

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

RÚBIO DORNELES DE BESSA

**INTERAÇÕES TECNOLÓGICAS E VIVÊNCIAS EDUCATIVAS NO MUSEU
CASA DE CORA CORALINA: ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS
INTERVENÇÕES NA EXPOGRAFIA**

Goiânia

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), 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.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese

2. Nome completo do autor

RÚBIO DORNELES DE BESSA

3. Título do trabalho

INTERAÇÕES TECNOLÓGICAS E VIVÊNCIAS EDUCATIVAS NO MUSEU CASA DE CORA CORALINA: ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS INTERVENÇÕES NA EXPOGRAFIA

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado 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.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **RUBIO DORNELES DE BESSA, Usuário Externo**, em 27/12/2021, às 15:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dijaci David De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 27/12/2021, às 17:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2599199** e o código CRC **C16EEB74**.

RÚBIO DORNELES DE BESSA

**INTERAÇÕES TECNOLÓGICAS E VIVÊNCIAS EDUCATIVAS NO MUSEU
CASA DE CORA CORALINA: ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS
INTERVENÇÕES NA EXPOGRAFIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Faculdade de Ciências Sociais, da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Área de concentração: Sociedade, Política e Cultura.

Linha de Pesquisa: Desigualdades, Diferenças e Violências.

Orientador: Prof^o Dr^o Dijaci David de Oliveira.

Goiânia

2021

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

Bessa, Rúbio Dorneles de
Interações tecnológicas e vivências educativas no Museu Casa de Cora Coralina [manuscrito] : análise sociológica das intervenções na expografia. / Rúbio Dorneles de Bessa. - 2021.
119 f.

Orientador: Prof. Dr. Dijaci David de Oliveira.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Goiânia, 2021.

Bibliografia. Anexos. Apêndice.
Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, símbolos, gráfico, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. MUSEUS. 2. Sociologia. 3. Interações Tecnológicas. 4. Vivências. 5. Educação. I. Oliveira, Dijaci David de, orient. II. Título.

CDU 316



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata Nº 22 da sessão de Defesa de Dissertação do RÚBIO DORNELES DE BESSA que confere o título de mestre em **Sociologia**, na área de concentração em Sociedade, Política e Cultura.

Aos vinte e dois dias de dezembro de dois mil e vinte e um, a partir das quatorze horas na sala virtual <https://meet.google.com/grv-pcnk-vih>, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada: "INTERAÇÕES TECNOLÓGICAS E VIVÊNCIAS EDUCATIVAS NO MUSEU CASA DE CORA CORALINA: ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS INTERVENÇÕES NA EXPOGRAFIA". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Dijaci David de Oliveira (PPGS/ UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora Jaqueline Pereira de Oliveira Vilasboas (PPGS/UFG), convidada titular interna e Professor Doutor Rubens de Freitas Benevides (FCS/UFG), convidado titular externo. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão reservada a fim de concluir o julgamento da dissertação tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros e que se providencie as devidas correções, revisões de praxe e entrega dos originais. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Dijaci David de Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Dijaci David De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 27/12/2021, às 17:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rubens De Freitas Benevides, Professor do Magistério Superior**, em 05/01/2022, às 18:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jaqueline Pereira De Oliveira Vilasboas, Professora do Magistério Superior**, em 11/01/2022, às 14:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2592138** e o código CRC **AAF3B879**.

Referência: Processo nº 23070.065430/2021-81

SEI nº 2592138

Dedico este trabalho aos meus pais João Leão de Bessa e Maria das Dores Dorneles de Bessa (*In Memoriam*) pelo amor cuidados a mim dedicados, à minha esposa Akira e ao meu filho Gabriel pelo apoio e confiança em minha luta!

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade Federal de Goiás por ser esta instituição criativa e combativa que marcou indelevelmente a minha formação acadêmica e profissional, sem olvidar a contribuição da sociedade que financia com impostos esta e outras pesquisas, tendo, portanto, de minha parte o respeito e senso de responsabilidade social. Por esse motivo, esforço-me por escrever em linguagem culta e científica, mas com o cuidado em alcançar diversos estratos sociais para democratizar o acesso ao conhecimento acadêmico.

Gratidão e reconhecimento ao meu orientador, Drº Dijaci David de Oliveira, pela atenção, sabedoria e generosidade de suas contribuições para a realização deste trabalho, incentivando minha participação em eventos acadêmicos que aprimoraram minha produção científica. Sereno, metódico e inspirador com palavras de incentivo para eu concluir a escrita, transpondo minhas dificuldades e enxergando meu potencial.

Reconhecimento e gratidão à coordenação, aos funcionários da secretaria e aos professores do Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGS/UFG) que ministraram aulas nas disciplinas obrigatórias e optativas. Aos colegas de mestrado pelas sugestões e suporte nos momentos de desafios da produção acadêmica e da participação em eventos.

Deferência especial aos Profº Drº Cleomar Rocha e Hugo Nascimento por me integrar ao grupo de trabalho e de pesquisas do Media Lab/UFG no desenvolvimento da segunda etapa de intervenções em mídias interativas no Museu Casa de Cora Coralina, inspiração principal desta investigação acadêmica.

À diretora do Museu Casa de Cora Coralina, Sra Marlene Gomes de Vellasco e à equipe de mediadores da exposição permanente no Museu, pela acolhida e acompanhamento ao grupo de trabalho do Media Lab/UFG, entendendo e incentivando as demandas do projeto de intervenções e desta dissertação.

Agradeço especialmente o trabalho dos servidores públicos Ana Maria Curado, assistente sênior RE Marketing, Comunicação e Cultura nos Programas Culturais Caixa Econômica Federal, seccional de Anápolis e toda equipe de trabalho da qual faz ela faz parte, pela presteza em providenciar documentação comprobatória das duas etapas de financiamentos da instituição no Museu Casa de Cora Coralina.

Saudações acadêmicas, artísticas e culturais à equipe do Programa Educativo Museu Nacional da República Honestino Guimarães desenvolvido pelo Instituto Bem Cultural: Arlene Von-Shosten (Coordenação Pedagógica do Programa Educativo), Klara

Coelho Barker (Assistente de Coordenação), Vanessa Silva dos Santos, Isabella Formiga do Nascimento (Mediadoras de Arte-Educação), Luênia Guedes (Supervisão de Arte-Educação), Dani Dumoulin (Supervisão de Arte-Educação), Isis Aisha (Edição de vídeo). pelo suporte metodológico e formativo nos projetos de ações educativas “Caminhos do Patrimônio” e “Rolê no Museu” que desenvolvi no colégio com os alunos do ensino médio.

Com indelével amor agradeço à minha esposa Akira de Alencar e ao meu filho Gabriel, minha família linda e virtuosa, que compreenderam e motivaram minha dedicação necessária para o desenvolvimento deste trabalho acadêmico – nos momentos difíceis e alegres estiveram sempre comigo! Obrigado Zenilde Alencar e Ranulfo Borges, sogros e quase pais, por tudo!

Às professoras Larissa Rodrigues e Wandenylna dos Reis e ao diretor Geraldo Márcio, companheiros de trabalho e amigos no Colégio Estadual Dom Pedro I pelo incentivo, carinho e reconhecimento.

OFERTAS DE ANINHA (Aos Moços)

Cora Coralina

Eu sou aquela mulher
a quem o tempo
muito ensinou.
Ensinou a amar a vida.
Não desistir da luta.
Recomeçar na derrota.
Renunciar a palavras e pensamentos negativos.
Acreditar nos valores humanos.
Ser otimista.

Creio numa força imanente
que vai ligando a família humana
numa corrente luminosa
de fraternidade universal.
Creio na solidariedade humana.
Creio na superação dos erros
e angústias do presente.

Acredito nos moços.
Exalto sua confiança,
generosidade e idealismo.
Creio nos milagres da ciência
e na descoberta de uma profilaxia
futura dos erros e violências do presente.

Aprendi que mais vale lutar
Do que recolher dinheiro fácil.
Antes acreditar do que duvidar.

(Vintém de Cobre – Meias Confissões de Aninha. UFG
Editora, 1987)

RESUMO

Esta dissertação desenvolve discussões sociológicas a respeito das duas etapas de intervenções tecnológicas financiadas pela Caixa Econômica Federal e instaladas pelo Media Lab UFG na expografia do Museu Casa de Cora Coralina na Cidade de Goiás e as possibilidades de ampliação da interatividade, de vivências e práticas educativas formais e não formais com o uso de inovações tecnológicas contemporâneas nos museus brasileiros. Discute o conceito de cidade educadora e a relação entre o museu e seus moradores após o processo de tombamento como Patrimônio Histórico da Humanidade em 2001 pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura). Analisa os desafios à sobrevivência econômica dos museus inseridos no cenário de hiperconectividade e do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIC) para atração e formação de público. A pesquisa TIC Cultura 2020 considera o cenário de agravamento das desigualdades de acesso à internet e a digitalização de acervos agravadas pela pandemia da COVID-19 e a necessidade de políticas públicas na área cultural. A metodologia pesquisa tem abordagem qualitativa, natureza aplicada, quanto aos objetivos tem característica descritiva; com relação aos procedimentos é composta por três vertentes: observação sistêmica enquanto membro do grupo de pesquisadores que realizaram as intervenções no Museu Casa de Cora Coralina; pesquisa bibliográfica embasada nos teóricos do campo da sociologia em diálogo multidisciplinar com o campo da museologia e reflexões sobre a sociomuseologia. Promove o estudo comparativo e análise de conteúdos em outros projetos com intervenções tecnológicas na Casa do Rio Vermelho – Zélia Gattai e Jorge Amado, no Museu do Amanhã no Rio de Janeiro (Projeto IRIS+) e a Pinacoteca do Estado de São Paulo (Projeto Voz da Arte). Apresenta ações educativas dos projetos do Museu Nacional da República. Os resultados desta investigação refutam a hipótese inicial, pois demonstra que o alto custo de implementação e manutenção das intervenções tecnológicas nos museus visando principalmente fins comerciais com a atração de turistas do que o desenvolvimento de ações educativas por meio de projetos entre as escolas. O Museu Casa de Cora Coralina não possui projetos educativos integrados à sua exposição permanente e à Cidade de Goiás.

Palavras-chave: Museus; Interações Tecnológicas; Vivências; Educação; Sociologia.

ABSTRACT

This dissertation develops sociological discussions about the two stages of technological interventions financed by Caixa Econômica Federal and installed by Media Lab UFG in the exhibition of the Casa de Cora Coralina Museum in the City of Goiás and the possibilities of expanding interactivity, experiences and formal educational practices and not formal with the use of contemporary technological innovations in Brazilian museums. It discusses the concept of an educating city and the relationship between the museum and its residents after the process of being listed as a World Heritage Site in 2001 by UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). It analyzes the challenges to the economic survival of museums inserted in the scenario of hyperconnectivity and the use of Digital Information and Communication Technologies (ICT) to attract and train audiences. The TIC Culture 2020 survey considers the scenario of worsening inequalities in access to the internet and the digitization of collections, aggravated by the COVID-19 pandemic, and the need for public policies in the cultural area. The research methodology has a qualitative approach, applied nature, as to the objectives it has a descriptive characteristic; regarding the procedures, it is composed of three aspects: systemic observation as a member of the group of researchers who carried out the interventions at the Museu Casa de Cora Coralina; bibliographical research based on theorists in the field of sociology in a multidisciplinary dialogue with the field of museology and reflections on sociomuseology. It promotes the comparative study and analysis of contents in other projects with technological interventions at the Casa do Rio Vermelho – Zélia Gattai and Jorge Amado, at the Museum of Tomorrow in Rio de Janeiro (Project IRIS+) and the Pinacoteca do Estado de São Paulo (Projeto Voz da Art). It presents educational actions of the projects of the National Museum of the Republic. The results of this investigation refute the initial hypothesis, as it demonstrates that the high cost of implementing and maintaining technological interventions in museums aimed mainly at commercial purposes with the attraction of tourists rather than the development of educational actions through projects between schools. The Casa de Cora Coralina Museum does not have educational projects integrated into its permanent exhibition and the City of Goiás.

Keywords: Museums; Technological Interactions; Experiences; Education; Sociology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Patrimônio Cultural Brasileiro (CEF) 2015/2016.....	88
Figura 2: Patrimônio Cultural Brasileiro (CEF) 2017/2018.....	89
Figura 3: Placa inaugural da I Etapa.....	90
Figura 4: Placa inaugural da II Etapa Projetos.....	90
Figura 5: Cozinha, Projeto AR.....	27
Figura 6: Porão/Bica, Projeto ÁGUA.....	27
Figura 7: Sala de Escrita, Projeto TERRA.....	28
Figura 8: Sala de Escrita. Projeto TERRA.....	28
Figura 9: Video Wall na sala de espera.....	26
Figura 10: Linha do Tempo Cora Coralina.....	31
Figura 11: Interatividade na obra Linha do Tempo Cora Coralina.....	31
Figura 12: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal.....	32
Figura 13: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal.....	95
Figura 14: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal.....	95
Figura 15: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal.....	96
Figura 16: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal.....	96
Figura 17: Subprojeto Quarto do Museu. Realidade Aumentada.....	33
Figura 18: Animação de Aninha em realidade aumentada.....	97
Figura 19: Subprojeto Parede que Sussura Poesia.....	33
Figura 20: Subprojeto Imagens que sussurram poesias.....	98
Figura 21. Museu do Amanhã, Praça Mauá.....	99
Figura 22. Museu do Amanhã, Praça Mauá.....	99
Figura 23. Mesa de cadastro do cartão Iris e tela de acesso.....	100
Figura 24. Mesa de cadastro do cartão Iris e tela de acesso.....	100
Figura 25. Ambiente Iris+.....	101
Figura 26. A Voz da Arte - IBM Watson.....	101
Figura 27. A Voz da Arte - IBM Watson.....	102
Figura 28. A Voz da Arte - IBM Watson.....	102
Figura 29. Amores e Amantes. A Casa do Rio Vermelho.....	63
Figura 30. Sala de leitura. A Casa do Rio Vermelho.....	103
Figura 31. A amizade é o sal da vida. A Casa do Rio Vermelho.....	104

Figura 32. Varanda fechada. A Casa do Rio Vermelho.....	104
Figura 33. Museu para todos + Educação. Fonte: site do museu.....	70
Figura 34. Programa Educativo. Fonte: site do museu	72
Figura 35. Casa de Cora Coralina. Fonte: site do museu.....	73
Figura 36. Projeto Caminhos do Patrimônio. Fonte: site do museu.	75
Figura 37. Projeto Rolê no Museu. Fonte: site do museu.	77
Figura 38. Episódio #5 – Rolê no Museu – Pelas vozes dos estudantes do Chicão	78
Figura 39. Pombo Correio.....	79
Figura 40. Vídeo-mediação Rolê no Museu – Colégio Estadual Dom Pedro I.....	79

LISTA DE TABELAS

Programa CEF: Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro 2017/2018.....	89
--	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Fonte: CGI.br/NIC.br – Pesquisa TIC Cultura 2020.....	52
Gráfico 2. Fonte: CGI.br/NIC.br – Pesquisa TIC Cultura 2020.....	53

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. ESCOLA X MUSEU.....	40
Quadro 2. AÇÕES MUSEUS X ESCOLA.....	41

LISTA DE SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEF	Caixa Econômica Federal
CETIC. Br	Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Brasil)
CGI. BR	Comitê Gestor da Internet no Brasil
COVID-19	Corona Virus Disease
IA	Inteligência Artificial
IBM	International Business Machines
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	Conselho Internacional de Museus
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico Nacional
MEDIA LAB UFG	Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas
OVAT	Organização Vilaboense de Artes e Tradições
REANP	Regime Especial de Aulas Não Presenciais
REM-GO	Rede de Educadores em Museus de Goiás
SEDUC – GO	Secretaria de Estado da Educação de Goiás
TIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UFG	Universidade Federal de Goiás
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO 1: PERCURSO METODOLÓGICO	6
CAPÍTULO 2: A CASA VELHA DA PONTE – O MUSEU CASA DE CORA CORALINA.....	11
2.1 Processo de constituição do museu	11
2.2 O Estado de Goiás	12
2.3 A Cidade de Goiás: Patrimônio Histórico da Humanidade	17
2.4 Cora Coralina: Personificação, vida e obra	18
CAPÍTULO 3: INTERVENÇÕES TECNOLÓGICAS NA EXPOGRAFIA DO MUSEU CASA DE CORA – O PASSADO SE APROPRIA DA MODERNIDADE	23
3.1 Descrição dos projetos da 1ª Etapa de intervenções interativas promovidas pelo Media Lab UFG – 2015/2016.....	25
3.2 Projetos da 2ª Etapa de intervenções interativas promovidas pelo Media Lab UFG – 2017/2018	30
3.3 Educação formal, não formal e informal: diferenças conceituais	37
3.4 Novas tecnologias, museus hiperconectados e as Cidades Educadoras	57
3.5 Estudo Comparativo: Museu Casa do Rio Vermelho: Zélia Gattai e Jorge Amado e Museu Casa de Coralina	61
3.6 Estudo comparativo: Inteligência Artificial em Museus: Museu do Amanhã e Pinacoteca de São Paulo	64
Capítulo 4: O resultado das intervenções tecnológicas no Museu Casa de Cora Coralina: análise de conteúdos e contrastes nos museus pesquisados	70
4.1 Vivências educativas entre museus e escolas: Museu Nacional da República Honestino Guimarães – Projetos Caminhos do Patrimônio e Rolê no Museu	75
CONCLUSÕES	80
REFERÊNCIAS	84
APÊNDICES	88

INTRODUÇÃO

Esta dissertação desenvolve discussões sociológicas a respeito das intervenções tecnológicas na expografia do Museu Casa de Cora Coralina na Cidade de Goiás e as possibilidades de interatividade, vivências e práticas educativas. A hipótese fundamental deste trabalho é que as inovações tecnológicas contemporâneas nos museus brasileiros podem garantir a efetividade das práticas educativas em contraponto às expografias tradicionais. A partir dessa hipótese a pergunta de pesquisa que conduz essa investigação é: Quais são os desdobramentos para a educação formal e não formal com a experiência da visita ao museu a partir do uso de tecnologias na expografia?

Visando compreender essa questão formulamos o objetivo geral: verificar os limites e possibilidades do uso das tecnologias e sua influência na interatividade e nas experiências educativas formais e não formais na expografia do Museu Casa de Cora Coralina. Os objetivos específicos desta pesquisa foram: avaliar quais são as principais consequências no uso das tecnologias instaladas para a interatividade com o público visitante, discutir se tais recursos técnicos afasta ou aproxima os mesmos; demonstrar outros projetos implementados na expografia em outros museus brasileiros, levantar as principais dificuldades encontradas para implementação de projetos tecnológicos nas exposições nos museus, analisar projetos e ações educativas com uso de tecnologias para a integração dos museus com as escolas.

Evidencia-se o embate analítico das conexões entre os aspectos tecnológicos e o simbólico, entre o passado e a modernidade, o que foi alterado e o que permaneceu na expografia após o projeto interativo: são apenas distrações meramente figurativas ou representam possibilidades para além do exibir e encantar os visitantes imersos no universo artístico e poético da obra de Cora Coralina? É possível a promoção de atividades em educação não formal, construindo aprendizagens significativas?

O motivo da escolha do Museu Casa de Cora Coralina, eleito por nós enquanto objeto de estudo, justifica-se em função de sua capilaridade cultural, pois está situado na Cidade de Goiás, Patrimônio Histórico da Humanidade cujo tombamento do centro histórico ocorreu em 1978 pelo IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) culminando no reconhecimento da Cidade de Goiás como Patrimônio da

Humanidade em 2001 pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura)¹

No decorrer da pesquisa os desafios impostos pela pandemia da Corona Virus Disease (COVID-19) à visitação ao museu trouxeram à tona demandas em discussão em períodos anteriores, relacionados à atualização e sobrevivência desses espaços culturais face ao desafio do uso de tecnologias nos museus e as políticas de financiamento disponíveis para essas intervenções. Visitas virtuais com a utilização de sites e aplicativos e demais alternativas para ampliar o alcance e formação de públicos dos museus, assim como a sobrevivência financeira dessas entidades culturais que em sua maioria são fruto da venda de ingressos para visitas presenciais.

O mote principal desta investigação incide nos projetos expográficos que utilizam mídias interativas idealizadas e realizadas pelo Media Lab / UFG para o Museu Casa de Cora Coralina na Cidade de Goiás e financiados pela Caixa Econômica Federal (CEF)². Atuei como pesquisador voluntário do projeto de pesquisa “Estudo e desenvolvimento de soluções computacionais voltadas a projetos de arte e tecnologia³”. O começo de minhas atividades na equipe de desenvolvimento e instalação do Media Lab UFG teve início em 27 de junho de 2018, estendendo até 29 de julho de 2019.

Participei de reuniões para o planejamento das atividades da segunda etapa de intervenções em mídias interativas no Museu Casa de Cora Coralina a partir do mês de abril de 2017. O meu interesse pelas intervenções e vivências educativas em museus justifica-se no fato de ser professor efetivo de sociologia na rede pública do Estado de Goiás desde 2004, além de ser membro da Rede de Educadores em Museus de Goiás (REM-GO).

¹ A cidade de Goiás é testemunha da ocupação e da colonização do Brasil Central nos séculos XVIII e XIX. As origens da cidade estão intimamente ligadas à história das bandeiras que partiram principalmente de São Paulo para explorar o interior do território brasileiro em busca do ouro. O conjunto arquitetônico, paisagístico e urbanístico do centro histórico de Goiás foi tombado pelo IPHAN em 1978 e o reconhecimento como Patrimônio Mundial veio em 16 de dezembro de 2001. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/36>

² O Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas – Media Lab/UFG foi convidado a conceber a proposta da nova exposição. Foram cerca de quatro meses de trabalho, desde a primeira reunião até a finalização. O resultado destaca projeções de versos e vídeos em cinco ambientes do museu. As intervenções midiáticas foram desenvolvidas na sala de espera, cozinha, bica, sala de escrita/documentação e sala de saída. Disponível em: <https://www.medialab.ufg.br/p/16418-museu-casa-de-cora-coralina>.

³ Projeto cadastrado no SIGAA/UFG sob o código PI03277-2018 e devidamente aprovado em certidão do Conselho diretor da Faculdade de Informática (UFG). Documentos comprobatórios estão anexados nos anexos desta dissertação.

A forma de visitação anterior às intervenções interativas, consistia em uma visita guiada focada em mostrar como a poeta viveu, expondo o acervo com peças de roupas, fotos, utensílios domésticos, livros, móveis e cartas que personificam Cora Coralina. Após o processo de implementação das intervenções realizadas pelo Media Lab UFG no Museu Casa de Cora Coralina, o foco ampliou-se para a obra da poeta, sua poesia tem destaque e propicia experiências sensoriais e sinestésicas nas intervenções expográficas: audição, visão, tato, paladar e olfato para os visitantes sentirem a obra da poeta

Foram realizadas duas etapas de intervenções, a primeira concluída e inaugurada em 22 de abril de 2016 e a segunda etapa inaugurada em 20 de abril de 2018. O objetivo das intervenções é estabelecer novas formas de interação entre os visitantes com as poesias e com o Museu Casa de Cora Coralina. O que consideramos mais importante nessa pesquisa: ir além do projeto expográfico em si, afastando uma abordagem de mera contemplação e deslumbramento com os aparatos técnicos e tecnológicos instalados. É preciso transcender essa perspectiva de “*encantamento tecnológico*” e perceber as múltiplas possibilidades de vivências educativas entre a poeta e suas obras, sua história de vida e os visitantes.

Delineamos assim, estas e outras indagações sociológicas que nos instigaram a buscar outras possibilidades de análise das alterações na expografia para investigar se as tecnologias instaladas agregaram vivências artísticas e educativas, indo além do deslumbramento com seus efeitos visuais e sonoros. Acrescentamos as discussões sobre o conceito de cidade educadora na perspectiva desenvolvida por Moll (2003, p. 58-61) de “construir a interlocução mais local, a interlocução com a comunidade, considerando-se que a escola pode ser o agente mediador e desencadeador desse diálogo”. Relacionando Escola e museu, destacamos a educação museal – onde o museu e a cidade integram ações para ofertar atividades sociais e culturais que aproximam as comunidade que se sente reconhecida e pertencente ao espaço do Museu – o direito de todos aqueles que a habitam a cidade e promove assim, a identidade e diversidade cultural goiana.

As diferenças conceituais entre a educação formal e não formal tem fronteiras tênues na relação entre escolas e museus, onde as tipologias educativas envolvem muitos fatores de diferentes naturezas e formas a serem considerados e caracterizados. Envolvem polêmicas que não são consensuais, conforme Gohn (2009, p. 32) demonstra, “a educação não-formal não deve ser vista, em hipótese alguma como algum tipo de proposta contra ou alternativa à educação formal, escolar”. A autora destaca ainda que “Ela não deve ser

definida pelo que não é, mas sim pelo que ela é – um espaço concreto de formação com a aprendizagem de saberes para a vida em coletivos” (GOHN, 2009, p. 32).

Essa dissertação é composta por quatro capítulos: o primeiro capítulo apresenta o percurso metodológico e as estratégias de observação e coleta de dados que compõem a dissertação. O segundo capítulo discute as principais consequências atinentes à constituição da Casa de Cora Coralina como museu; os interesses envolvidos e todo o processo de monumentalização da escritora e poeta enquanto personificação da cultura goiana expressa em sua obra e sua relação com a Cidade de Goiás e com seus moradores. Apresentamos a revisão bibliográfica referente ao processo de tombamento da Cidade de Goiás como patrimônio histórico da humanidade pela UNESCO em 2001 e sua importância para o Estado de Goiás.

O terceiro capítulo é dedicado à apresentação e discussão das duas etapas de intervenções tecnológicas desenvolvidas pelo Media Lab UFG na expografia do Museu Casa de Coralina. Em seguida desenvolve-se o estudo comparativo em outros projetos com intervenções tecnológicas, visando à problematização outras experiências em educação museal: Casa do Rio Vermelho – Zélia Gattai e Jorge Amado e o Museu Casa de Cora Coralina. Em outro estudo comparativo analisamos o Museu do Amanhã no Rio de Janeiro (Projeto IRIS+) e a Pinacoteca do Estado de São Paulo (Projeto Voz da Arte). O Conselho Internacional de Museus (ICOM) escolheu o tema “Museus hiperconectados: novas abordagens, novos públicos” para o Dia Internacional dos Museus 2018.

O termo hiperconectividade foi “criado em 2001 para designar as múltiplas formas de comunicação dos nossos dias, tais como contacto pessoal (face-to-face), correio eletrônico, mensagens instantâneas, telefone ou Internet⁴”. Esse fluxo intenso de informações em conexão exacerbada é caracterizado como “hiperconectividade” por Andrew Hoskin (2014) a partir do conceito de hipermodernidade de Lipovetsky (2004) para analisar a mediatização da memória. Inserido nas discussões sobre hiperconectividade e o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIC) em museus apresentamos o estudo comparativo sobre o uso da inteligência artificial em museus: a Pinacoteca do Estado de São Paulo (Projeto Voz da Arte) e no Museu do Amanhã no Rio de Janeiro (Projeto IRIS+).

⁴ Dia Internacional dos Museus 2018. Disponível em: <https://icom-portugal.org/2018/05/07/dia-internacional-dos-museus-2018/>

Acrescentamos as discussões sobre os desafios à sobrevivência econômica dos museus agravados pelas consequências da pandemia da COVID-19 e a necessidade de políticas públicas na área cultural em nosso país.

O quarto capítulo concentra toda discussão sociológica dos resultados das intervenções tecnológicas no Museu Casa de Cora Coralina nas experiências educativas: da visita guiada com informações biográficas da poeta e o acervo de seus objetos da casa e após as intervenções midiáticas desenvolvidas em sua expografia. As alterações desenvolvidas pelo Media Lab UFG por meio dos editais específicos com financiamento do Programa Caixa de Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro⁵ e a inauguração da nova exposição permanente do Museu Casa de Cora Coralina intitulada “*Cora Coralina Coração do Brasil*”. Discutimos as possibilidades de integração dos museus com as escolas com a apresentação dos resultados dos projetos de educação patrimonial “Caminhos do Patrimônio: Museu Nacional da República do Distrito Federal⁶ e Rolê no Museu”.

⁵ A reformulação do Museu é fruto do patrocínio da Caixa Econômica Federal, através do Programa Caixa de Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro – Biênio 2015/2016; sendo o Museu Casa de Cora Coralina o único aprovado na Região Centro-Oeste e uma das dezesseis instituições museológicas aprovadas em todo o país, com investimentos superiores a R\$ 2,39 milhões. Disponível em: <http://www.caixacultural.gov.br/sitepages/noticia-detalle.aspx?origem=list&id=32>.

⁶ Caminhos do Patrimônio é uma das ações de Educação Patrimonial do Programa Museu Educativo do Museu Nacional da República. Disponível em: <https://museueducativo.com.br/2021/03/18/caminhos-do-patrimonio/>

CAPÍTULO 1: PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa tem suporte na abordagem da pesquisa qualitativa, de natureza aplicada, quanto aos objetivos tem característica descritiva; com relação aos procedimentos é composta por três vertentes: a) observação sistemática com a descrição precisa dos fenômenos e o teste da hipótese proposta nessa investigação. Os registros de campo e percepções foram desenvolvidos em minha participação como membro do grupo de pesquisadores que realizaram as intervenções tecnológicas na expografia do Museu Casa de Cora Coralina; b) pesquisa bibliográfica, procedimento metodológico em que um conjunto de texto é o dado, o foco da análise está embasado nos teóricos da sociologia em diálogo multidisciplinar com o campo da museologia e reflexões sobre a sociomuseologia; c) análise documental e método comparativo de outros projetos similares com a utilização de intervenções tecnológicas realizados em outros museus brasileiros.

Em consonância ao objetivo geral e específico explicitados nesta pesquisa e considerando que a metodologia deve deixar claros os procedimentos e técnicas adotados “uma abordagem mais ampla, em nível de abstração mais elevado, dos fenômenos da natureza e da sociedade” (MARCONI, LAKATOS, 2010, p. 222). A justificativa para a escolha desta técnica de pesquisa, produção e coleta de dados está em nossa experiência de atuação enquanto pesquisador voluntário do projeto de pesquisa “Estudo e desenvolvimento de soluções computacionais voltadas a projetos de arte e tecnologia”. Participando de reuniões para o planejamento das atividades da segunda etapa de intervenções em mídias interativas no Museu Casa de Cora Coralina a partir do mês de abril de 2017.

O começo de minhas atividades na equipe de desenvolvimento e instalação das intervenções no Media Lab UFG teve início em 27 de junho de 2018, estendendo até 29 de julho de 2019. Dentre as técnicas de produção e coleta de dados qualitativos utilizadas nesta pesquisa, destaca-se a observação sistemática – onde o observador sabe o que procura e o que carece de importância em determinada situação; deve eliminar sua influência sobre o que vê ou recolhe. Vários instrumentos podem ser utilizados na observação sistemática: quadros, anotações, escalas, dispositivos mecânicos etc. Realiza-se em condições controladas, para responder a propósitos preestabelecidos. (MARCONI, LAKATOS, 2003, p. 192).

A observação sistemática possibilitou a compreensão da realidade presente na expografia durante os trabalhos de instalação da segunda etapa de intervenções em mídias interativas no museu. Mantive o rigor necessário, considerando as especificidades e os objetivos dessa investigação, sem interferências de percepções pessoais em nosso olhar para as vivências educativas possíveis e as que de fato ocorrem na visita guiada pela equipe de mediadores da instituição.

Através da pesquisa documental e da análise de conteúdos na Internet buscamos compreender como os museus constituem-se como espaços educativos – a educação não formal e institucionalizada e as possíveis ações educativas em espaços formais como as Escolas (GOHN, 2006; MARQUES, FREITAS 2017). Aferindo assim, se o Museu Casa de Cora Coralina tem em seu site além das visitas virtuais no site Era Virtual, algum repositório com atividades ou planos de aulas envolvendo professores e alunos – uma educação que ultrapassa os muros das escolas e interaja com a Cidade de Goiás em suas múltiplas dimensões, beneficia a comunidade à qual pertence, conferindo uma identificação com o museu.

Expusemos nessa dissertação as vivências investigativas no museu, corroboradas por instrumentos de registro e compartilhamento coletivo feitos pelos integrantes do grupo de trabalho multidisciplinar do Media Lab UFG⁷, responsáveis pelas intervenções em mídias interativas. Foram feitos registros coletivos de todo trabalho, destacamos os relatórios que compõem uma espécie de caderno de bordo virtual disponibilizados no repositório Google Drive “Museu Casa de Cora Coralina⁸” gerenciado pelos coordenadores do projeto.

⁷ Projeto de Pesquisa: Estudo e Desenvolvimento de Soluções Computacionais Voltadas a Projetos de Arte e Tecnologia. Descrição: O presente projeto, de aspecto interdisciplinar, se propõe a estudar formas de promover experiências de usuário em projetos de arte e tecnologia por meio da utilização de recursos computacionais, ao mesmo tempo em que procura identificar relações e padrões entre as soluções tecnológicas já existentes, com o intuito de ajudar na construção de novos projetos artísticos. Na computação, o trabalho tem forte relação com as subáreas de IHC, design de interação, computação gráfica, inteligência artificial e programação de computadores. No entanto, ele envolve também as áreas de Artes, Design e Comunicação, entre outras, por meio de uma cooperação que já ocorre na UFG no espaço do Media Lab. Situação: Em andamento; Natureza: Pesquisa. Alunos envolvidos: Graduação: (1) / Mestrado acadêmico: (2). Integrantes: Hugo Alexandre Dantas do Nascimento - Coordenador / Cleomar de Sousa Rocha - Integrante / Ravi Figueiredo Passos - Integrante / Wilder Fioramonte - Integrante / Gabriel de Paula Mesquita - Integrante / Igor Oliveira Augstroze Aguiar - Integrante / Luma Wanderley de Oliveira - Integrante / Reuben F. do Lago e Abreu - Integrante / Rúbio Dorneles de Bessa - Integrante / Warley Gonçalves dos Santos - Integrante.

⁸ Não disponibilizaremos o link deste repositório por se tratar de instrumento restrito ao grupo de trabalho, uma vez que reúne detalhes de ordem técnica pertinentes aos seus desenvolvedores. Serão demonstrados no corpo desta dissertação somente os registros de nossa participação enquanto pesquisador no grupo de trabalho.

São projetos técnicos, orçamentos e textos com os registros das memórias das reuniões feitas antes das execuções das atividades planejadas, vídeos e fotos que comprovam o trabalho desenvolvido pela equipe, incluindo a confecção de repositórios para os aparatos tecnológicos, as visitas técnicas e a montagem de equipamentos realizada pela equipe multidisciplinar do Media Lab UFG.

A pesquisa bibliográfica embasada nos teóricos do campo da sociologia (Bourdieu, Benjamin, Castells, Dewey, Gohn, Hoskins, Lévy, Moutinho) em diálogo multidisciplinar com o campo da museologia (Britto, Chagas, Cury, Delgado, Frieling, Jesus, Le Goff, Lipovetsky, Moll, Tamaso) especificamente das interações tecnológicas presentes na expografia destaca

A vivência e o estudo do patrimônio cultural e dos museus adquiriram outras perspectivas de abordagens e possibilidades de imersão com a ampliação dos usos das tecnologias digitais e de conexão em rede. Esta aproximação, cada vez mais estreita e ao mesmo tempo vasta, mobiliza iniciativas crescentes de pesquisas científicas e de experiências em espaços museológicos, que passam a ser vistos também como ambientes interconectados, espaços de memória expandidos. (JESUS, 2019, p.164)

O adensamento das discussões sociológicas sobre o uso de tecnologias digitais nos museus evidencia a tensão existente entre a função social dos museus e seu contato no território em que está inserido e por consequência, como são os vínculos estabelecidos com a comunidade (Balerdi, Britto, Chagas, Delgado). A salvaguarda dos bens culturais do acervo dos museus é uma questão legal e institucional, mas não é suficiente para a manutenção desses vínculos, instaura-se a discussão sobre o museu-educador e a cidade educadora: museus identificados como locais que guardam objetos e histórias antigas e estandes da realidade além de suas paredes (Frieling, Hoskins, Jesus, Moll, Moutinho)

1. Essa é uma das vertentes presentes nessa investigação: essa tensão reforça a necessidade do uso de métodos e técnicas para aferir quais são as influências e consequências da virtualização das visitas presenciais com o uso de internet. Utilizaremos as questões norteadoras da 16ª Semana de Museus (14 a 20 de maio de 2018), "Museus Hiperconectados - novas abordagens, novos públicos⁹": “Que novas abordagens são necessárias para engajar quem não está on-line?”
2. Que outras formas, para além da internet, estão disponíveis para se criar e estreitar laços com o meio onde se atua? Aqui encontra-se a estratégia investigativa

⁹ Disponível em: <https://www.gov.br/mcti/pt-br/rede-mcti/mast/assuntos/noticias/2018/maio/16a-edicao-da-semana-nacional-de-museus>

principal nesse trabalho: verificar se os museus que foram pesquisados e que tiveram suas expografias analisadas, possuem plataformas na Internet com atividades e planos de aulas para reforçar as ações educativas durante as visitas presenciais, assim como virtualmente;

3. Como estratégias on-line e off-line podem fortalecer as relações entre pequenos museus, processos museais e as comunidades onde se localizam?
4. Como grandes museus podem tornar mais fortes os fios que os conectam aos diversos extratos sociais nos grandes centros urbanos?”¹⁰

Cada uma dessas questões de pesquisa compõem o corpus do estudo comparativo e da análise de conteúdo – as técnicas e experiências de implementação dessas tecnologias figuram nos relatórios de estudos e nos dados acadêmicos, mas também em discussões em sites oficiais dos museus, blogs e redes sociais, com ênfase em recepção e replicação das experiências. A partir desse trabalho buscamos compor quadros de semelhanças e diferenças em seus processos de implementação, tendo como indicador as experiências educativas possíveis, formais e não formais nos museus que tiveram intervenções tecnológicas em sua expografia.

Em particular, a intenção foi aferir os reflexos dessas tecnologias informacionais e as possíveis alterações nas vivências e experiências educativas no Museu Casa de Cora Coralina e nos demais exemplos citados nessa investigação. Isso foi feito através da verificação nos sites oficiais dos museus que compõem os quadros comparativos e no Museu Casa de Cora Coralina. Indaguei a direção do Museu Casa de Cora Coralina a respeito da existência de ações educativas no site oficial da instituição geridos por um setor pedagógico próprio ou em parceria com universidades e faculdades da Cidade de Goiás integrando às Escolas locais.

A resposta foi negativa e justificada no fato de terem uma equipe pequena de mediadores. Afirmou que o site museu possui o Era Virtual, mas não tem esse repositório com atividades, planos de aulas direcionados ao ensino e pesquisa. Ressalto que a Cidade de Goiás possui escolas da rede pública do Estado, escolas particulares, Campus da Universidade Federal de Goiás (UFG), da Universidade Estadual de Goiás (UEG) e do Campus Cidade de Goiás do Instituto Federal de Goiás (IFG). Em nenhuma dessas instituições são desenvolvidas ações educativas conforme defino neste trabalho.

¹⁰ Disponível em <http://www.museus.gov.br/ibram-lanca-texto-sobre-o-tema-da-semana-de-museus-2018/>

A sociomuseologia, corrente da museologia que dialoga com a comunidade e a insere em suas atuações, presentes em MOUTINHO (2014) e a função social e educativa nos museus em FREIRE (1983) será considerada nesse trabalho como um dos elementos teóricos e metodológicos de análise qualitativa das ações educativas que aliam o patrimônio cultural, a memória, o museu educador e seu contexto na cidade educadora. A percepção tornada evidente nas primeiras observações é que no Museu Casa de Cora Coralina não tem um projeto com intervenções educativas que aproxime as escolas da Cidade de Goiás da instituição.

Procederemos à coleta de informações na Internet, em trabalhos acadêmicos e na “Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC e Cultura 2020”, promovida pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2021) para aferir os efeitos da hiperconectividade e os desdobramentos da pandemia nessas instituições que tem orçamento unicamente em sua bilheteria e na ausência das visitas presenciais representou a crise antevista pelos pesquisadores e órgãos como o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), uma autarquia vinculada ao Ministério do Turismo, órgão gestor da Política Nacional de Museus.

CAPÍTULO 2: A CASA VELHA DA PONTE – O MUSEU CASA DE CORA CORALINA

É imprescindível compreender a história da Casa Velha da Ponte, anteriormente uma construção foi edificada em meados do século XVIII para uso do recolhimento do Quinto Real na região período de exploração aurífera nos tempos de arraial. A casa pertenceu ao desembargador Francisco Lins dos Guimarães Peixoto, pai da poeta, tendo sido adquirida inicialmente no início do século XIX. A construção apresenta características típicas da arquitetura colonial brasileira, como paredes de pau a pique e adobe¹¹.

A mudança da poeta para viver no imóvel herdado de seu pai faz parte do processo de institucionalização de sua imagem, pois confere uma identidade íntima com a cidade até torna-se uma associação cultural que culmina na concretização do museu. Assim configura-se o papel desempenhado pelo Museu Casa de Cora Coralina no imaginário dos vilaboenses enquanto instituição cultural, uma amálgama entre a casa, a cidade e a poeta, que é patrimônio da humanidade, sua história e importância política e sua capilaridade enquanto atração turística nacional e internacional.

2.1 Processo de constituição do museu

Segue-se constitutivamente neste capítulo, a descrição o processo de transformação da casa em museu em 1989, sua integração no território do Estado de Goiás. O processo burocrático de catalogação de seu acervo e o tombamento pelo Instituto do Patrimônio Histórico Nacional (IPHAN), não apenas do museu, mas da Cidade de Goiás enquanto Patrimônio Histórico da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) em 2001. Como explica Delgado (2005):

Logo após o falecimento da poeta, ocorrido em abril de 1985, um pequeno grupo de moradores de Goiás começou a organizar a Associação Casa de Cora Coralina, com o objetivo imediato de lutar pela preservação da Casa Velha da Ponte, herdada pelos filhos da poeta, que manifestavam o desejo de vender o imóvel. Na ata da assembleia de fundação da Casa de Cora Coralina, realizada no dia 28 de setembro de 1985, justifica-se a criação da entidade pela “necessidade da realização de um trabalho sério, visando à preservação dos

¹¹ Arquitetura colonial brasileira, como paredes de pau a pique e adobe. A taipa de pilão foi o material mais empregado nas construções coloniais no Brasil, devido sobretudo à abundância de matéria prima – o barro vermelho, à relativa facilidade de execução, à satisfatória durabilidade. Disponível em: <https://coisasdaarquitectura.wordpress.com/2010/09/06/tecnicas-construtivas-do-periodo-colonial-i/>

bens imóveis e móveis, assim como dar prosseguimento à concretização dos ideais da nossa maior poeta” (DELGADO, 2005, p.103-104)

Apreende-se com Delgado (2005) a clara noção do que representa a casa centenária da poeta e a estratégia de criação da fundação para resguardar sua importância e estabelecer a articulação do trabalho de gestão da memória de Cora Coralina e de sua monumentalização, ou seja, a construção simbólica do que ela representa em relação aos valores culturais que compõem a identidade do povo goiano nela constituída enquanto memória coletiva. A autora corrobora essa percepção através da observação dos documentos da Fundação Casa de Cora Coralina:

Nos estatutos aprovados nessa ocasião, constam como finalidades da Casa de Cora Coralina: projetar, executar, colaborar e incentivar atividades culturais, artísticas, educacionais e filantrópicas visando sobretudo à valorização da identidade sociocultural do povo goiano, bem como preservar a memória e divulgar a obra de Cora Coralina. (Capítulo I, art. 2. Livro de Ata da Casa de Cora Coralina, p. 5)

Os princípios explícitos nas finalidades da Fundação concentram a potência do que viria a ser o museu enquanto espaço representativo do que Andrea Delgado (2005) denomina de amálgama entre a autobiografia de Cora Coralina e da memória coletiva de gerações passadas e atuais numa ligação muito profunda com a própria Cidade de Goiás – uma intrincada ligação eternizada em cada cômodo e nos objetos do Museu Casa de Cora Coralina.

Conforme destaca Delgado sobre a composição da Associação que administra o museu (2005)

“Na primeira assembleia da Associação Casa de Cora Coralina foi eleita a primeira diretoria, de “caráter provisório com mandato de sessenta dias”: presidente – Marlene Gomes de Velasco; vice-presidente – Idelmar de Paiva Neto e secretária – Salma Saddi de Paiva. Conforme as atas das assembleias da instituição, desde 1985 até 2003, repetiu-se essa composição da diretoria”(Delgado, 2005, pg. 104)

A direção da Associação Casa de Cora Coralina desempenha um papel de guardiã da memória da poeta que eternizou sua experiência de vida e sua obra, em seus doces, sua casa denominada por ela mesma, como um “barco centenário encalhado no Rio Vermelho”. A expografia, entendida como uma linguagem que expressa e traduz a exposição e a materialização de Cora Coralina, opera a comunicação com o público visitante.

2.2 O Estado de Goiás

Muito antes do surgimento da Cidade de Goiás, as terras eram habitadas pelos indígenas denominados Goyá, a historiografia aqui entendida como um produto discursivo que consolida narrativas para justificar e legitimar aqueles que contam a “história dos vencedores” no passado constitutivo do território, fatos exaltam personagens que plasmam uma versão do que representa a identidade goiana, a “goianidade” que precisa ser analisada de forma crítica com embasamento em historiadores. Destacam-se os relatos de viajantes como Auguste Saint-Hilaire e Raymundo José da Cunha Mattos¹², por exemplo, são descritos pelo historiador Pe. Luis Palacín em sua historiografia resultado de muitas pesquisas e árduo trabalho de campo, composta de obras como “Estrutura e Conjuntura de uma Capitania de Minas – Goiás (1722-1822)”, que depois foi publicada com nome de “O Século do Ouro em Goiás”.

Somente depois de sua expulsão é que torna-se posteriormente a província de Goyaz com a pujança do ciclo do ouro de aluvião entre os séculos XVI e XVII a partir da chegada de expedições denominadas bandeiras, onde exploradores buscavam indícios dessa riqueza em nome da Coroa Portuguesa que financia este movimento de adentramento ao território brasileiro ainda desconhecido, conforme destaca Tamaso:

Especificamente sobre a bandeira de Bartolomeu Bueno da Silva, Taunay (1961; V. I) cita as jornadas do "primeiro Anhanguera" por terras mato-grossenses e goianas, revelando que "em data, que para alguns parece ter sido 1682 esteve entre os gentios Goiás". Por ocasião desta "jornada", o Anhanguera teria descoberto "indícios de ouro". Ia acompanhado do filho "seu homônimo, que seria o segundo Anhanguera, o glorioso descobridor dos jazigos auríferos goianos em 1725" (p. 111). Para o historiador paulista, enquanto o "primeiro Anhanguera" dá indícios de ouro, o "segundo Anhanguera" assume, na história das bandeiras, o papel de "descobridor" das minas de ouro de Goiás (Taunay, 1961; V. I). O descobrimento de Goiás, não obstante ter sido efetuado no século XVI é sistematicamente atribuído à bandeira de Bartolomeu Bueno da Silva, o Anhanguera, pois, segundo Palacín (1995), "foi a partir dela que se encontraram as primeiras minas de ouro e se iniciou o povoamento branco e mestiço no território goiano" (p. 20). O anacronismo das referências "a um 'descobrimto' da região no século XVIII" é completamente obnubilado pelo imaginário local que reconhece em Anhanguera o grande desbravador, descobridor e fundador de Goiás. (TAMASO, 2007, p. 34-35)

¹² Dentre os relatos de viajantes que compõem a historiografia do Estado de Goiás estão: Auguste Saint-Hilaire. Viagens às nascentes do Rio São Francisco e pela Província de Goiás. São Paulo: Nacional, 1934. Raymundo José da Cunha Mattos. Chorographia Histórica de Goyaz. Livraria J. Leite. 1824. José Martins P. de Alencastre. Anais da Província de Goiás. In: Revista do Instituto Histórico Geográfico e Etnográfico, 3º Trimestre, Rio de Janeiro, 1864.

O relato de bravura e o “descobrimento” do território goiano feito pelos bandeirantes ressalta a narrativa de apropriação das terras dessas paragens antes do processo de colonização, entretanto produz o apagamento da história de lutas e resistências dos indígenas, culminando com a dizimação, aldeamento que fez parte do empreendimento de colonização e exploração que não respeitou os povos que já habitavam as terras que posteriormente formaram o Estado de Goiás. Demonstra claramente a construção mítica desses personagens historicamente construídos, a narrativa emblemática dessa aventura nos revela isso:

Em 30 de junho de 1722, partiu de São Paulo a bandeira comandada pelo capitão-mor Bartolomeu Bueno da Silva, o filho, em direção aos sertões dos goiases. Após ter vagado por três anos, cujas dificuldades geraram dissidências entre membros da bandeira, Bartolomeu Bueno da Silva localiza os aluviões do Rio Vermelho e seus afluentes, onde estivera com seu pai. O regulamento que regia a bandeira do segundo Anhanguera era especialmente rígido quanto ao Tratado de Tordesilhas: "não fará. Bartolomeu Bueno da Silva descoberta alguma em terras de Castela, nem consentirá. que pessoa alguma entre nos domínios dessa coroa" (apud Artiaga, 1961, p.22). Desconsiderando as ordens da Coroa, Anhanguera chegou em 1725 à região, onde posteriormente seria Goiás e após constatar as jazidas auríferas, retornou a São Paulo. Em 1726, como capitão-mor, regente, voltou à região dos Goyazes e rompendo o Tratado de Tordesilhas, fundou o Arraial de Sant'Anna, localizado entre morros e às margens do rio Vermelho, tornando-se Superintendente das Minas de Goiás, onde também fundou os arraiais da Barra, do Ferreiro e do Ouro Fino. Dado histórico importante foi o fato de ser a Villa Boa de Goyaz, oficialmente, o primeiro núcleo urbano para além do Tratado de Tordesilhas, que definia o território português. O aglomerado constituído prestou-se ao nascimento da urbe colonial em função do sucesso da empresa mineradora e da instalação do Governo e da Igreja. Por isso, Galvão Júnior considera a cidade de Goiás como um caso típico; mas também pelo fato de ser a primeira cidade no Planalto Central e a "primeira capital cerratense" (2001, p. 70). Colaborou assim Bartolomeu Bueno da Silva, em nível nacional para a expansão do "patrimônio geográfico brasileiro" (Souza, 1997, p. 41), e posteriormente em nível local para a conquista do título de patrimônio mundial. (TAMASO, 2007, p. 36)

Esta narrativa edifica um discurso que guarda muitas controvérsias históricas e sociológicas, o *Anhanguera* é herói ou vilão? É preciso entender o homem de seu tempo como um “mal necessário” ou atribuir atrocidades e genocídios de indígenas que aqui viveram à construção de sua imagem brutalizada e indolente para justificar o “progresso”? O processo de colonização empreendido pelos bandeirantes foi marcado pela violência e opressão dos indígenas que foram escravizados, catequisados e exterminados e a construção histórica de invisibilização desses povos originários durante o ciclo do ouro em Goiás caracteriza todo processo de consolidação do discurso dos vencedores, no caso os bandeirantes, transparece nitidamente que tudo reverbera e corrobora a “invenção da

Cidade de Goiás como patrimônio histórico” de acordo com as premissas de Delgado (2005), o antigo Arraial de Sant'Anna e mais tarde Vila Boa de Goiás.

Representa um lastro histórico na vida dos vilaboenses que delimita e dá visibilidade ao povo e às suas tradições, conforme discute Delgado (2005) delinea principalmente os conflitos e as disputas que marcaram o campo da memória na Cidade de Goiás; desta feita a autora apresenta o processo de “invenção da cidade como patrimônio histórico”, ou seja, a construção da memória coletiva que:

Pretende chamar a atenção para o trabalho de produção, gestão e imposição de determinada memória coletiva que objetiva Goiás como testemunha da história e guardião do patrimônio nacional, merecedora, por isso, do título de “Patrimônio da Humanidade”. Investigar a instituição de Goiás como cidade histórica é, portanto, indagar acerca dos atores e das estratégias de “enquadramento da memória”, na acepção de Michel Pollak (1989). No processo de constituição de conteúdo para o passado, o investimento para solidificar e dotar de duração e estabilidade uma determinada memória para representar o conjunto da sociedade configura operações de seleção, organização e uniformização da multiplicidade de significados atribuídos ao passado. Nessa perspectiva teórica, a memória coletiva é concebida enquanto coerção, como “imposição, uma forma específica de violência simbólica” (Pollak, 1989, p. 3). (DELGADO, 2005, p. 114)

Conforme propõe a autora, este processo de reconhecimento de Goiás como cidade histórica não é explicado apenas pelo fato de ter sido a capital do Estado de Goiás por mais de 200 anos, visando meramente conservar na estrutura urbana as construções do século XVIII. A inserção de Goiás no mapa do patrimônio não se justifica simplesmente pelo desejo de preservar suas construções como vestígios do passado, cujos valores seriam supostamente intrínsecos aos objetos e preexistentes a qualquer classificação. Transparece a intencionalidade de ressignificar a perda do título de capital do Estado para a cidade de Goiânia, planejada para recriar condições da autoestima das oligarquias locais arranhada pela supressão do prestígio e do poder político que será discutida seguir, considerando as características peculiares.

É praticamente impossível falar sobre a importância da Cidade de Goiás e não citar um ator político importante: Pedro Ludovico Teixeira e sua saga. Rildo Bento Souza (2015) destaca, ao analisar os desdobramentos políticos da disputa e ruptura entre as oligarquias locais e o processo de construção e transferência da capital para Goiânia promovido por ele nos idos da Revolução de 1930 que:

Pedro Ludovico precisava se justificar. Recontar e recriar essa história. Buscar subterfúgios na memória, e principalmente, no espaço que lhe estava destinando o jornal, para fazer da Revolução de 1930 o grande momento da

história de Goiás, e que se ela não tivesse acontecido era como se toda a história goiana após 1930 também não existisse. Devia-se a ele, como mito fundador, as glórias pelo presente. Pedro Ludovico criou uma narrativa vitoriosa que se “impôs como ‘memória histórica’ silenciando grande parte de seus opositores políticos”. (SOUZA, 2015. p. 50)

Instaura-se nesse instante uma tensão no equilíbrio de forças políticas, onde ocorre um rompimento com a antiga capital e a cidade de Goiânia que passa a representar uma cidade moderna em contraponto a uma série de questionamentos e limitações desenvolvidas por Pedro Ludovico Teixeira em seu discurso para a mudança, argumentos relacionados à localização, à infraestrutura e à falta de condições para a Cidade de Goiás continuar sendo a capital do Estado de Goiás:

A Capital de Goiaz é, sem dúvida, uma daquelas cidade cujo estado sanitário, dia a dia a pior, reclama as mais prontas e enérgicas providencias. (...) Situada (...) sobre terreno acidentado, cercada de altos montes (...) embarçando-lhe a regular ventilação (...) castigada por excessiva temperatura (...) com uma edificação a antiga, obedecendo, in totum, a arte colonial, que era antes a negação dos mais rudimentares princípios arquitetônicos e dos mais salutareos preceitos da moderna higiene. (...) as margens do Rio Vermelho (...) despejo e lavadouro da população, não é e nem póde ser convenientemente distribuída às casas. (...) desprovida de bom sistema de esgotos, capaz de evitar o uso prejudicialissimo das latrinas perfuradas no terreno, onde as matérias fecais sem escoamento entram em rápida decomposição e exalam deletérios miasmas. (...) a decadente Vila Bôa hospéda em seu seio poderosos agentes de destruição, que hão de, em breve, transformá-la em vasta Necrópole, onde a morte campeie com todo o seu cortejo de horrores (PAIXÃO apud TEIXEIRA, 1933, p. 111 e 112).

Por influência dos traumas oriundos da transferência da capital do Estado de Goiás, a Cidade de Goiás representa a dicotomia entre a velha e a nova capital, personifica a cidade antiga face à moderna capital planejada e com ares de progresso, relegando os vilaboenses a um ostracismo pungente. Nesse cenário dantesco, Cora Coralina toma para si um libelo em defesa dos interesses locais, servindo-se de sua verve poética para impedir esse desterro, prevê a possibilidade de sobrevivência de sua gente e de seu povo a partir da memória e do patrimônio cultural, construindo assim as bases das tradições em busca do turismo. A poeta trata de transformar o "valioso patrimônio histórico-cultural e as nobres tradições de Goiás" em matéria da memória e escreve seu primeiro livro, Poemas dos Becos de Goiás e Estórias Mais, publicado em 1965 (Cora Coralina, 1980).

2.3 A Cidade de Goiás: Patrimônio Histórico da Humanidade

A Cidade de Goiás tornou-se patrimônio histórico com o tombamento em 1978 pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) culminando no reconhecimento da capilaridade cultural, histórica e educativa do museu para da Cidade de Goiás como Patrimônio da Humanidade em 2001 pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO)¹³.

Em relação ao Dossiê – Proposição da Cidade de Goiás na Lista do Patrimônio da Humanidade, Andrea Ferreira Delgado (2005, p. 133) ressalta que o mesmo demonstrou a historicidade das séries discursivas que se cruzam no campo do patrimônio, o que reforça a instituição de Goiás como cidade histórica sem desconsiderar os processos de disputa entre os diferentes atores sociais, as categorias discursivas e a construção de narrativas "que produzem os conteúdos simbólicos da memória coletiva".

Segundo Delgado, nesse documento elaborado para reconstruir a imagem de Goiás como cidade histórica e turística, uma outra narrativa deve ser considerada: "a monumentalização de Cora Coralina como símbolo da cidade, entrelaçando o ofício da doceira que institui a comida-signo com o ofício da literata que inscreve determinado passado na materialidade urbana e elabora um mapa da memória pessoal e coletiva" (DELGADO, 2005, p. 133).

"Casa velha da ponte... velho documentário de passados tempos, vertente viva de estórias e lendas". "Barco centenário encalhado no Rio Vermelho" "eu era menina e você já era a mesma" "Minha casa velha da ponte... Assim a conheci e canto com minhas pobres letras. Desde sempre". Cora Coralina

A poeta, sua casa e a cidade em simbiose, um amálgama que reúne a biografia, o patrimônio cultural e a memória coletiva, unidos de forma homogênea a tradição e as histórias desde sempre. O discurso silencia as tensões e conflitos constitutivos do processo de atuação do IPHAN e das instituições locais como a Organização Vilaboense de Artes e Tradições (OVAT) e oculta quanto o poder simbólico é coercitivo, atribuindo

¹³ A cidade de Goiás é testemunha da ocupação e da colonização do Brasil Central nos séculos XVIII e XIX. As origens da cidade estão intimamente ligadas à história das bandeiras que partiram principalmente de São Paulo para explorar o interior do território brasileiro. O conjunto arquitetônico, paisagístico e urbanístico do centro histórico de Goiás foi tombado pelo IPHAN em 1978 e o reconhecimento como Patrimônio Mundial veio em 16 de dezembro de 2001. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/36>

ao conjunto do espaço social as representações construídas no campo do patrimônio e do que significa ser vilaboense: a concepção de passado histórico e socialmente construída, anunciado os atributos que estabelecem a identidade como se fossem constituintes da própria natureza dos moradores da cidade.

Como afirma Pierre Bourdieu (1989, p. 115), "essas características nada têm de natural e são, em grande parte, produto de uma imposição arbitrária, quer dizer de um estado anterior da relação de força no campo das lutas" pelo poder simbólico de produzir nesse espaço social "uma visão única da sua identidade, uma visão idêntica da sua unidade".

Utilizando as características da sociologia bourdieusiana a respeito do espaço social e aplicando como categoria de análise do processo de tombamento cultural da Cidade de Goiás, podemos observar a homogeneização dessa identidade intermediada e imiscuída na imagem de Cora Coralina. De fato, trouxe benefícios à cidade por não ser mais a capital do Estado, mas tem sua importância de cidade patrimônio cultural da humanidade, atualizando e conformando esse campo de lutas.

2.4 Cora Coralina: Personificação, vida e obra

A vida e obra da poeta Anna Lins dos Guimarães Peixoto Brêtas¹⁴ – a Cora Coralina, pseudônimo cunhado pela própria poeta para diferenciar-se, criar sua identidade artística; a construção desse ícone mítico da personagem da que corporifica a identidade cultural goiana, tão bem trabalhada por inúmeros pesquisadores que antecedem este trabalho, nos conduz à percepção da ocorrência ou a supressão do diálogo entre este museu e os moradores da Cidade de Goiás. Assim, nos chama atenção como os moradores lidam com essa casa-monumento, guardião de memórias e baluarte cultural, ao mesmo tempo próxima e distante do cotidiano deles.

Corporifica-se em valores e representações, constitui um recorte histórico dessa sociabilidade com a poeta conhecida em muitos lugares e que os torna conhecidos de modo intrínseco. É um Museu-Casa literário, é importante destacar as orientações de Chagas (2003) sobre a “imaginação museal” consiste na capacidade de determinados

¹⁴Conforme entrevista concedida à escritora Yêda Schmaltz em 1982: “O meu nome é Anna Lins dos Guimarães Peixoto Brêtas. Anna com dois enes, não dispense a partícula dos e também não dispense o chapeuzinho do Brêtas e não gosto que errem meu nome: quem o escrever, que o escreva com todas as letras” (BRITTO, 2006, p. 27)

agentes “articulem no espaço (tridimensional) a narrativa poética das coisas” (p. 64), conforme destaca BRITTO (2018)

Essa poética resulta da capacidade de trabalhar com a “linguagem dos objetos” através de uma narrativa oriunda de uma organização do espaço museológico a partir da transformação de imagens, formas e objetos em suportes discursivos. Portanto, essa proposta evidencia a exposição museológica como resultante de um conjunto de procedimentos que são acionados em diferentes momentos do percurso criativo. Linguagem por meio da qual o responsável pela musealização experimenta alternativas de articulação de diferentes objetos e recursos (espaços, suportes, formas, texturas, cores, iluminação, sonorização, textos, imagens, legendas, cenários etc.) visando materializar o processo expositivo. (BRITTO, 2018, p. 58)

Conforme destacado pelo autor, a expografia apresenta a narrativa construída para mostrar aos visitantes do museu os cenários característicos da personalidade que habitou aquele espaço, no Museu Casa de Cora Coralina visita guiada destaca os fatos históricos e a visualização dos objetos de Cora Coralina, com as intervenções tecnológicas essa linguagem é acrescida de sons, cores, em complemento aos objetos do seu acervo em si e possibilita muitas experiências educativas em sua memória musealizada e; principalmente em sua obra viva e perceptível em todos os ambientes da Casa Velha da Ponte.

Segundo Britto (2018) “a linguagem instituída a partir dos objetos também cria a ilusão de que as pessoas ausentes ou mortas, ali representadas, ganham vida”. Ele ainda complementa: “a qualquer momento pudesse retornar para realizar suas ações corriqueiras ou se tudo estivesse exatamente igual ao “tempo” ali evocado” (p. 59). Transparece a ideia de que a personagem ilustre não está morta, suas memórias afetivas e históricas estão preservadas e podem ser sentidas pelo público visitante, que absorve essa aura de imortalidade, de presença simbólica que permeia os ambientes do museu.

No ano de dois mil e dezenove celebrou-se os cento e trinta anos do nascimento de Cora Coralina, esta efeméride demonstra a sua relevância ao povo goiano e à literatura brasileira. A poeta que começa a escrever seus poemas a partir dos quatorze anos de idade: “mas não tinha leitura, não tinha vivência, nada para escrever, só um pouco de imaginário” (BRITTO, 2006) e desde então circunscreveu um diferencial no pseudônimo por ela adotado:

Quando eu comecei a escrever, por muita vaidade e ignorância, nesta cidade havia muita Anna. Sant’Anna é a padroeira daqui. E quando nascia uma menina davam-lhe logo o nome de Anna. Nascia outra era Anna. De modo que a cidade era cheia de Anna, Aninha, Anita, Niquita, Niquinha, Nicota, Doca,

Doquinha, Doquita, tudo isso era Anna. Você ia procurar saber era Anna. Então eu tinha medo que a minha glória literária fosse atribuída a outra Anna mais bonita do que eu. Então procurei um nome que não tivesse xará. Olhei pela cidade, corri as minhas recordações, indaguei como chamava tal moça, assim, assim, filha de fulano... Não achei nenhuma Cora. Aí optei por Cora. Depois Cora só era pouco, achei Coralina e aí juntei Cora Coralina e passei a me identificar por Cora Coralina. Porque meu nome Anna é muito comprido: Anna Lins dos Guimarães Peixoto Brêtas, sendo Brêtas de meu marido. Então Cora Coralina é mais fácil. Se fosse Anna tinham que perguntar: “Mas qual é essa Anna? Essa Anna é aquela e tal, filha de fulana”. Custoso né? E Cora Coralina é mais fácil. Falou Cora Coralina, boa ou ruim, é ela mesma (BRITTO, 2006, p. 33).

A busca pela originalidade e pela simplicidade de seu pseudônimo na verdade a diferencia de outras mulheres chamadas Anna, conforme aludido pela própria poeta, “Cora Coralina” remete a “coração vermelho”. A importância da vida e obra de Cora Coralina foi reconhecida pela Universidade Federal de Goiás que lhe concedeu o título de Doutor Honoris Causa¹⁵ em 18 de agosto de 1983, conforme descrito por Delgado (2005)

CORA CORALINA, hipocorístico da goiana Anna Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, nasceu em Goiás, Capital antiga do Estado, vindo à luz no século passado e trazendo consigo todas as idades. Mais antiga do que ela mesma, no entanto, é a sua poesia que desde séculos lhe veio cascateando pelas pedras e águas do rio Vermelho. Nas horas perdidas, horas mortas de uma noite, ela cruzou o rio em busca do amor no seu destino. Distante da terra-mãe por algumas décadas, retoma a suas raízes e compõe o seu “Cântico da Volta”. Drummond de Andrade nela reconheceu a irmã concebida e gestada no ventre da poesia mais pura. Mulher de escola bem pouca e muita sabedoria o que lhe valeu o título de “Doutor Honoris Causa” pela Universidade Federal de Goiás. (DELGADO, 2005, p.230)

Andrea Delgado reafirma o que está explícito no discurso da Reitora da Universidade Federal de Goiás (UFG) sobre a fundamentação da concessão do título que confere primazia à descrição da mulher “quase centenária — “mãe, velha escriba, doceira”— que se confunde com a poesia. Segundo a autora proclama a insígnia para a eternidade resume a intenção desse tipo de homenagem de sancionar simbolicamente aqueles indivíduos que podem almejar a posteridade. Nota-se todo o prestígio social de Cora Coralina que representa uma personalidade pública que está intimamente ligada à Cidade de Goiás e que detém um poder-saber, por sua poesia que enaltece e configura a identidade e tradição cultural goiana, os valores morais, intelectuais e artísticos, o título

¹⁵ UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. (1992), op. cit., p. 23-24.

é prova de sua sabedoria, consagrada como “patrimônio sagrado”. Assim, Cora Coralina monumentaliza-se como representante da “terra” e do “povo” de Goiás.

Cora Coralina é amplamente festejada pela imprensa nacional ao ser escolhida para receber o "Troféu Juca Pato" como "A Intelectual do Ano de 1983", oferecido pela União Brasileira de Escritores (UBE), com o patrocínio da Folha de São Paulo. Dos 926 votos de escritores e intelectuais, considerados válidos por atenderem as normas estabelecidas para o concurso, Cora Coralina obteve com 430 votos, Gerardo Mello Mourão recebeu 352 votos e Teotônio Vilela ganhou 144 votos¹⁶. Tornando-se, assim, a primeira mulher a receber este prêmio. No dia 20 de junho de 1984, o Troféu foi entregue numa cerimônia que lotou a sede da União Brasileira de Escritores, em São Paulo.

Este título representa a exaltação da poeta que consegue romper com a hegemonia cultural do Eixo Rio – São Paulo, ela consegue trazer para o interior do país essa honraria que representa muito e que consagra ainda mais o legado de sua obra para a posteridade. O museu atrai mais pessoas interessadas em conhecer a poeta e seus poemas, segundo Delgado (2005)

A poeta irrompe como a mulher que luta contra as “dilapidações do patrimônio histórico, da fauna e flora, do passado e tradições” de Goiás, que “canta” a cidade de Goiás e conta suas histórias, encantando e fascinando plateias com sua “força e magia” da sua figura humana, que “ministra lições preciosas através de seus poemas e de sua verve literária”. Em outras palavras, multiplica-se ininterruptamente uma teia discursiva que inventa a Mulher-Monumento. (DELGADO, 2005, p. 237)

Cora Coralina tem uma representatividade alinhada com as tradições culturais goianas, em um movimento constante e multifacetado, a mulher doceira, a mulher poeta, a figura pública para qual convergem símbolos desse repertório que anuncia a Cidade de Goiás para o mundo. Esses núcleos de sentidos e de significados que estão em seus versos demonstram sua infância e mocidade, a vida adulta, o casamento, tudo caracterizado de forma poética com conselhos dessa mulher sábia para diversas gerações. Nesse enquadramento enquanto cidade histórica, Bordieu apresenta o capital simbólico como

construção de um capital simbólico para si e para o grupo são chamadas por Pierre Bordieu de “ações de representação” que “têm como objetivo tornar manifesto um grupo, seu número, sua força, sua coesão, fazê-lo existir visivelmente” e, a um só tempo, configuram-se como “estratégias de apresentação de si (...) destinadas a manipular a imagem de si e sobretudo de sua posição no espaço social”. (BORDIEU, 1990, p. 161-162).

¹⁶ Osvaldo Peralva, "Em louvor de Cora Coralina". Folha de São Paulo. São Paulo, 2 de maio de 1984.

Toda descrição meticulosa aqui apresentada em face da monumentalização de Cora Coralina, tornada Mulher–Monumento e seu entrelaçamento para tornar a cidade um “lugar de memória”, uma cidade histórica que articula passado, presente e futuro, se refere também ao seu papel de atração turística para a cidade, muito perceptível no processo de tombamento da Cidade de Goiás como patrimônio cultural da humanidade pela UNESCO em 2001. A batalha de memória descrita por Delgado (2005) para

O reconhecimento de Goiás como cidade histórica não pode ser apenas explicado pelo fato de ter sido a capital estadual por mais de duzentos anos e conservar na estrutura urbana as construções do século XVIII. A inserção de Goiás no mapa do patrimônio não se justifica simplesmente pelo desejo de preservar suas construções como vestígios do passado, cujos valores seriam supostamente intrínsecos aos objetos e pré-existentes a qualquer classificação. O órgão do Patrimônio Nacional não descobre o valor estético e histórico dos bens: pelo contrário, ele institui esses valores. A cidade de Goiás somente passou a ter visibilidade como lugar histórico quando foi inscrita na rede discursiva do patrimônio, à medida que o tecido da linguagem lhe foi atribuindo determinados conteúdos para torná-la símbolo da memória coletiva. Outro agente desse processo de construção da cidade como âncora da identidade nacional e regional é Cora Coralina. Ao entretecer o rememorar do tempo aos espaços da cidade, ela toma-se artífice de significados para o passado que consagram Goiás enquanto lugar da memória. (DELGADO, 2005, p. 397-398)

Cora Coralina consegue fazer convergir a memória e a história da Cidade de Goiás, ela se amálgama e se configura como artífice da memória coletiva, tornou-se uma agente da recondução do prestígio da cidade que deixou de ser a capital quando em 1937 Goiânia assumiu esse lugar. Em suma, “Cora Coralina consegue ser a simbiose histórica entre a Cidade de Goiás e a Mulher – Monumento que tem o ofício de doceira e a prática da literatura que são dois núcleos da construção das biografias oficiais de Goiás como um centro de turismo” (DELGADO, 2005, p. 461-462)

CAPÍTULO 3: INTERVENÇÕES TECNOLÓGICAS NA EXPOGRAFIA DO MUSEU CASA DE CORA – O PASSADO SE APROPRIA DA MODERNIDADE

O projeto de intervenções tecnológicas desenvolvidas pela equipe do Media Lab UFG iniciou com o convite feito pela direção do museu que previa a instalação de audioguias bilíngues e telas informativas na expografia do museu. Entretanto o diferencial do que foi feito reinventa e atualiza o legado de sua poesia: os aparatos tecnológicos instalados para aguçar o olhar do visitante, compostos de videoprojetores e umidificadores de ares, integrados a sensores e placas programáveis para executar rotinas que fazem os versos de suas poesias se materializarem no ar, na água e nas paredes da casa. Tudo em sintonia com a visita guiada por mediadores que destaca a biografia e obra de Cora Coralina, faz sua poesia viva e pulsante em sua casa-museu.

Todo percurso descrito até este momento neste trabalho enfocou sociologicamente a casa velha da ponte constituída em Museu Casa de Cora Coralina que abriga o seu acervo e sua história, a narrativa de memórias da influência do legado para o processo de tombamento da Cidade de Goiás em patrimônio histórico da humanidade. O período de prestígio da capital centenária do Estado de Goiás e os confrontos políticos e os traumas para os vilaboenses a partir da construção e transferência para Goiânia – o contraste entre a representatividade das duas cidades.

A experiência do visitante do Museu Casa de Cora Coralina tem início com seu conhecimento prévio da vida e obra da escritora, isto é, suas narrativas têm força e poder de atração decisivo. Cora Coralina e o processo de monumentalização da mulher doceira em artífice de seus versos singelos e impactantes para a realidade local e a capilaridade experimentada por sua obra que se mistura com a cidade e com o Estado de Goiás de forma indissociável, uma amálgama transcendente de sensibilidade e perspicácia da identidade histórico-cultural dessa goianidade para o Brasil e para o mundo.

A tecnologia foi o mote utilizado pela equipe do Media Lab UFG para a imersão do visitante no universo literário da poeta com centralidade não apenas em seus objetos de trabalho na cozinha, suas roupas, seus livros e os móveis da casa imponente às margens do Rio Vermelho. A expografia configura a linguagem para contar sua história a partir da seleção dos elementos do acervo que servem para compor a narrativa contida na visita guiada. As intervenções utilizando mídias interativas recompõe essa experiência estética e sensorial priorizando as vivências com a poesia que pode ser vista e ouvida nos aparatos tecnológicos montados para recompor o museu-casa literário e sua ilustre moradora.

A visita monitorada [no museu] estabelece não apenas a ordem de apresentação, mas condiciona o percurso da visita, espacial e temporalmente. Explicações sobre os elementos mais notórios da casa, como as peças, prêmios e títulos, além de fragmentos da biografia de Cora são o texto base para a visita, fio de Ariadne que serve de guia aos visitantes (ROCHA, FIORAMONTE, 2017, p. 879). Este modelo de expografia prevaleceu até o ano de 2015 no Museu Casa de Cora Coralina: uma visita guiada que apresentava a vida de Ana Bretas, mas não exatamente o universo poético de Cora Coralina.

Foi diante deste cenário que o Media Lab UFG recebeu uma proposta de atualizar tecnologicamente o Museu. Este, por sua vez, recebeu como resposta outra proposta: mudar o foco da visita, dos elementos materiais para a imaterialidade da poesia. (FIORAMONTE, 2019, p.86). Assim, apropriando-se de metáforas encontradas nos versos de Cora como “Terra, água e ar. O triângulo da vida” (CORALINA, 2012, p.57), uma equipe multidisciplinar do Media Lab se encarregou de transpor os versos coralinos para diversos meios característicos da casa. Uma parede e um quadro (versos em um meio sólido, a “terra”), uma bica d’água (versos em um meio líquido, a “água”) e o vapor que emana de uma panela de barro na cozinha e flui pelo ar (versos em um meio gasoso, o vapor no “ar”). (FIORAMONTE, 2019, p.87)

É preciso pensar o Museu Casa de Cora Coralina enquanto um ente político importante para a Cidade de Goiás, o museu conseguiu a aprovação de financiamentos em duas etapas pela Caixa Econômica Federal (CEF), nos editais 2015/2016 e 2017/2018. Outras instituições museais brasileiras não obtiveram sucesso nessas seleções de modernização para projetos expográficos, isso pode representar o bom trânsito no sistema de captação de recursos pela equipe do Museu Casa de Cora Coralina, tanto no cenário local quanto nacional, fato não ignorado neste trabalho.

O processo de implementação das intervenções realizadas pelo Media Lab UFG no Museu Casa de Cora Coralina direciona o foco não apenas em sua vida e nos objetos pessoais, prioriza a obra da poeta, sua poesia tem destaque e propicia experiências sensoriais nas intervenções expográficas: sua poesia pode ser vista e ouvida pelos visitantes. Foram realizadas duas etapas de intervenções, a primeira concluída e inaugurada em 22 de abril de 2016 e a segunda etapa inaugurada em 20 de abril de 2018.

Apresentaremos nesta seção do trabalho as intervenções na expografia do Museu Casa de Cora Coralina com a utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação (TIC) planejadas e executadas pela equipe do Media Lab UFG, enfatizando

as nuances criativas, de sorte a evidenciar as influências no modo de visitação e, acima de tudo, indo além da expografia em si, afastando uma abordagem de mera contemplação e deslumbramento com os aparatos técnicos e tecnológicos, é preciso transcender essa perspectiva de “*encantamento tecnológico*” e perceber as múltiplas vivências entre Cora Coralina e sua obra, sua história de vida e os visitantes do museu.

Promoveremos um debate a respeito das consequências dos custos de implementação e de manutenção desses aparatos, característica crescente para a sobrevivência dos museus no contexto globalizado e agravados com a pandemia da COVID-19. O desafio da virtualização de acervos nos museus, da visitação *on-line* em tempos de pandemia, bem como o foco dessa investigação nas experiências em ações educativas mediadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nos museus, serão captados nos relatórios metodológicos, de estatísticas e coleta de dados presentes na “Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2020”, promovida pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2021)

3.1 Descrição dos projetos da 1ª Etapa de intervenções interativas promovidas pelo Media Lab UFG – 2015/2016

A utilização das TIC nos museus tem o objetivo de promover a digitalização de acervos, a criação de sítios web interativos para visitação *on-line* e o estabelecimento de conexões ativas com o público visitante nas redes sociais com o uso de aplicativos e *softwares* para mediação e em muitos casos, promovem também a criação de um setor educativo nessas plataformas.

Essas estratégias para atualização dos museus fazem parte do movimento de inserção dessas instituições no cenário de hiperconectividade característico da contemporaneidade, fenômeno sociotecnológico característico que imprime essas demandas na atualização das expografias, da memória e do patrimônio. Está presente nos editais de incentivo por instituições financeiras privadas e em entidades governamentais, a exemplo da Caixa Econômica Federal que financiou as duas etapas de intervenções tecnológicas no Museu Casa de Cora Coralina que fortalecem projetos interativos nos

museus brasileiros¹⁷. Abaixo segue uma breve descrição dos projetos da 1ª etapa de intervenções tecnológicas realizadas pelo Media Lab UFG no Museu Casa de Cora Coralina entre 2015/2016. Por se tratar de um museu-casa tombado como Patrimônio da Humanidade pela UNESCO, as intervenções tecnológicas na estrutura foram mínimas, com a inserção de elementos visuais e sonoros para ressaltar as poesias coralinas.

- Subprojeto Sala de Espera (Vídeo Wall): A sala de espera tem um painel com seis aparelhos de TV colocados na posição vertical compondo um quadro único que utiliza recursos tecnológicos que permitem a exibição de vídeos de forma unificada, como se fosse um telão. São entrevistas concedidas por Cora Coralina em programas jornalísticos. A visita guiada com os mediadores ocorre em grupos, assim a sala de espera possibilita um acolhimento às pessoas que aguardam o momento para fazer a visita.



Figura 9: Videowall na sala de espera. Foto: WILDER FIORAMONTE, 2017

- Subprojeto Cozinha (*Videomapping*): A poesia saindo de uma panela no fogão caipira ganha o ar, um projetor lança poesias na fumaça proveniente de um umidificador de ar instalado no local onde guardasse lenha, ele é programado com uma placa Raspberry Pi,

¹⁷ Foram dois financiamentos: 1ª Etapa – Caixa Econômica Federal (CEF), por meio do Programa Caixa de Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro – "Cora Coralina Coração do Brasil" seleção Patrimônio 2015/2016 – inscrição 0014 no valor de R\$ 290.000,00. 2ª Etapa – Programa CAIXA de Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro – 2017/2018 "Cora Coralina Coração do Brasil" – inscrição P2016284001179 foi contemplada no valor de R\$ 183.000,00.

um dispositivo computacional que utiliza sensores para reproduzir um filme em loop que simula a poesia subindo desde o fogão até o telhado;



Figura 5: Cozinha, Projeto AR. Fonte: CLEOMAR ROCHA, 2016

- Subprojeto Porão/Bica: A bica conduz poesia água abaixo, escoando no Rio Vermelho. A instalação é composta de uma série de projetores alinhados, acompanhando a bica. Projetam versos de Cora, que correm pela bica, na velocidade da água. Junto à bica, pequenas caixas de som sussurram a poesia que está escoando;

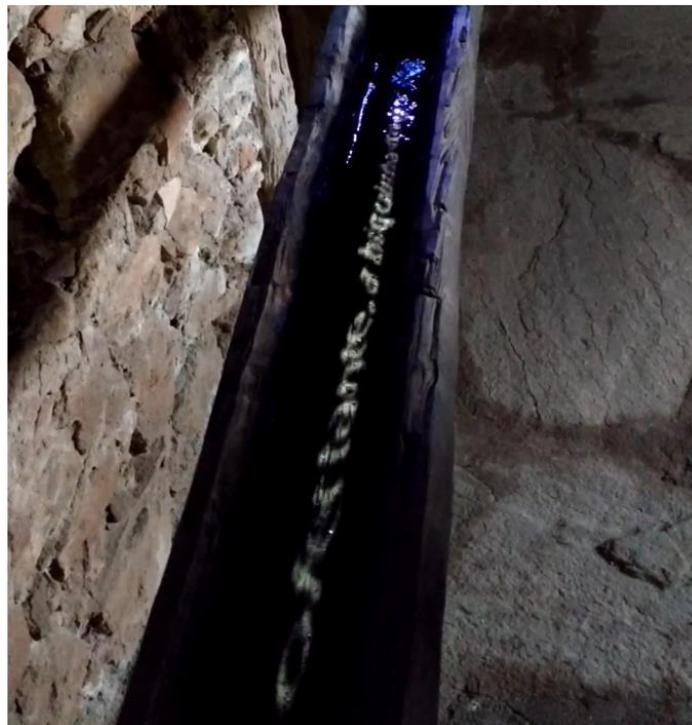


Figura 6: Porão/Bica, Projeto ÁGUA. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2017

- Subprojeto Sala da Escrita: Em uma escrivadinha com uma máquina de escrever, um grande painel branco sai da máquina, de uma folha de papel, uma projeção videomapeada sugere que versos saem da máquina e se espalham pela parede.



Figura 7: Sala de Escrita, versos em uma camada. Projeto TERRA. Fonte: CLEOMAR ROCHA, 2016

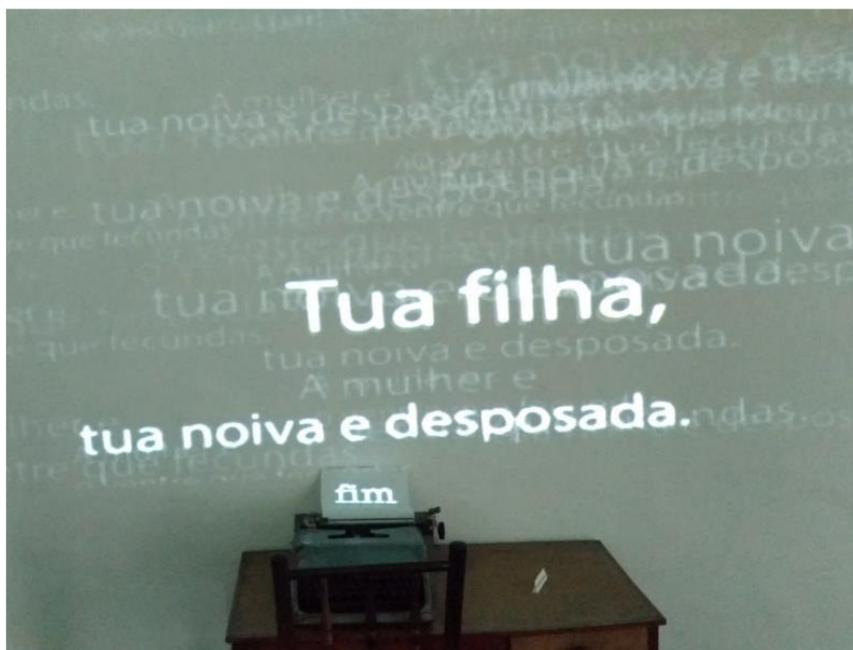


Figura 8: versos em várias camadas na sala de escrita. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2017

O objetivo do Media Lab UFG na primeira etapa intervenções tecnológicas utilizando mídias interativas foi proporcionar aos visitantes uma experiência eminentemente verbal, sonora e virtual conforme explica Rocha (2019)

O princípio do Museu Casa de Cora Coralina não se define em 1989, ano de sua abertura oficial. Por princípio o museu já pulsava a cada letra escrita por Cora, em cada ponto de açúcar que ajudava a desenhar a história de uma casa, de uma poetisa e de seu legado. As intervenções tecnológicas realizadas no Museu são antes conversações poéticas que intervenções, são mais um convite ao viés poético verbivocovisual instalados por toda a casa, em uma performance que é um diálogo entre técnicas, tempos, artistas, mundos e referências. E esse diálogo, aberto aos visitantes, é uma experiência fundante. (ROCHA, 2019, p. 2756)

As intervenções são na verdade o diálogo entre técnicas, tempos, artistas e seus contextos, assim denominado verbivocovisual: teoria formada e desenvolvida pelo movimento da Poesia Concreta de Haroldo de Campos e Décio Pignatari, que cunhou o termo verbivocovisual, a partir da junção dos termos verbi, em referência à linguagem verbal, voco, em referência ao aspecto sonoro, e visual, completo em sua nomenclatura (PIGNATARI, 1985; 2005).

Assim, a experiência dos visitantes em contato com as poesias através da utilização das intervenções tecnológicas opera uma ressignificação: a poesia pode ser ouvida, vista e sentida em sua dimensão de linguagem verbal, entretanto não configura a dimensão educativa em si, não houve a formulação de atividades direcionadas às práticas educativas integradas em currículos da educação formal.

A proposta do projeto foi fazer o museu fruir e dar protagonismo à poesia de Cora Coralina: uma casa de poesia. Isso não significa que haja o impedimento de sua elaboração, uma vez que os conteúdos em história, sociologia, arte e língua portuguesa, dentre diversos saberes, estão implícitos na expografia de forma interdisciplinar e precisam ser explicitados em estratégias didáticas que agucem esse olhar.

A experiência da visita ao museu pode permitir aos visitantes observar e analisar sobre uma série de temas, dentre eles as vivências educativas, conforme discutimos ao longo dessa investigação, a expografia demonstra aos visitantes não se resume apenas em exemplificar e consumir conteúdos, a histórias da vida da poeta com suas peculiaridades, representa um momento de ampliação do capital cultural presente na educação não formal em paralelo à educação formal.

3.2 Projetos da 2ª Etapa de intervenções interativas promovidas pelo Media Lab UFG – 2017/2018

A primeira etapa do projeto de modernização da expografia foi concluída e inaugurada com muita repercussão nos meios de comunicação em nível local e nacional¹⁸ atraiu a atenção e o deslumbramento dos visitantes que ficavam curiosos com os efeitos visuais utilizados para destacar as poesias coralinas. O projeto ainda não estava completo, havia mais aplicações tecnológicas contidas na planejamento do Media Lab UFG para serem concluídas na segunda etapa de intervenções. Diante do sucesso e visibilidade do trabalho desenvolvido pela equipe multidisciplinar juntamente com a direção do museu, foram feitas reuniões para avaliar e propor novo pedido de financiamento à Caixa Econômica Federal.

No momento de retomada do projeto, eu recebi o convite para participar da primeira reunião em abril de 2017 e compor a equipe de pesquisadores e desenvolvedores, onde os coordenadores do Media Lab UFG apresentaram as concepções técnicas e demandas de cada subprojeto. Foram distribuídas em subequipes responsáveis pela elaboração de levantamentos de materiais e orçamentos de insumos e equipamentos tecnológicos a serem comprados. A direção do Museu Casa de Cora Coralina acompanhava as reuniões da equipe de pesquisadores e desenvolvedores dos projetos e cuidava dos trâmites legais junto ao IPHAN e órgãos da prefeitura da Cidade de Goiás, assim como da proposta de financiamento pela CEF, após a aprovação dos recursos foram iniciados os trabalhos conforme cronograma.

Segue uma breve descrição de alguns dos projetos da 2ª etapa de intervenções e a análise com relação à atender ou não questões de conteúdos e currículos escolares:

- Subprojeto Linha do Tempo: Localizado na sala de espera do lado direito do Video Wall, essa instalação interativa está disposta em quatro pontos consecutivos e separados uns dos outros, cada um possui um microcomputador, um sensor Leap Motion¹⁹ e um aparelho de TV. O visitante fica em frente a uma das quatro telas e deve posicionar uma de suas mãos sobre o sensor e executar movimentos naturais com a mão para percorrer uma linha cronológica que vai apresentar

¹⁸ Reportagem sobre a revitalização tecnológica do Museu Casa de Cora Coralina. “Casarão onde viveu a poetisa Cora Coralina está de cara nova”. Disponível em: <http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2016/04/casarao-onde-viveu-poetisa-cora-coralina-esta-de-cara-nova.html>

¹⁹ O Leap Motion é um pequeno dispositivo que possui sensores capazes de captar os movimentos e as posições dos dez dedos das mãos do usuário.

algumas informações históricas e fotografias relacionadas à vida de Cora Coralina.

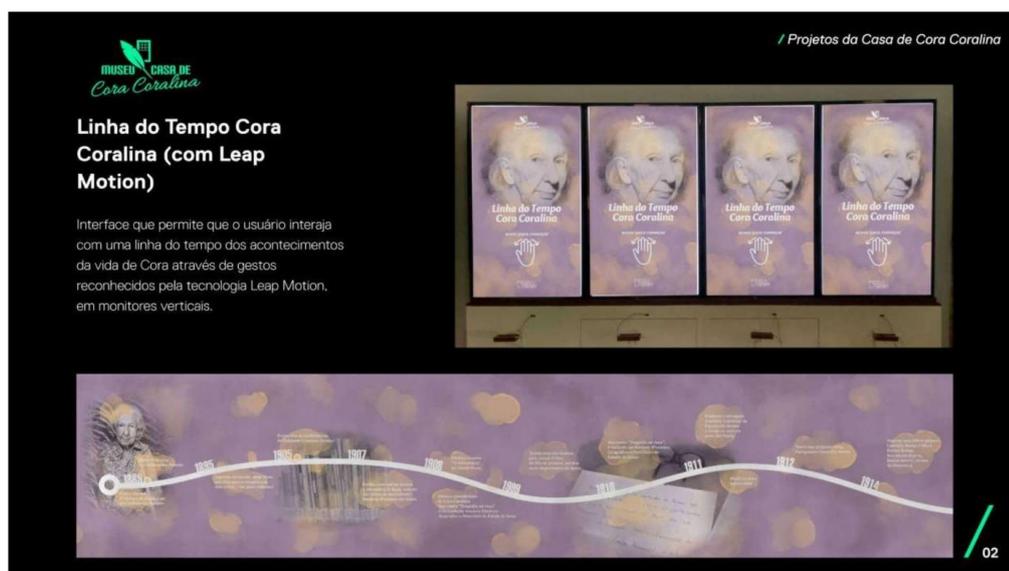


Figura 10: Linha do Tempo Cora Coralina Fonte PROF. Dr. HUGO NASCIMENTO, 2017

Essa interface computacional é capaz de responder conforme os gestos feitos pelo visitante e lhe proporciona uma experiência interativa, conforme destacamos na imagem abaixo:



Figura 11: Interatividade na obra Linha do Tempo. Foto: Wilder Fioramonte, 2018

- Subprojeto Quintal/Jardim: Distribuídos em pontos estratégicos do jardim no quintal, caixas de som ocultadas em casinhas de passarinho²⁰ e coités nas árvores, reproduzem poemas de Cora Coralina em volume reduzido para serem ouvidos pelos visitantes;



Figura 12: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal. Fonte: O AUTOR, 2018

- Subprojeto Quarto: Aplicação em RA (Realidade Aumentada) opera ações que misturam a elementos realidade virtual com o mundo real, isso é possível a partir de um marcador fiducial²¹ localizado sobre a cama de Cora, consiste em uma

²⁰ As casinhas de passarinho foram confeccionadas por mim para abrigar os alto-falantes de vibração responsáveis pela execução de trechos de poesias de Cora Coralina no subprojeto quintal.

²¹ Em aplicações de realidade aumentada, os marcadores fiduciais ajudam a resolver vários problemas de integração entre a visão do mundo real e as imagens sintéticas do mundo real. “A infância de Aninha”, Cora Coralina na infância, produzido e dirigido por Rosa Berardo em 2013.

imagem codificada impressa que é lida por um tablet que é manuseado pelo visitante e aciona a exibição da animação.



Figura 17: Subprojeto Quarto do Museu. Realidade Aumentada. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2018

- Subprojeto Parede que Sussurra: No momento da visita guiada, ao passar em frente ao quadro com a imagem de Cora Coralina, situado no corredor de acesso aos banheiros, é possível escutar poesias sendo sussurradas. Para ouvir melhor o visitante deve aproximar o ouvido;



Figura 19: Subprojeto Parede que Sussurra Poesia. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2018

A experiência de visitação na segunda etapa do projeto priorizou os aspectos sonoros, visuais e táteis, onde os elementos em mídias interativas promoveram uma interatividade entrelaçando os sentidos dos visitantes com as poéticas coralinas. Uma análise sociológica das duas etapas de intervenções e de suas dinâmicas de interação com o público visitante, revela a possibilidade de inclusão de pessoas com necessidades especiais, pois lhes permite a percepção sensorial da obra da poeta, expandindo assim o acesso à cultura, oportunizando maior abrangência para a fruição artística e estética das poesias.

A funcionalidade das intervenções é eficiente e exitosa, pois cumpriu os objetivos do projeto de destacar a poesia de Cora Coralina na expografia: integram arte tecnológica e estética para realmente evidenciar um Museu-Casa onde as poesias de Cora Coralina promovem uma experiência sensível. Com relação às práticas educativas no museu constata-se que não há um foco educativo estruturado para integrar os ambientes da casa com unidades dos currículos escolares. Não existe um setor educativo consolidado com a presença de uma coordenação pedagógica de projetos, articulando o papel dos mediadores para oferecer aos visitantes presenciais e on-line materiais de leitura complementares e atividades concernentes à vida e obra de Cora Coralina. Esta lacuna foi comprovada e será discutida nas próximas seções desta investigação.

Durante o período em que participei da composição do grupo de trabalho, pesquisa e instalação das intervenções tecnológicas desenvolvidas pelo Media Lab UFG no Museu Casa de Cora Coralina, apresentei o início da investigação no III SEBRAMUS²² em um GT sobre intervenções tecnológicas e cultura digital em museus. Essa participação trouxe muitas contribuições importantes para a ampliação desta investigação, especialmente a respeito do uso de mídias interativas para a comunicação museal, discussões sobre museus virtuais, jogos 3D para aplicações educativas, virtualização de acervos.

Durante o ano de 2020, foram três apresentações de trabalhos com temáticas específicas que contribuíram para a formulação de outras vertentes desta pesquisa. No I Simpósio Virtual Museu Regional de São João Del-Rei²³ desenvolvi reflexões

²² Apresentação do trabalho intitulado “As interações tecnológicas e as vivências no Museu Casa de Cora Coralina: a experiência de educação não formal para além da exposição expográfica” no Grupo de Trabalho Museologia e Patrimônio em Espaços Expandidos - entre cenas e narrativas: o uso de novas tecnologias na comunicação museal no dia 22/11/17 durante o 3º Seminário Brasileiro de Museologia (SEBRAMUS) “Museologia e suas interfaces críticas: Museu, Sociedade e os Patrimônios”, realizado no período de 20 a 24 de novembro de 2017, na Universidade Federal do Pará (UFPA).

²³ I Simpósio Virtual Museu Regional de São João Del-Rei (Reflexões acerca da identidade e identificação do Museu) 21 a 25 de setembro de 2020.

sociológicas a respeito das intervenções tecnológicas em um estudo comparativo dos projetos de atualização nas expografias dos museus Casa do Rio Vermelho (Jorge Amado e Zélia Gattai) onde foi feita a utilização de elementos cenográficos e tecnológicos e no Museu Casa de Cora Coralina com as aplicações em mídias interativas, aparatos computacionais e tecnologias com aplicações em áudio, vídeo e realidade aumentada .

A inteligência artificial na ciência brasileira foi o tema do 17º CONPEEX UFG 2020²⁴ onde apresentamos trabalho sobre o uso da inteligência artificial nos museus Pinacoteca de São Paulo e no Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, como forma de interatividade diferente das intervenções feitas pelo Media Lab UFG no Museu Casa de Cora Coralina. Não obstante esse recurso ainda não ter sido utilizado, evidenciamos na discussão e apresentação as suas potencialidades, fato que trouxe mais aprofundamento teórico e novas vivências com outros pesquisadores.

O trabalho apresentado no III Seminário Integrado das Linhas de Pesquisa do PPGS/UFG²⁵ foi um compilado das duas apresentações anteriores com indicações relacionadas à educação formal e não formal em museus, o uso da inteligência artificial e a comparação das expografias dos museus pesquisados. As discussões no GT educação, conhecimento e ciência na sociedade trouxe muitos desdobramentos importantes para a avaliação desta investigação e aguçou a percepção sociológica de seus desdobramentos.

A participação no Ciclo de Oficinas (REM)ota: Potências e Diálogos à Distância (Rede de Educadores em Museus REM-GO)²⁶ nos dias 10, 17 e 24/03/21, trouxe discussões sobre o uso de tecnologias e os desafios da pandemia para equipamentos culturais e museus. Na terceira oficina houve o lançamento do projeto Caminhos do Patrimônio do Museu Nacional da República, uma proposta de aplicação de atividades interativas de educação patrimonial em escolas públicas. Demonstrou como as ações educativas acontecem em museus como este que possui um setor educativo estruturado e um site oficial organizado com conteúdos e materiais on-line disponíveis para o acesso e estudos de visitantes presenciais e virtuais.

²⁴ 17º CONPEEX UFG 2020 – Inteligência Artificial: A nova fronteira da ciência brasileira. 19 a 23 de outubro de 2020.

²⁵ III Seminário Integrado das Linhas de Pesquisa do PPGS/UFG. 23 a 25 de novembro de 2020. Interações tecnológicas no Museu Casa de Cora Coralina: análise em educação não formal e expografia. GT5: Educação, Conhecimento e Ciência na sociedade.

²⁶ Ciclo de Oficinas (REM)ota: Potências e Diálogos à Distância (Rede de Educadores em Museus REM-GO) Nem só de passado vive o museu: repensando meios digitais em museus e equipamentos culturais. Paula Falcão (10/03/21); Trabalho e Pandemia: desafios e possibilidades. Andressa Silva Lopes e Nataly Mendes Vitorio (17/03/21) e Cultura e Patrimônio, desafios da contemporaneidade. Dani Dumoulin e Jonilken Almeida (24/03/21).

Essa característica despertou uma reflexão e alteração metodológica nesta investigação: anteriormente a análise tinha o foco em uma experiência de educação não formal no Museu Casa de Cora Coralina após as intervenções tecnológicas e ampliou seu escopo para pesquisar ações educativas formais e não formais, ou seja, como as interações tecnológicas na expografia dos museus podem ser verificadas tanto nos museus quanto nas escolas, considerando a análise de conteúdo dos sites e se possui um setor educativo.

Conforme destaca ROCHA (2016), o artigo primeiro da Lei nº 11.904²⁷ de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus, define museus da seguinte forma:

[...] instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Segundo o autor essa definição apresentada pelo Estatuto de Museus nos permite ter uma compreensão ampla do que seriam os espaços museais e de suas relações com o lazer, a educação e o turismo. Ainda segundo o autor, o Instituto Brasileiro de Museus, criado em 2009, vinculado ao Ministério da Cultura observa que os processos museológicos não acontecem somente dentro das paredes de um museu e muitas vezes extrapolam seus limites institucionais, por isso podem ser:

[...] considerados processos museológicos as atividades, os projetos e os programas com base nos pressupostos teóricos e práticos da museologia, tendo o território, o patrimônio cultural e a memória social de comunidades específicas como objeto, visando à produção do conhecimento e ao desenvolvimento cultural e socioeconômico.” (IBRAM, 2013, p.22)

Assim definidos os processos museológicos revelam sua importância para a preservação do patrimônio cultural e à produção de conhecimento com desdobramentos, indo além de seu espaço físico, com metodologias de documentação e pesquisa, incluindo as ações educativas. Existe, entretanto, uma dificuldade de compreensão, uma certa confusão sobre as diferenças conceituais entre educação formal, não formal e informal, por isso consideramos importante estabelecer as fronteiras e características que envolvem essa tipologia que gera muitas discussões e imprecisões.

²⁷ Publicada no Diário Oficial da União, Seção 1, de 15 de janeiro de 2009, p. 1

3.3 Educação formal, não formal e informal: diferenças conceituais

A ação educacional e cultural nos museus está destacada nos princípios do Estatuto de Museus, pois regulamenta a forma como a promoção dos bens culturais e sua relação entre educação formal e não-formal devem ser operacionalizadas:

[...] entendidos como espaços não-formais de educação, os museus possuem um papel fundamental no estímulo à reflexão crítica sobre a sociedade e as transformações humanas. Por isso, um dos focos das práticas educacionais e culturais dos museus deve ser a relação da temática do museu com as questões da atualidade. A educação não-formal diferencia-se processualmente da educação formal principalmente pela não obrigatoriedade de um currículo formal legislado, mas se assemelha por necessitar de uma organização sistemática e intencional (IBRAM, 2013, p.24).

Essa diferenciação da educação formal e não-formal precisa considerar questões da atualidade que reverberam na valorização da dignidade humana, com ênfase na função social dos museus, na sociomuseologia e educação libertária e autônoma: a universalização do acesso e a preservação do patrimônio cultural e ambiental, o conceito de cidade educadora, o capital cultural, são preocupações presentes nesta investigação. Isso implica em dizermos que hoje os museus

“[...] são espaços de relação dos indivíduos e das comunidades com seu patrimônio e elos de integração social, tendo em conta em seus discursos e linguagens expositivas os diferentes códigos culturais das comunidades que produziram e usaram os bens culturais, permitindo seu reconhecimento e sua valorização²⁸”

Há muitos aspectos que devem ser considerados na diferença entre educação formal, não formal e informal no contexto que abrange os museus, enquanto espaços institucionalizados de educação e na composição de sua expografia e o modelo de educação formal no Brasil estabelecido nas Escolas, enquanto instituições regulamentares de ensino, obedecendo à hierarquização dos órgãos reguladores desde as instâncias federal, estadual e municipal, centralizado na figura do professor, que se posiciona como o detentor do conhecimento. A respeito da diferença entre educação formal e não formal, percebemos que

Quando tratamos da educação não-formal, a comparação com a educação formal é quase que automática. O termo não-formal também é usado por alguns investigadores como sinônimo de informal. Consideramos que é necessário

²⁸ Declaração de Caracas, Venezuela, 1992

distinguir e demarcar as diferenças entre estes conceitos. A princípio podemos demarcar seus campos de desenvolvimento: a educação formal é aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados; a informal como aquela que os indivíduos aprendem durante seu processo de socialização - na família, bairro, clube, amigos etc., carregada de valores e culturas próprias, de pertencimento e sentimentos herdados; e a educação não-formal é aquela que se aprende “no mundo da vida”, via os processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações coletivos cotidianas. (GOHN, 2006, p. 11-25)

A educação formal outorga ao professor a transmissão para os alunos, através da comunicação oral e escrita, combinando às vezes com imagens e reproduções para demonstrar os conteúdos expositivos. A educação não-formal, representa a sociabilidade em outros espaços diferentes da escola, onde os indivíduos aprendem e trocam experiências. Os museus são exemplos desses espaços não formais de educação, sem desconsiderar o fato de serem institucionalizados, ou seja, possuem estatuto, atribuições, missão, orçamento, são responsáveis pela salvaguarda do acervo e tem acompanhamento de órgãos de gestão e incentivo a projetos e fiscalização, como o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM).

A educação informal, segundo a autora, cabe ao “outro” fora do ambiente institucional das escolas. “A educação informal socializa os indivíduos, desenvolve hábitos, atitudes, comportamentos, modos de pensar e de se expressar no uso da linguagem, segundo valores e crenças de grupos que se frequenta ou que pertence por herança, desde o nascimento”. (GOHN, 2006, p. 29). A educação informal não ocorre em instituições de ensino, com regimentos e currículos, acontece na interação com família, vizinhos, espaços religiosos ou de lazer, no trabalho, enfim, em diversas situações de contato social pela convivência e aprendizagem cultural.

A revisão de literatura e análise documental desenvolvida por Marques & Freitas (2017) a respeito das tipologias educativas que caracterizam as diferenças entre educação formal, não formal e informal no Brasil permite um aprofundamento e melhor entendimento dos significados desses termos tendo em vista definir a educação não formal e como esta se realiza nos museus. As autoras recorrem a Trilla (2004) para definir como a educação não formal se apresenta em quatro âmbitos distintos: o do trabalho, o do lazer e cultura, o da educação social e o da própria escola. Assim, dentre as pesquisas analisadas por elas, sobressaem o âmbito da educação em museus e o da educação social.

Marques & Freitas (2017) destacam Marandino (2004) ao falar sobre a educação em museus e o papel desempenhado pelos mediadores, que nesses espaços são vistos como acessórios para o processo formal educativo e utilizados para ganhar mais dinheiro

para se estruturar melhor. Ressalta que o museu deve ser percebido como um lugar onde é possível aos visitantes terem a livre opção de aprender conforme o tipo de aprendizagem para aquela pessoa, ou seja, sua experiência de visitante que absorve as narrativas da exposição e estabelece conexões com a arte e a cultura.

No âmbito da educação social, Maria da Glória Gohn, volta-se mais para o estudo do trabalho de ONGs e outras organizações relacionadas com as artes e a cultura. Em seu livro sobre a educação não formal publicado em 2007, “Não-fronteiras: universos da educação não formal”, ela nos apresenta dados sobre os educadores, os públicos e as instituições e conclui, entre outras coisas, que há falta de apoios e “dificuldade de atuar em redes” (GOHN, 2007, p. 40). Posteriormente a autora acrescenta

[...] a nova realidade produzida pela ação de parcerias ou interação da sociedade civil organizada com órgãos públicos, empresas, ONGs etc. é pouco conhecida dos brasileiros e maioria das universidades enquanto instituição, assim como tem recebido pouca atenção dos pesquisadores e intelectuais de uma forma geral (GOHN, 2009, p. 40).

A sugestões da autora para estabelecer parcerias representam um caminho que pode ser seguido para ampliar os espaços de educação não formal em órgãos públicos e demais instituições correlatas, realizando formações específicas para os educadores e mediadores para definir objetivos e funções desta educação, sistematização de metodologias adequadas, além um mapeamento das formas de educação não formal com jovens carentes. O diálogo social para a construção de saberes e abolição de preconceitos.

Marques & Freitas (2017) destacam as múltiplas possibilidades da educação não formal e alertam para os desafios aos pesquisadores, citam Falk (2002, p. 2), “não há uma só maneira de aprender, nem um só lugar ou momento nos quais aprendemos. Toda aprendizagem tem um lugar contínuo, desde muitas fontes e de muitas maneiras diferentes”. A exposição densa que as autoras fazem das inúmeras dimensões e fatores que ocorrem nas fronteiras entre educação formal-não formal-informal e as dificuldades implícitas e explícitas nas caracterizações dos diferentes sistemas educativos, suas características estruturais, como localização, grau de planejamento e duração, representam grandes desafios metodológicos.

Para Gouvêa (1997), a escola estabelece rotinas para aquisição desses saberes, há tempo determinado para cada passo do trabalho escolar. O que, como se aprende e tempo para aprender é determinado pelas rotinas pré-estabelecidas. Aos professores e

estudantes, em sua maioria, cabe executá-las e essas rotinas são consideradas fundamentais para que a relação ensino-aprendizagem se desenvolva com sucesso. Segundo Bourdieu e Passeron (1982), a rotina do trabalho escolar forma a cultura escolar homogeneizada e ritualizada. O quadro comparativo abaixo foi desenvolvido por Martha Marandino sobre as diferenças segundo a lógica própria dos espaços do museu e da escola:

QUADRO 1 – Escola x Museu

ESCOLA	MUSEU
Objeto: instruir e educar	Objeto: recolher, conservar, estudar e expor
Cliente ²⁹ cativo e estável	Cliente livre e passageiro
Cliente estruturado em função da idade ou da formação	Todos os grupos de idade sem distinção de formação
Possui um programa que lhe é imposto, pode fazer diferentes interpretações, mas é fiel a ele	Possui exposições próprias ou itinerantes e realiza suas atividades pedagógicas em função de sua coleção
Concebida para atividades em grupos (classe)	Concebido para atividades geralmente individuais ou de pequenos grupos
Tempo: 1 ano	Tempo: 1h ou 2h
Atividade fundada no livro e na palavra	Atividade fundada no objeto

Fonte: MARANDINO, 2001, p. 87-88.

Para Marandino a relação entre museu e escola é permeada por uma complexidade estrutural entre essas instituições, sendo perceptível que apresentam características bem particulares, onde as relações sociais se processam de forma diferenciada, cada um com uma lógica própria. Desta forma então, é imprescindível numa análise sociológica que sejam estabelecidas as relações entre o museu e a escola de modo a evidenciar as diferenças entre esses espaços. Segundo a autora, os museus, enquanto instituições culturais, se preocupam com a educação e buscam na escola os referenciais para o desenvolvimento de suas atividades.

No entanto, cada uma dessas instituições possuem uma lógica própria, não há uma homogeneidade das concepções acerca das relações educativas dos museus, sendo

²⁹ Divergimos dessa expressão utilizada pela autora, pois denota uma perspectiva neoliberal da relação entre os estudantes e a escola, são vistos como meros consumidores. Defendemos a função social da Escola que possibilita aos estudantes serem sujeitos históricos portadores de direitos, de cidadania ativa.

indispensável estabelecer percepções de como compreender a relação museu-escola, pois museus também são espaços com culturas próprias e espera-se destes espaços, formas de conhecimento diferenciado da escola, com um capital cultural que exige comportamentos e gostos diferenciados, por diversas razões são restritos à públicos específicos.

Segundo Marandino (2001) existem diversos motivos para os professores promoverem visitas a museus: a possibilidade de demonstrar acervos com objetos, peças de vestuário ou experimentos científicos difíceis de serem reproduzidos em sala de aula, a oportunidade de aliar teoria e prática ministradas em sala de aula, colocar os alunos em contato com conhecimentos atualizados. O objetivo dessas visitas nem sempre denota uma preocupação com a ampliação do capital cultural por parte dos professores, na verdade essa abordagem de caráter interdisciplinar ou mais próxima do cotidiano, das memórias afetivas dos alunos, cumpre o intuito de passar algum conteúdo diretamente relacionado com as matérias dadas em sala de aula.

A escola apresenta aspectos próprios na concepção de ensino formal. O museu é um espaço de educação não formal e institucionalizado que não se organiza através dos referenciais e objetivos presentes no currículo formal, ou seja, possuem estatuto, atribuições, missão, orçamento, são responsáveis pela salvaguarda do acervo e tem acompanhamento de órgãos de gestão e incentivo a projetos e fiscalização, como o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Ainda que programas educativos de muitos museus utilizem diretrizes contidas nos parâmetros curriculares escolares, como por exemplo, a faixa etária que pretende abordar, as intencionalidades são diferentes. As experiências extraescolares, como as excursões, passeios e visitas a museus reforçam o perfil elitista do público visitante desses espaços privilegiados de aprendizagem coletiva e de ampliação do capital cultural não acessíveis a todos os estratos sociais.

Diante dessas constatações das particularidades institucionais entre museu e escola, para Santos (2001), ocorrem algumas ações e práticas das escolas que são reproduzidas no museu, a autora busca compreender as causas do museu copiar e utilizar práticas educativas das escolas para atrair visitantes, conforme dispõe no quadro abaixo:

QUADRO 2 – Ações Museu x Escola

AÇÕES DO MUSEU	AÇÕES DA ESCOLA
Coleta do acervo privilegiando determinados segmentos da sociedade padrões de “cultura importados”.	Conteúdo dissociado da realidade, currículos impostos de cima para baixo.

Abordagem puramente factual nas exposições, principalmente nos museus históricos.	Ensino da História de forma linear. A memória é mais importante que a inteligência.
Culto à personalidade, exposição de objetos de uso pessoal, sem análise crítica da atuação do indivíduo na sociedade.	Valorização do herói, do seu feito individual.
Utilização nas exposições de textos com conteúdos dogmáticos, incontestáveis.	Imposição do conteúdo, endeusamento do autor. Conhecimento sistemático de realidade constituída.
Exposições sem contextualização. Percepção difusa quanto aos fenômenos culturais, econômicos e políticos. Apresenta o social sem reflexão crítica.	Compartimentalização das disciplinas. Conteúdos estanques.
Ausência de exposições temáticas retratando os problemas e os interesses da sociedade. A prática do fazer de dentro para fora.	Escola dissociada dos problemas comunitários, da vida e da práxis dos seus alunos.
Utilização excessiva de termos técnicos nas etiquetas e nos textos. Em vez de comunicar, damos comunicados.	Discurso da "erudição". O aluno não entende a fala do professor.
Visitas guiadas sem espaço para o diálogo, o questionamento, para a percepção, análise e conclusão por parte do aluno.	Aulas expositivas onde o professor deposita o seu conhecimento no aluno: "Educação Bancária".
Planejamento das atividades técnicas dissociado os objetivos, da filosofia da instituição dissocição, entre meios e fins.	Planejamento didático elaborado segundo a técnica pedagógica, para ser seguido fielmente, dissociados dos objetivos fundamentais. Tecnicismo.

Fonte: SANTOS, 1994, p. 59-60

Ao apresentar estes aspectos de similitudes entre as ações e práticas do museu e da escola Santos (2001) afirma que os projetos devem ser desenvolvidos por eles com base no apoio das concepções de educação e museologia “adotadas pelos sujeitos sociais envolvidos no planejamento e na execução dos mesmos” (SANTOS, 2001, p.2) adaptando-se a diversos contextos e grupos. A função social da escola concebida como principal instituição educacional na sociedade brasileira, está assim descrita na Constituição Federal

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (Constituição Federal de 1988, no artigo 205)

A contradição presente no sistema de ensino brasileiro que garante o direito de acesso à escola e mantém o poder hierárquico vigente, a reprodução das desigualdades sociais, conforme discute Bourdieu, nos permite estender a crítica ao processo de escolarização dos museus, quando este visa somente a reprodução das mesmas incoerências do sistema educativo. O movimento Escola Nova, insere aspectos pedagógicos que são assumidos pelo museu com significativo “avanço para o rompimento da inércia em que sobreviviam os museus brasileiros” (LOPES, 1991, p.446).

O esforço para modernização dos museus almejado pelos escolanovistas, inserindo-o em um processo de escolarização não apenas pelas relações diretas com a escola, mas pela inserção em uma mentalidade escolarizada de produção de atividades educativas, conforme Lopes (1991). Esta investigação discute a promoção das múltiplas possibilidades de interação atinentes aos campos da museologia, da educação não formal para além da exposição expográfica permanente no Museu Casa de Cora Coralina, ou seja, potencializar a investigação dos desdobramentos educativos e da experiência da visita ao museu.

Essa discussão nos instrumentaliza em como pensar ações educativas em museus em diálogo com as Escolas nessas fronteiras conceituais que se interconectam: a escola pode promover a educação não formal através de atividades extracurriculares que oportunizam o ensino e a aprendizagem, assim como práticas formais ocorrem nos museus, pois são espaços institucionalizados de educação e cultura. Essa dimensão remete à educação pela experiência assim definida por John Dewey

Uma experiência tem padrão e estrutura porque não apenas é uma alternância do fazer e do ficar sujeito a algo, mas também porque consiste nas duas coisas relacionadas. Pôr a mão no fogo não é, necessariamente, ter uma experiência. A ação e sua consequência devem estar unidas na percepção. Essa relação é o que confere significado; apreendê-lo é o objeto de toda compreensão. O âmbito e o conteúdo das relações medem o conteúdo significativo de uma experiência (DEWEY, 2010, p. 122)

Apreende-se, portanto, que Dewey, traduz a noção de educação pela experiência e de aprendizagem que não prescinde da percepção dotada de sentido. Aplicando-se aos visitantes de museus, onde a interação e a percepção das narrativas presentes na expografia e no acervo produzem sensações diferentes a depender do contato que estabelecem com o fluxo de informações que podem ser acessados na expografia de

museus reconfiguram as múltiplas possibilidades de comunicação que, por sua vez, reengendram diversas formas de agir, pensar e sentir este fenômeno de aprendizagem.

Caso contrário não pode ser considerada uma experiência que foi absorvida. Torna-se evidente a urgência da alteração, no contexto atual, do papel do professor e de suas práticas, devendo este ser um mediador entre o conhecimento e o aluno para estabelecer uma conexão entre os conteúdos imersos nessa comunicação.

Sobre ações educativas em museus e a formação de público, o IBRAM assim define

Por meio da troca de experiências, do compartilhamento de conhecimentos e do desenvolvimento das potencialidades individuais, a ação educacional nos museus volta-se para as práticas sociais e para a formação política e sociocultural. A ação educacional nos museus tem por finalidades construir uma relação permanente com os públicos, formar e informar os visitantes e oferecer caminhos, novas linguagens, culturas e pensamentos. (IBRAM, 2013, p.24)

Reiteram-se as possibilidades de educação não formal nos museus, as ações educativas são amplas e oferecem um universo de possibilidades com reverberações além dos conteúdos da educação formal, engendrando múltiplas conexões políticas, socioculturais nesta experiência e nas vivências que nos interessam nesta investigação.

Pensar na recriação dos espaços de aprendizagem para além das paredes e do confinamento escolar, estabelecendo redes de comunicação e de aprendizagem em espaços não-formais como são os museus, enseja a discussão sobre o acesso a estes espaços de preservação do patrimônio e da arte, conforme Bourdieu pondera

Os museus abrigam tesouros artísticos que se encontram, ao mesmo tempo (e paradoxalmente), abertos a todos e interditados à maioria das pessoas. Indivíduos pertencentes a qualquer classe social e com distintos graus de escolarização frequentam museus, certo? Bem, em termos: para viver a plenitude desse amor, livre de condicionamentos e limitações, é necessário que os amantes possuam algumas disposições, adquiridas lentamente, envolvendo dedicação, afincos e o cumprimento de obrigações. Não existe nem pecado nem perdão, esse amor é uma graça ou um mimo que surge "naturalmente", após a assimilação do princípio do prazer (culto), produto artificial da arte e do artifício - "a verdade oculta do gosto culto". (BOURDIEU, 2007, p. 9)

Os conceitos que fundamentam esta investigação passam pelas discussões a respeito da educação formal e não formal, da perspectiva das cidades educadoras, da formação de público bem como das ações educativas no ambiente museal com a utilização

de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIC). Castells (2015) apresenta e define a sociedade em rede em espaços de fluxos:

Assim, proponho a idéia de que há uma nova forma espacial característica das práticas sociais que dominam e moldam a sociedade em rede: o espaço de fluxos. O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Por fluxos, entendo as sequências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade. Práticas sociais dominantes são aquelas que estão embutidas nas estruturas sociais dominantes. Por estruturas sociais dominantes, entendo aqueles procedimentos de organizações e instituições cuja lógica interna desempenha papel estratégico na formulação das práticas sociais e da consciência social para a sociedade em geral. (CASTELLS, 2015, p. 501)

Castells desenvolve o raciocínio dessas transformações sociais nos espaços de fluxos como o ponto de mutação, de reafirmação da dominação, direcionando o olhar para uma nova concepção de educação e ciência em rede, mais fluída e conectada com as questões do hoje que devem projetar o futuro. Entretanto isso não implica em igualdade de acesso, constitui simbolicamente em um movimento de homogeneização do consumo dessas tecnologias em escala global.

O conceito de interatividade encontrado em um dicionário francês “para designar a característica própria de uma interface digital textual, gráfica ou mesmo sonora que permite trocas entre o usuário de um sistema informático e a máquina”³⁰. Assim propõe LÉVY (1994)

Aos poucos, sob a influência das teorias produzidas para analisar o impacto das tecnologias digitais, a interatividade transforma-se, pois, de exigência inicialmente imposta às máquinas em ideal de comunicação entre humanos, direta ou indiretamente mediada pela máquina. E associa-se, a partir daí, a interatividade à ruptura dos antigos paradigmas comunicacionais, pregando-se a transição do modo de comunicação "massivo" para o "interativo" (Lévy, 1994).

Em resumo, propõe-se a interatividade como palavra de ordem de uma verdadeira revolução social que, amparada pela informática, conduziria a uma ampla reconfiguração das comunicações humanas. Essa dimensão analítica sobre a experiência sensorial oriunda das intervenções tecnológicas com o público visitante em museus, sendo este mero espectador ou sujeito dos museus, configura o terreno do referencial teórico perpassado nesta investigação.

³⁰ Cf. verbete "interactivité", no Robert 2011, disponível em: <http://gr.bvdep.com/version-1/gr.asp>, acesso em: 15 jan. 2011.

A discussão amplia-se quando consideramos a inclusão e exclusão digital no ciberespaço definido por Pierry Lévy como “um fluxo contínuo de ideias, práticas, representações, textos e ações que ocorrem entre pessoas conectadas por computadores” na sociedade contemporânea, marcada pela diversidade de transformações relacionadas à evolução das tecnologias. Em contribuição às questões Pierry Levy, destaca

O que fazer? É certo que é preciso favorecer de todas as formas adequadas a facilidade e a redução dos custos de conexão. Mas o problema do “acesso para todos” não pode ser reduzido às dimensões tecnológicas e financeiras geralmente apresentadas. Não basta estar na frente da tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É preciso antes de mais nada estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço. É certo que é preciso favorecer de todas as formas adequadas a facilidade e a redução dos custos de conexão. Os novos instrumentos deveriam servir prioritariamente para valorizar a cultura, as competências, os recursos e os projetos locais, para ajudar as pessoas a participar de coletivos de ajuda mútua, de grupos de aprendizagem cooperativa etc. Em outras palavras, na perspectiva da cibercultura assim como nas abordagens mais clássicas, as políticas voluntaristas de luta contra as desigualdades e a exclusão devem visar o ganho em autonomia das pessoas ou grupos envolvidos. (LÉVY, 1999, p. 238)

Lévy apresenta as consequências da exclusão social no contexto da cibercultura e traz uma proposta de intervenção ideal de enfrentamento altruísta das desigualdades, mas nem sempre isso acontece socialmente, pois a autonomia voluntarista não inibe a intensificação de novas dependências provocadas pelo consumo de aparatos tecnológicos, informações e de serviços de comunicação concebidos e produzidos em uma ótica comercial e excludente.

O projeto de intervenções tecnológicas no museu não contempla em seu orçamento ações efetivas para atender os infoexcluídos, como por exemplo disponibilização de acesso gratuito ao Wi-Fi no museu para os visitantes. Uma análise sociológica dos marcadores dessas desigualdades revela a convergência entre altas taxas de analfabetismo funcional, desemprego e violência, desqualificação dos saberes tradicionais dos grupos sociais e das regiões desfavorecidas.

Existe na atualidade um fluxo de informações que podem ser acessados pelos alunos por meio dos avanços tecnológicos, reconfigurando as múltiplas possibilidades de comunicação com museus que, por sua vez, reengendram diversas formas de agir, pensar e sentir este fenômeno. A respeito da interação e da percepção John Dewey assim as define

Uma experiência tem padrão e estrutura porque não apenas é uma alternância do fazer e do ficar sujeito a algo, mas também porque consiste nas duas coisas relacionadas. Pôr a mão no fogo não é, necessariamente, ter uma experiência. A ação e sua consequência devem estar unidas na percepção. Essa relação é o que confere significado; apreendê-lo é o objeto de toda compreensão. O âmbito e o conteúdo das relações medem o conteúdo significativo de uma experiência (DEWEY, 2010, p. 122)

Apreende-se, portanto, que Dewey, traduz a noção de experiência e de aprendizagem que não prescinde da percepção dotada de sentido, nas dimensões éticas e políticas, caso contrário não pode ser considerada uma experiência que foi absorvida. Torna-se evidente a urgência da alteração, no contexto atual, do papel do professor e de suas práticas, devendo este ser um mediador entre o conhecimento e o aluno para estabelecer uma conexão entre os conteúdos imersos nessa comunicação e a vida prática

Por meio da troca de experiências, do compartilhamento de conhecimentos e do desenvolvimento das potencialidades individuais, a ação educacional nos museus volta-se para as práticas sociais e para a formação política e sociocultural. A ação educacional nos museus tem por finalidades construir uma relação permanente com os públicos, formar e informar os visitantes e oferecer caminhos, novas linguagens, culturas e pensamentos. (IBRAM, 2013, p.24)

Uma análise das proposta do IBRAM em paralelo com Dewey e Gohn relacionadas às possibilidades de educação não formal nos museus integradas nas escolas, é possível através de ações educativas que estabeleçam parcerias e aprendizagens práticas que extrapolem suas paredes para trazer o público e os moradores da cidade para o interior do museu. Reconhecendo e valorizando a memória, o patrimônio cultural e a transformação social efetiva da vida e obra de Cora Coralina adquire significados para além de sua expografia.

Bourdieu nos instiga a pensar na recriação dos espaços de aprendizagem para além das paredes e do confinamento escolar, estabelecendo redes de comunicação e de fruição da arte nos museus e possibilidade de aprendizagem em espaços não formais

Os museus abrigam tesouros artísticos que se encontram, ao mesmo tempo (e paradoxalmente), abertos a todos e interditados à maioria das pessoas. Indivíduos pertencentes a qualquer classe social e com distintos graus de escolarização frequentam museus, certo? Bem, em termos: para viver a plenitude desse amor, livre de condicionamentos e limitações, é necessário que os amantes possuam algumas disposições, adquiridas lentamente, envolvendo dedicação, afincos e o cumprimento de obrigações. Não existe nem pecado nem perdão, esse amor é uma graça ou um mimo que surge "naturalmente", após a assimilação do princípio do prazer (culto), produto artificial da arte e do artifício - "a verdade oculta do gosto culto". (BOURDIEU, 2007, p. 9)

Os museus são espaços de preservação do patrimônio e do consumo da arte, entretanto ao mesmo tempo em que Bourdieu nos chama a atenção para o caráter excludente e concentrador expresso nas diferenças de classe e de prestígio no acesso à arte, nos demonstra pistas de como romper essa barreira, e assim, seja possível assimilar, através de uma formação para o gosto pela arte, expresso em seu conceito de capital cultural que traga novos “amantes” que se reconheçam e se identifiquem com seus conteúdos e os integrem em suas vidas.

O conceito de capital cultural presente no pensamento social de Bourdieu, representa uma estratégia eficiente utilizada nesta investigação para formular projetos de educação museal que promovam essa integração. Em síntese, o capital cultural está nos conhecimentos adquiridos pela educação recebida na família, pelos estudos, viagens e pelo consumo de bens culturais e museus. Criado a partir da interação do eu individual, da cultura do grupo e das instituições sociais, principalmente a família e a escola.

Para compreender como Bourdieu enxergava as relações de poder e as distinções de classe e desigualdades em um nível estrutural (não ideológico), os agentes sociais constroem o mundo social individual e coletivamente a partir de uma estrutura objetiva de distribuição de diferentes tipos de capital (formas de poder), sejam eles culturais, físicos ou simbólicos, cuja eficácia varia de diversas formas.

No modelo francês, em que prevalece a escola pública em que se tem tanto o filho do operário, da classe média quanto o de classe alta, supostamente “todos têm a mesma educação”. Bourdieu discorda e enfatiza que a diferencia cada um é o capital cultural. Quem teve dinheiro para ir ao museu, ao cinema, ao teatro, ao passeio, comprou livros e mais livros para leituras e deleite? O filho da classe alta. E isso fará uma grande diferença, com relação à formação de repertório cultural, maiores habilidades e competências criativas, por suas vivências, leituras, logo, a escola reproduz o sistema (os melhores alunos, da elite; os piores, da classe baixa). A reprodução diz respeito à manutenção dos status de cada uma das classes sociais.

Uma análise da situação brasileira a respeito do capital cultural revela imensas disparidades entre alunos de escolas privadas e aqueles que estudam em escolas públicas, pois o acesso à cultura expressa no hábito de leitura, visitação e consumo de bens culturais, desfavorece àqueles de classe baixa por questões econômicas e mantem-se a reprodução, alguns diriam que isso tem a ver com o dom, Bourdieu diria que está no acesso desigual. Ter uma educação museal nas escolas públicas disponível para todos, representa uma estratégia para romper esse ciclo, sem desconsiderar os custos de

participação, mas existe a possibilidade da realização de visitas virtuais aos museus, tema que está presente no último capítulo deste trabalho e que compõe experiências empíricas de aplicação de conteúdos relacionados ao patrimônio, memória e à cultura.

Nessa perspectiva a ciência e a educação, principalmente a educação escolar, são encaradas como campos e disputa por poder. A Escola promove segundo Bourdieu, a reprodução de estruturas sociais e de transferência de capitais de uma geração para outra, a avaliação escolar funciona como um julgamento moral e estético, além de exercer uma triagem social. Em *A reprodução*, Bourdieu e Passeron desenvolvem discussões sobre uma categoria teórica, a “violência simbólica”, e explicitam como a reprodução social acontece nas instituições, entre elas a escola, que se utilizam da ação pedagógica para inculcar um arbitrário cultural dominante de maneira natural e legítima.

como trabalho de inculcação deve durar o bastante para produzir uma formação durável; isto é, um habitus como produto da interiorização dos princípios de um arbitrário cultural capaz de perpetuar-se após a cessação da AP e por isso de perpetuar nas práticas os princípios do arbitrário interiorizado” (BOURDIEU; PASSERON, 1982, p. 44).

Esse arbitrário interiorizado não é percebido pelos agentes da sociedade capitalista, em específico da escola, pelos pais, alunos e até mesmo pelos professores que, por desconhecê-lo, envolvem-se na trama da reprodução, naturalizando-a. Em seu livro *O poder simbólico* (1966) Bourdieu leva em conta o compromisso de revelar as formas implícitas ou escondidas de dominação de classes nas sociedades capitalistas, defendendo a tese de que a classe dominante não domina por completo e não forçam os outros a se condescenderem com a dominação.

Ele demonstra que é a partir da existência do poder simbólico que as classes dominantes são favorecidas por um capital simbólico, disseminado e reproduzido por meio de instituições, e práticas sociais, que lhe possibilitam exercer o poder; utilizando-se da educação e ciência como mecanismos de poder sob as classes que não os dominam ou tem seus acessos restritos a estes conhecimentos.

Em artigo seu artigo “A escola conservadora: as desigualdades frente à escola e à cultura” (1966), Bourdieu rompe com as explicações que fundamentam o conhecimento e habilidades em aptidões naturais e individuais e critica o mito do “dom”, mostrando as condições sociais e culturais que permitiriam o desenvolvimento desse mito. Demonstra, ainda que, os mecanismos através dos quais o sistema de ensino transforma as diferenças iniciais – resultado da transmissão familiar da herança cultural – em desigualdades de destino escolar.

Explora a relação com o saber, em detrimento do saber em si mesmo, mostrando como os estudantes provenientes de famílias desprovidas de capital cultural apresentarão uma relação com as obras da cultura veiculadas pela escola que tende a ser interessada, laboriosa, tensa, esforçada, enquanto para os alunos originários de meios culturalmente privilegiados essa relação está marcada pelo diletantismo, desenvoltura, elegância, facilidade verbal “natural”. Ao avaliar o desempenho dos alunos, a escola leva em conta, conscientemente ou não, esse modo de aquisição e uso do saber, sendo assim, uma instituição que acirra e mantém as desigualdades sociais.

Cury (2009) analisa os processos museológicos e cogita possibilidades de adentrarmos nas questões suscitadas por Bourdieu, para pensarmos sobre os usos dos museus e de seus sujeitos:

A força do sujeito ação, de acordo com Touraine, está na consciência que ele tem de si e do outro como sujeito. Ele não existe sem esta consciência e da consciência das forças externas que o distanciam da individuação e, conseqüentemente, da liberdade – a sua e a dos outros. Ele sofre, sente-se infeliz e fortemente influenciado. E é desses sentimentos que se faz sujeito, quando se rebela e se faz afirmar e rejeita aquilo que invade a sua liberdade. É sujeito quando se propõe a fazer a sua história e ao negar as regras e normas que levam a uma identidade ligada ao consumismo e à uniformização das individualidades. É sujeito quando conquista o seu espaço e seu tempo. (CURY, 2009, p. 88)

A autora nos esclarece que a ordem comunitária comanda o desejo individual tornando-o coletivo ao invés de investir no direito individual e, conseqüentemente, coletivo do desejo. Os deveres estão acima dos direitos. Podemos dizer que a comunicação museológica só se efetiva quando o discurso do museu é incorporado pelo visitante e integrado ao seu cotidiano em forma de um novo discurso (CURY, 2009, p. 89).

Retomando Bourdieu (2007) ao analisar as variáveis que definem o público dos museus, constituídos por aqueles que detêm o capital cultural, conforme as duas variáveis por ele definidas em seus estudos, a saber – renda e escolaridade; seguindo este diálogo com Marília Cury, podemos entender o que faz ou não visitar e prestigiar exposições, este visitante ao ser considerado o sujeito dos museus, transpõe as barreiras da distância e da falta de recursos. Mas afinal, quem é o sujeito do museu? Pergunta-nos a autora que por sua vez nos diz que

Aos profissionais de museu foi atribuído o papel de sujeitos quando deflagrou-se a complexidade de participação do público e, por conseqüência, foi-lhe atribuído um papel de sujeito que atua interdisciplinarmente. Se a participação do visitante atinge o nível de leitura/interpretação/(re)significação e, portanto,

de criador, todo profissional que, como enunciador do discurso museológico é igualmente ator, participante ativo e criativo, é criador do museu como produto cultural. Todos, profissional e público, somos sujeitos do museu, porque somos atores. O sujeito é o protagonista. Todos somos sujeitos, todos somos protagonistas. (CURY, 2009, p. 96)

Quem forma o sujeito dos museus não é apenas o seu acervo, suas coleções, acima de tudo, está à possibilidade de conferir autonomia, reconhecimento por parte dos visitantes, numa perspectiva de educação popular que extrapola a dominação e permitenos alcançar patamares de formação emancipadora. Entretanto, no caso do Museu Casa de Cora Coralina essa dimensão participativa e autônoma não ocorre de fato, o nível de interação no museu, assim como as experiências e vivências, são apenas contemplativas, não está consolidada conforme a autora defende.

Os museus são perpassados por um desafio de reinvenção e adaptação aos conceitos do consumo da sociedade contemporânea para não serem esquecidos: “O museu tornou-se de fato um local produtivo de revisão das condições e dos contextos mutáveis de cada trabalho que envolva variáveis” (FRIELING 2014, p. 164). O autor analisa a possibilidade de desaparecimento dos museus tradicionais, se estes não se atualizarem tanto na ordem discursiva quanto na apresentação de seu acervo, em contato com o público, que exige maior mobilidade e interatividade, formando redes de interação.

As intervenções em mídias interativas colocam o Museu Casa de Cora Coralina entre os museus brasileiros que utilizam tecnologia em suas exposições permanentes em uma imersão física, virtual e sensorial (visuais e sonoras) que permite se (hiper) conectar aos seus antigos e novos públicos, onde as possibilidades das vivências com as poéticas digitais transcendem e alteram a experiência de visitação, anteriormente focada na memória da poeta e em sua casa, destarte o que se percebe é a possibilidade de aprendizagens também com suas poesias.

A respeito dessa discussão, Beiguelman apresenta, de forma clara e concisa, a proposta dos museus interativos:

Ainda assim, os museus de hoje – como tudo o mais – estão se confrontando com os desafios da era digital. Ninguém sabe se os museus sobreviverão a esses desafios, e em que grau seu modelo tradicional terá de ser revisto para se adequar melhor à nova ordem mundial (BEIGUELMAN, 2014, p. 235).

O autor suscita o questionamento acerca dos desafios do uso das tecnologias nos ambientes museais, o que nos leva a considerar que, mesmo que o digital seja um caminho sem volta, é relevante frisar que nem toda prática museal deve assentar-se apenas na

estratégia tecnológica em si. Precisamos reforçar que as visitas presenciais não são amplamente difundidas e ao falarmos em visitas virtuais de que público estamos falando? A exclusão digital é uma realidade no Brasil não só nos domicílios, mas também em inúmeras escolas. Segundo dados recentes³¹, 54% dos domicílios têm acesso à internet no Brasil, ou seja, 46% da população ainda não está incluída, mesmo com o crescente número de conexões via smartphones e tablets. É preciso ainda se dedicar àqueles ‘fios’ (indivíduos) que estão off-line, especialmente em áreas periféricas, rurais e regiões de difícil acesso.

A Pesquisa TIC Cultura 2020³² foi realizada entre os meses de fevereiro e agosto de 2020, traz em seu sumário executivo dados englobando o período de surgimento dos primeiros casos de COVID-19 no Brasil e do avanço da crise sanitária, que levou à suspensão de atividades presenciais e ao fechamento das instituições culturais devido às medidas de distanciamento social, conforme descrito no gráfico abaixo:

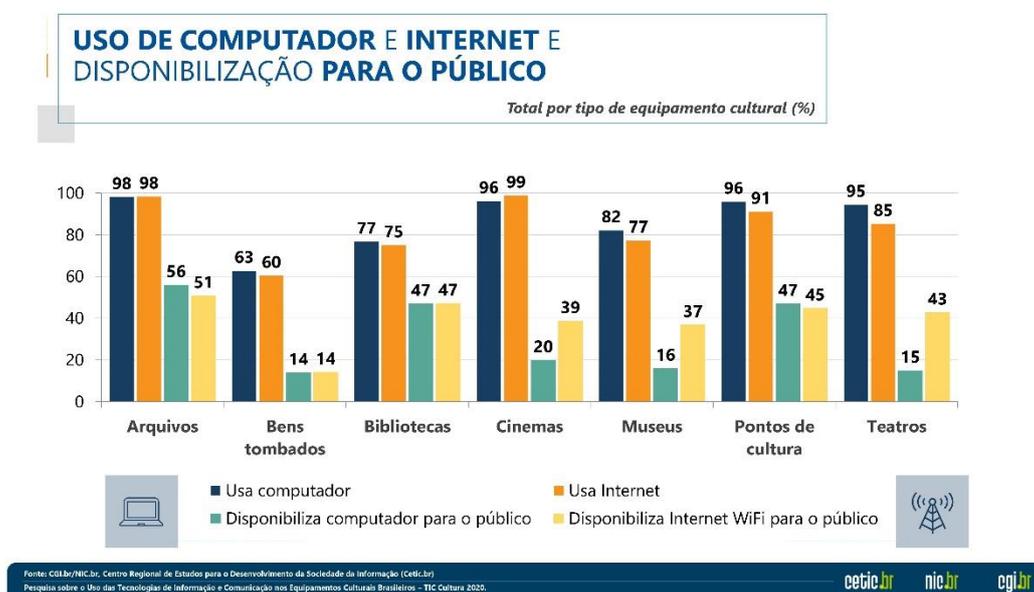


Gráfico 1. Fonte: CGI.br/NIC.br – Pesquisa TIC Cultura 2020

³¹ Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC domicílios 2016. Cetic. br/CGI. BR.

Disponível em: https://cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_DOM_2016_LivroEletronico.pdf.

Dados coletados no site do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), informações sobre o tema da 16ª Semana de Museus (14 a 20 de maio de 2018), "Museus Hiperconectados - novas abordagens, novos públicos" Disponível em <http://www.museus.gov.br/ibram-lanca-texto-sobre-o-tema-da-semana-de-museus-2018/>

³²Disponível em:

<https://www.cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2020/>

A infraestrutura de TIC nas instituições mostra a não utilização de computador e Internet nos 12 meses anteriores à pesquisa era maior entre bens tombados, bibliotecas e museus. Dentre os motivos para o não uso da rede, a falta de infraestrutura de acesso na região foi mencionada por 15% dos responsáveis pelas bibliotecas e 11% dos responsáveis pelos bens tombados e pelos museus. Já o alto custo da conexão, por 14% dos bens tombados, 10% dos museus e 9% das bibliotecas.

A disponibilização de computadores e Internet para uso do público de Wi-Fi e a oferta de acesso gratuito para o público tiveram ampliação entre bibliotecas e museus. O aumento, sobretudo entre as bibliotecas, pode ter sido fruto do fechamento de instituições no auge da crise sanitária. Em comparação com a série histórica da pesquisa, entre museus houve também aumento do uso de celular para fins de trabalho (de 48% em 2016 para 63% em 2020).

Com relação à digitalização de acervos e sua difusão continuam sendo desafios para as instituições culturais brasileiras. Embora quase a totalidade delas possuísse acervos bastante diversificados, a digitalização foi uma prática incipiente, com a maior parte das instituições tendo digitalizado menos da metade dos itens do seu acervo. O gráfico a seguir demonstra a situação:

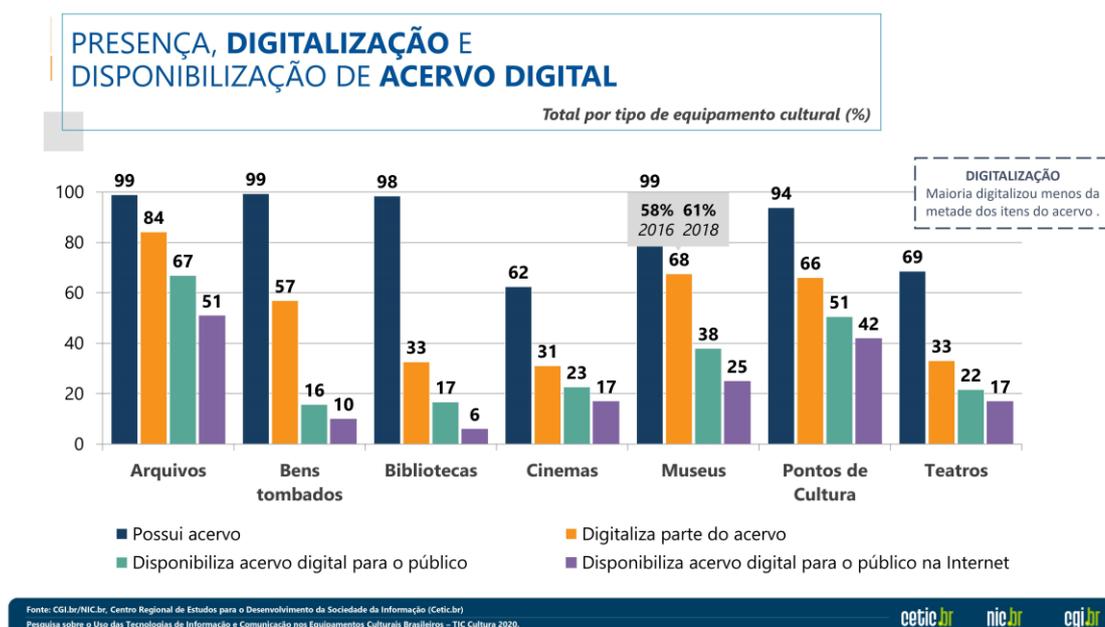


Gráfico 2. Fonte: CGI.br/NIC.br – Pesquisa TIC Cultura 2020

A digitalização de parte dos materiais foi realizada por boa parte dos arquivos (84%), museus (68%), pontos de cultura (66%) e bens tombados (57%). Isso não

correspondeu, necessariamente, à disponibilização do acervo em formato digital para o público, sendo ainda menos comum sua disponibilização na Internet. O acesso do público a esses materiais se deu majoritariamente na própria instituição, e não remotamente por meios digitais, como em plataformas ou redes sociais, site da instituição ou de outras instituições ou, ainda, repositórios de acervos digitais. A falta de financiamento, de equipe qualificada e de capacidade de armazenamento ou hospedagem dos materiais digitalizados estavam entre as dificuldades mais mencionadas para a digitalização de acervos.

Os dados da Pesquisa TIC Cultura 2020 anteriormente destacados corroboram a percepção presente nesta investigação sobre o uso das TIC e suas relações com os museus, em destaque temos a questão da hiperconectividade ressaltada e a baixa digitalização de acervos, e a criação de setores educativos nessas instituições e a disponibilização de materiais em sites e demais plataformas.

A cadeia museológica que se desenvolve nas instituições museológicas e consistem na coleta, organização e preservação de seus acervos, tem como principal função contribuir para o ensino, pesquisa e extensão oferecendo suporte à pesquisa para os diversos setores, das ciências humanas ou não, voltadas para uma perspectiva histórica e sociológica dos fatos, no contexto brasileiro, regional e local.

[...] nesta nova proposta começaram a se mostrar os processos de construção do conhecimento mais do que os objetos de conservação. Foi transposto mais o trabalho do laboratório do que os resultados da pesquisa, de tal modo que pudesse ser compreendido pelos jovens e pela comunidade em geral. (LIBEDINSKY, 1997, p. 171)

Os museus têm se caracterizando cada vez mais como espaços de educação não-formal, considerados como lugares de memória, os quais despertam o interesse das comunidades nas quais estão inseridos pelo potencial que possuem de estabelecer um permanente diálogo entre educação e cultura.

Cabe lembrar, que os museus entendidos como “lugares de memória” são espaços em que os processos históricos são retomados e reconstruídos, frutos de uma multiplicidade de documentos produzidos em distintas épocas. Longe de serem simples depositários de objetos, eles oferecem o passado trazendo a história em narrativas que reencontram o indivíduo nos ambientes intersubjetivos nos quais experimentou - não sem contradições, a si mesmo e ao mundo. "Independentemente do papel elementar que a

narrativa desempenha no patrimônio da humanidade, são múltiplos os conceitos através dos quais seus frutos podem ser colhidos" (BENJAMIN, 1994, p. 214).

Ao observarmos a realidade dos museus atuais comparando-a a abordagem de Benjamin³³ compreendemos a importância dos museus - daqueles que são os responsáveis pelas atividades ali realizadas - para que seus usuários possam interpretar a história narrada por meio dos acervos que se encontram sob sua guarda.

Preservar a memória é, sem dúvida alguma, uma das formas de garantir o direito à história. "A memória regula posições existenciais e políticas, fazendo buscar no passado seiva e inspiração para as apostas ativas de futuro". Acreditamos que a escrita da história não necessita apenas de documentos oficiais, mas sim, pode contar também com qualquer fonte não escrita que a habilidade do historiador permita, ou seja, tudo aquilo "que pertencendo ao homem, depende do homem, serve o homem, exprime o homem, demonstra a atividade, os gostos e as maneiras de ser do homem"³⁴.

Contudo, Le Goff (1978, p. 98) salienta que, por trás de todo documento existe a intencionalidade das pessoas, portanto, ele traz a lógica de quem o produz, pois é fruto dos sujeitos sociais que vivenciam um determinado período histórico e querem preservá-lo. Nenhum documento abarca a totalidade da verdade, ou a realidade, e os significados que ela tem para os sujeitos vivenciados.

Desse modo, o campo da memória está passivo de ser compreendido, não como história, mas sim como o que se pensa a respeito de história. A diversidade existente na compreensão da noção de documento por parte dos historiadores me reporta à concepção de documento/monumento exposta por Le Goff (1978) afirma que

"o documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que detinham o poder. Só a análise do documento enquanto documento permite à memória coletiva recuperá-lo e ao historiador usá-lo cientificamente, isto é, com pleno conhecimento de causa".³⁵ (Le Goff, 1978, p. 98)

³³ É importante destacar que o ensaio "O Narrador – considerações sobre a obra de Nikolai Leskov" foi publicado em 1936, sob influência da guerra de trincheiras e com a possibilidade de ascensão do totalitarismo na Europa. Entretanto, consideramos a atualidade dos escritos de Benjamin, principalmente quando aborda o "empobrecimento" da narrativa, cujo declínio foi influenciado pela difusão da informação que nos possibilita a recepção de notícias do mundo todo em um brevíssimo espaço de tempo (BENJAMIN, 1994, p. 203).

³⁴ LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: Enciclopédia Einaudi, São Paulo: V. 1, p. 98, 1978

³⁵ Ibidem, p. 102

Tendo como base as premissas aludidas acima pretendeu-se, por meio da pesquisa documental, desvelar saberes e fazeres peculiares de uma determinada cultura, um período histórico específico, e, além disso, refletir sobre a representatividade dos acervos, objetos, coleções que “falam” e por meio dos quais se pode “decifrar” muitos fatos e versões de uma mesma história.

Buscou-se compreender através da pesquisa documental e da análise de conteúdos na Internet como os museus constituem-se como espaços educativos – a educação museal formal e institucionalizada e as possíveis ações educativas em espaços não formais. Aferimos junto à direção do museu, se este desenvolve ações educativas. A resposta foi que o Museu Casa de Cora Coralina tem em seu site visitas virtuais no site Era Virtual³⁶, mas não tem repositório com atividades envolvendo professores, alunos e demais visitantes em uma educação que extrapola os muros das escolas e interaja com a Cidade de Goiás em suas múltiplas dimensões, beneficia a comunidade à qual pertence.

A justificativa foi que a equipe de mediadores é pequena e que não existem projetos em parceria com as unidades de ensino estaduais, federais e particulares da Cidade de Goiás. Por meio das ações educativas, a democratização do acesso aos bens e espaços culturais se amplia e o exercício da cidadania se efetiva. E, para que o público possa ter uma experiência completa e transformadora no momento da sua experiência museal, professores, pesquisadores da área, equipes educativas e pessoas que atuam como mediadores em espaços culturais são cada vez mais importantes e cada vez mais precisa realizar o processo museológico de forma a promover o diálogo e a interação constante entre os membros da comunidade.

Por fim, cabe-nos destacar que todo museu tem algo histórico, não somente a natureza de suas coleções se relaciona com a história, entendida no sentido mais habitual/acadêmico do termo; mas, seus modos de atuação e, sobretudo, suas maneiras de se fazer conhecer seguem os parâmetros e mantém uma união estreita com metodologias próprias da história (BALERDI, 2008, p. 99-105).

Conforme nos diz BALERDI³⁷, todos os objetos que se exibem em um museu são parte da história, testemunhos múltiplos de um devir a partir dos quais cabe resgatar a memória de um determinado momento. Inclusive no momento de exibir um experimento

³⁶ Era Virtual é um projeto pioneiro na disponibilização de visitas pela internet com visualização 360° dos museus brasileiros e seus acervos. Entre nessa viagem surpreendente e conheça nosso patrimônio cultural. Disponível em: <https://www.eravirtual.org/>

³⁷ Para saber mais: BALERDI, Inácio Díaz. Paradojas del sujeto. In: La Memória Fragmentada: el museo e SUS paradojas. Gijón, Asturias: Ediciones Trea, 2008.

científico ou uma taxonomia biológica ocorre esse processo: o que se vê, o que se guarda, o que se expõe começou a existir para o homem quando foi descoberto; até então pertencia ao campo do ignorado, das sombras, do mistério: era algo à margem da história.

Quando o objeto vem à luz, quando se lhe atribui um significado, ele recebe um valor e é inserido em coordenadas históricas. Por isso também, o museu, além de ser uma metáfora da história, é um paradigma das conquistas humanas. Paradigma que se desdobra em duas vias principais: a da sensibilidade e do conhecimento.

Armazenamento de memória, o museu se desdobra diante de nós como um resumo do que a humanidade tem sido capaz de criar, conhecer ou dominar. Funciona como espelho onde se reflete a vida. Seletivo, sim, porém, em última análise, espelho. Reflete a vida, porém sendo, como é, um âmbito territorial limitado, não pode dar conta de todos e cada um dos matizes que ela produz. Refinar, portanto, o que exhibe, gerando um testemunho do caráter, dimensão e peculiaridades de grupos humanos bem definidos (BALERDI, 2008, p. 99-105).

É importante destacar a importância da "personagem" Cora Coralina no que diz respeito ao ato de transformar o “valioso patrimônio histórico-cultural e as nobres tradições de Goiás”. Nossa proposta caminha na direção de analisar a importância do Museu Casa de Cora Coralina para a narrativa histórica da cidade e de que forma o projeto de mídias interativas expográficas poderão contribuir para o desempenho satisfatório das ações educativas que ali ocorrem.

3.4 Novas tecnologias, museus hiperconectados e as Cidades Educadoras

O Conselho Internacional de Museus (ICOM) escolheu o tema “Museus hiperconectados: novas abordagens, novos públicos” para o Dia Internacional dos Museus 2018³⁸. O termo hiperconectividade foi “criado em 2001 para designar as múltiplas formas de comunicação dos nossos dias, tais como contacto pessoal (face-to-face), correio eletrônico, mensagens instantâneas, telefone ou Internet”. Essas discussões sobre hiperconectividade, ou seja, a ocorrência de comunicação simultânea em vários meios digitais, chegou aos museus enquanto necessidade que impele essas instituições à atualização tecnológica, incluindo os projetos expográficos e ações educativas.

³⁸ Dia Internacional dos Museus 2018. Disponível em: <https://icom-portugal.org/2018/05/07/dia-internacional-dos-museus-2018/>

Sabemos que na atualidade as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) podem contribuir de modo sistemático para ampliar o processo de ensino aprendizagem, especialmente nos museus. Museus e instituições culturais têm investido nas novas tecnologias da informação como meio seguro, fácil, econômico e de grande impacto, para a difusão das suas coleções e das várias atividades comunicativas que desenvolvem. Nesse processo complexo, as TIC podem desempenhar um importante papel quanto ao desempenho das funções de documentar, valorizar, interpretar e divulgar o bem cultural e os seus diversos significados integrados à Escola, conforme destaca Belloni (2005)

A escola deve integrar as Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs porque elas estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social, cabendo à escola, especialmente à escola pública, atuar no sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a estas máquinas está gerando (BELLONI, 2005, p.10).

É preciso ressaltar que a utilização de recursos interativos voltados para as práticas educativas pode estimular uma maior autonomia de aprendizagem e o papel da escola pública em atuar na questão da desigualdade de acesso às tecnologias, desde que estabeleçam vinculações entre os objetos do acervo e o conhecimento, oferecendo ao visitante oportunidade de aprendizagem por meio do estabelecimento de um diálogo interativo entre o observador e a coleção observada.

Deve-se considerar ainda que as oportunidades de aprendizagem oferecidas pelos museus podem ser mediadas ou não pelas tecnologias digitais, utilizando redes sociais, aplicativos, formulários eletrônicos, podcast, vídeos, gamificação, dentre outras aplicações e plataformas para produzir conteúdos e divulgar os museus e suas atividades. A função educativa dos museus pode contribuir para facilitar o desenvolvimento de atividades interativas a partir dos objetos expostos possibilitando uma ação física do visitante sobre a exibição do acervo e, desse modo, amplia os caminhos para a aprendizagem.

As TIC podem se apresentar-se como um instrumento de grande eficácia quando se trata de ampliar a interatividade entre a comunicação desenvolvida pelo Museu Casa de Cora Coralina e o público visitante, saindo de uma recepção passiva e contemplativa para uma interação ativa, mapeando essas percepções para além do aspecto expográfico: as informações, os desafios implícitos nas dinâmicas imprevisíveis ao olhar comum, pulsando e interagindo com o público e com a Cidade de Goiás, na perspectiva metodológica das Cidades Educadoras.

O conceito de cidade educadora foi proposto pela primeira vez por Edgar Fauré e equipe – Felipe Herrera, Abdul-Razzak Kaddoura, Henri Lopes, Artur V. Petrovski, Majid Rahnema e Frederick Champion Ward — em 1972, no livro *Apprendre à être*, editado pela UNESCO³⁹. Como coloca a historiadora e educadora POSSAMAI:

“A cidade está lá fora”, como um “caleidoscópio de imagens, cores e sons”, com todos os espaços que pode oferecer – suas praças, avenidas e monumentos –, prontos a serem vivenciados pelos que se propuserem a ela, a trilhar seus caminhos, inclusive educandos e educadores, revelando-se a eles nos “significados subjetivos e na relação com os espaços” de que se apropriam. (POSSAMAI, 2010, p. 7)

A educação não deve ficar restrita e circunscrita aos muros escolares, a educação formal pode ser articulada aos espaços não formais como os museus, enquanto espaços apropriados de formação pela escola, essa dimensão conecta acervos, memória e patrimônio aos conteúdos e contextos escolares. Essa perspectiva da cidade educadora nos instiga a analisar se isto se aplica ou não à relação entre a Cidade de Goiás e o Museu Casa de Cora Coralina.

A cidade educadora é um sistema complexo em constante evolução e pode exprimir-se de diferentes formas, mas dará sempre prioridade absoluta ao investimento cultural e à formação permanente da sua população. [...] Uma cidade será educadora se oferecer todo o seu potencial de forma generosa, deixando-se envolver por todos os seus habitantes e ensinando-os a envolverem-se nela. (Declaração de Barcelona, 1990)

A perspectiva dessa integração cidade-museu-moradores revela um traço que observamos nessa investigação que é o sentimento de reconhecer-se na história e memória do museu, de fato ocorre uma valorização ou o que prevalece é a falta da prática de consumo desse tipo de bem cultural pela cidade e moradores? Bourdieu, assim propõe

A obra de arte considerada enquanto bem simbólico não existe como tal a não ser para quem detenha os meios de apropriar-se dela, ou seja, de decifrá-la. O grau de competência artística de um agente é avaliado pelo grau de seu controle relativo ao conjunto dos instrumentos da apropriação da obra de arte, disponíveis em determinado momento do tempo, ou seja, os esquemas de interpretação que são a condição da apropriação do capital artístico, ou, em outros termos, a condição da decifração das obras de arte oferecidas à determinada sociedade, em determinado momento do tempo. (BOURDIEU, 2007, p. 52)

³⁹ RICARDO, Luciana de Maya. A Educação em diálogo com a cultura - da experiência de educação no Museu Vivo da Memória Candanga a uma proposta educativa para o Museu da Educação do DF. Tese (Doutorado em Educação). Universidade de Brasília, 2017

A percepção do paradoxo entre o acesso aos museus e a constatação de que uma minoria detém essa possibilidade, nos faz pensar que é acompanhada pela ausência do sentimento de privação, ou seja, se não consegue captar e compreender o capital simbólico, não haverá o sentimento de necessidade de apropriação do capital cultural. A implementação de projetos e ações educativas face à hiperconectividade dos museus adquire centralidade.

A discussão enseja a necessidade de um aprofundamento da análise sociológica da experiência de interatividade com as tecnologias inseridas na expografia: representou de fato possibilidades de vivências educativas no Museu Casa de Cora Coralina? Os visitantes conseguem realizar conexões, sentir e aprender ou prevalece a dimensão contemplativa e de deslumbramento com as intervenções tecnológicas? Essas indagações são norteadas pelos seguintes itens:

- a) Possibilidades do exercício de aprendizagem não-formal no museu,
- b) Tipos de ações educativas integrando museu e escola no ambiente museal,
- c) Desdobramentos da experiência visual e sonora com a poesia de Cora Coralina,
- d) Interações tecnológicas entre o museu e a população da Cidade de Goiás, na perspectiva de Cidade Educadora: impactos da relação entre o vilaboense e o museu.

Para efetivar a análise aprofundada da situação baseada nesses questionamentos antes e depois das intervenções tecnológicas no Museu Casa de Cora Coralina, é imprescindível observar o estudo comparativo desenvolvido a seguir com outras instituições museais onde houve a implementação de projetos similares. Assim, as considerações terão um viés crítico consolidado em dados e experiências dos estudos comparativos descritos nas seções que se seguem nesta investigação.

3.5 Estudo Comparativo: Museu Casa do Rio Vermelho: Zélia Gattai e Jorge Amado e Museu Casa de Coralina⁴⁰

As intervenções tecnológicas na Casa do Rio Vermelho (Jorge Amado e Zélia Gattai) ocorreram entre 2014 e 2018 e apresentam projetos desenvolvidos por Gringo Cardia⁴¹, cenógrafo, artista e arquiteto que ficou responsável pela curadoria do museu. Conforme descrito por Santos (2019), a Casa do Rio Vermelho foi residência dos escritores Jorge Amado e Zélia Gattai e situa-se na Rua Alagoinhas, 33, no bairro do Rio Vermelho, em Salvador, no Estado da Bahia. Estabelece fins comerciais no que concerne ao turismo cultural da cidade. Foi transformada em Memorial Casa do Rio Vermelho sete de novembro de 2014.

A edificação tornou-se um Museu-Casa literário “instituídas pela escritora, documentando a vida do casal em imagens ao longo de cinco décadas, contextualiza o edifício, seus bens materiais a partir dos textos literários publicados por Zélia Gattai” (SANTOS, 2019 p.30). O excesso de informações visuais assume centralidade na narrativa curatorial realizada por Gringo Cardia para o museu difere do projeto expográfico implementado na Casa do Rio Vermelho difere do Museu Casa de Coralina, a curadoria por ele realizada

mistura teatralidade com vídeos e parte gráfica na intenção de transformar o espaço museológico em um lugar mais lúdico e atrativo para o público mais jovem. No projeto, Cardia focaliza a literatura e corporifica no espaço tridimensional as narrativas selecionadas sobre as trajetórias de vida dos escritores, reunindo ali vasto material audiovisual, o que torna impossível apreender as informações da exposição em uma só visita: “Faço de propósito. Meu interesse é que as pessoas se tornem habitués daquele espaço” (CARDIA, 2018, S.I.).

Os processos narrativos tem muitas aplicações cenográficas, verdadeiras obras de arte inspiradas e que recorre a vídeos com entrevistas dos escritores-moradores para criar uma aura nostálgica, revelando a intimidade e cumplicidade romântica do casal, é carregada de informações justamente para os visitantes, inclusive os mais jovens,

⁴⁰ Parte deste trabalho foi apresentado em Comunicação Oral no “I Simpósio Virtual do Museu Regional de São João del-Rei: Reflexões acerca da identidade e identificação do Museu” entre 21 e 27 de setembro de 2020.

⁴¹ Waldimir Cardia Júnior, nascido em Uruguaiana (RS), em 1957. Arquiteto, designer, diretor de arte, desenvolvedor de trabalhos de cenografia e artes gráficas para museus, espetáculos de música e dança, entre outros. Em seus projetos cenográficos, utiliza diferentes linguagens, mesclando cenografia, programação visual e imagem em movimento. Enquanto curador responsável pela ACASAGRINGOCARDIA DESIGN autodenomina-se “artista da imagem”, definição encontrada em sua biografia, disponível em: <<https://gringocardia.com.br/text.aspx?p=biography&id=47>>. Acesso em 04/11/2020.

retornarem e assim, possam apreender os detalhes dos cenários com instalações belíssimas que valorizam os ambientes, as coleções de objetos adquiridos por eles em diversas viagens e presentes recebidos de admiradores.

A respeito da atração do público jovem utilizando referências multimídias em seus projetos, Gringo Cardia explicou em entrevista concedida à revista Muito, suplemento do jornal A Tarde, em 19 de fevereiro de 2018⁴², sua opinião a respeito do que considera relevante para criação de museus no século XX

“O papel de um museu é mostrar que cultura pode ser diversão. Quando você faz um museu, precisa pensar que caminho seguirá para fazer com que ele seja divertido para as pessoas, seja lúdico. Esse até que era mais fácil. No caso do Carnaval, é só colocar uma sala com música que todo mundo vai dançar [risos]. O museu, hoje em dia, precisa ser interativo. Sempre penso com foco no adolescente. O museu é para todo mundo, mas os adolescentes têm que adorar. Se gostarem, temos aí o legado perpetuado. O jovem vai ficar com aquilo na cabeça, enquanto os mais velhos já estão indo, entendeu? Eles fizeram seu papel, é importante que gostem, só que o mais significativo é que quem for continuar leve esse conhecimento. Qualquer museu tem que agradar a uma criança, ali na faixa dos 13 anos. Às vezes, ela vai acompanhando o irmão maior, e os pais acham a experiência legal porque os filhos gostaram. Claro que também vai ter conteúdo legal para os adultos, mas a linguagem tem que ser para o jovem”.

As considerações de Cardia reforçam a questão da experiência de visita nos museus ter sido atualizada com uso de aparatos multimídia e que é preciso formar públicos mais jovens e assim, alterar a comunicação para o consumo desses espaços culturais de forma duradoura. Outra questão esclarecida por Santos (2019) é que “a prefeitura buscou na criação do Memorial A Casa do Rio Vermelho um recurso para aumentar o turismo cultural de Salvador, o que nos faz perceber a instituição enquanto “produto cultural”, potencializador de contribuição para a economia da cidade”.

As vivências educativas remetem à memória afetiva por suas obras consagradas na literatura nacional e internacional, a religiosidade marcada fortemente pelo sincretismo religioso, tendo destaque a forte relação de Jorge Amado com o candomblé, seu ativismo contra a violência e intolerância aos terreiros que frequentava, estão presentes na decoração dos espaços na casa e nos jardins. Em cada cômodo há instalações que remetem à cultura baiana, é possível ver e ouvir vídeos com pessoas lendo trechos de obras dos escritores. Um fato curioso a destacar é que Jorge Amado esteve na Casa de Cora Coralina em uma visita registrada em fotos pela poeta.

⁴² Disponível em: <https://atarde.uol.com.br/muito/noticias/1937112-gringo-cardia-o-museu-hoje-em-dia-precisaser-interativo> acesso: 27 de mai. de 2021.

A comparação de ordem técnica que destacamos na expografia na Casa do Rio Vermelho firma-se no uso de elementos cênicos, iluminação com efeitos artísticos que conduzem a observação e compõe juntamente com os cenários, ambientes com cores e sombras que promovem a interação com o estilo literário dos escritores. Abaixo temos um exemplo da cenografia utilizada no quarto do casal de escritores:



Figura 29. Amores e Amantes. A Casa do Rio Vermelho. Fonte: Site do Museu

A composição de elementos cenográficos destaca características da intimidade do casal, criando um ambiente acolhedor e bem descritivo, comunicando aos visitantes traços marcantes de suas personalidades, de forma leve e poética.

As intervenções desenvolvidas pelo Media Lab UFG utilizam gadgets, aparelhos móveis, como tablets, projetores, placas programáveis como Arduino, além de Raspberry Pi que é um computador de baixo custo que tem o tamanho de um cartão de crédito e foi utilizado nas instalações na cozinha, na bica, em sua sala de escrita e no quintal. Aparelhos de emissão de sons, sensores, umidificadores de ares, vídeo mapping e demais aplicações computacionais.

3.6 Estudo comparativo: Inteligência Artificial em Museus: Museu do Amanhã e Pinacoteca de São Paulo⁴³

As intervenções tecnológicas que utilizam a inteligência artificial como um recurso interativo nos museus podem ter impacto na atração de visitantes, tanto os habituais, em função de seu capital cultural, quanto para aqueles que não se interessavam anteriormente e passaram a frequentar essas instituições em função do interesse por essas tecnologias. Esta investigação foi realizada em dois museus, por meio de pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo nos sites da Pinacoteca de São Paulo e no Museu do Amanhã no Rio de Janeiro para verificar se a mudança na expografia desses museus alterou as experiências em educação não formal, o entretenimento e a acessibilidade ou se simplesmente restringiu-se à curiosidade e ao encantamento tecnológico em si mesmo. (É possível ver fotos da composição expográfica Watson/Voz da Arte nos apêndices dessa dissertação). Sobre o uso da inteligência artificial Chivatto (2019) define que

O termo inteligência artificial começou a ser utilizado em 1956 em Dartmouth, a partir da idéia de construir computadores com as mesmas características do cérebro humano, mas com a tecnologia disponível naquela época, só se conseguiu desenvolver tecnologias capazes de realizar uma única tarefa específica de forma otimizada em relação aos humanos. Para expandir as possibilidades de execução do sistema, foi desenvolvido o *Machine Learning* (aprendizagem da máquina), um método que coleta e analisam os dados de *bigdata* (imenso volume de dados na Internet e são capazes de aprender e treinar as máquinas) em que se opera a inteligência artificial partir destes dados e fazer raciocínios sobre algo do mundo. (CHIOVATTO, 2019, p. 219)

Assim, ao invés de apenas realizar algo específico, a máquina é treinada a partir de uma grande quantidade de dados e algoritmos que dão a ela a possibilidade de executar uma tarefa, no caso da aplicação nos museus isso refere-se à interação com visitantes que buscam informações para compreenderem as obras de arte na expografia. “Finalmente chegou-se ao *Deeping Learning* (aprendizagem profunda), onde camadas discretas de dados tentam imitar a conectividade de nossa rede neural biológica, assim como o cérebro humano compreende o mundo, realizando atividades complexas” (CHIOVATTO, 2019).

O desenvolvimento da Inteligência Artificial foi ampliado desde seu surgimento por novas pesquisas e tecnologias computacionais envolvidas foram ampliadas e

⁴³ Trabalho apresentado em Comunicação Oral no 17º Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão - CONPEEX (Evento virtual) da Universidade Federal de Goiás no período de 19 a 23 de outubro com a temática Inteligência Artificial: a nova fronteira da ciência brasileira em consonância a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia de Inovação.

adaptadas, conferindo mais interatividade no uso de algoritmos, que são uma sequência finita de ações executáveis que visam obter uma solução para um determinado tipo de problema, com refinamentos para realização de cálculos cada vez mais complexos. Essas conexões são capazes, não apenas de aprender a como realizar uma tarefa, mas de avaliar baseando-se em grandes quantidades de dados, se uma informação (dado, imagem, etc.) tem probabilidade em ser verdadeira ou não.

A proposta em tecnologia de Inteligência Artificial (IA) utilizada na Pinacoteca de São Paulo tem o nome de Watson,

uma plataforma de serviços cognitivos desenvolvida pela IBM (International Business Machines) uma empresa norte-americana da área de TI (Tecnologia da Informação). Para propiciar um recurso interativo no Projeto Voz da Arte, a partir de 2016 na Pinacoteca de São Paulo – um museu de arte que possui um acervo representativo da identidade brasileira, com uma longa tradição em processos educativos, sendo referência na área desde a década de 1980, com percursos modelados a partir das perguntas do público. (CHIOVATTO, 2019, p. 219).

A experiência educativa na Pinacoteca de São Paulo com a utilização da Voz da Arte/Watson, iniciativa pioneira no mundo, consiste em uma aplicação de mediação que permite que o público visitante possa “conversar com as obras de arte” e responder às suas perguntas⁴⁴ sobre a data de produção, elementos de sua iconografia, cores e formatos, dentre outras dúvidas. Esse cenário suscita questionamentos sociológicos sobre o trabalho dos mediadores nas instituições museais face ao impacto dessas tecnologias em suas relações do mundo do trabalho, uma vez que pode representar desemprego e precarização das relações trabalhistas desses profissionais.

Os antigos audioguias existentes em alguns museus não criam um diálogo com os visitantes. O desenvolvimento dessa aplicação em inteligência artificial na Pinacoteca de São Paulo pela IBM foi possível porque

Envolveu as áreas de educação, curadoria, comunicação e marketing do museu. Estas perguntas podem ser feitas via digitação, numa interface como o WhatsApp, ou por voz, utilizando o microfone do smartphones fornecidos pelo Projeto ao público. A ativação do recurso digital do Watson se deu via Beacon é um dispositivo tecnológico de geolocalização para ambientes fechados, ou seja, é um sistema de proximidade. É como se fosse um rastreador GPS, porém para curtas distâncias, internas. Os smartphones ficaram disponíveis a empréstimo ao público em geral do museu, mediante preenchimento de formulário de empréstimo com dados pessoais dos visitantes. Pessoas contratadas para este fim, permaneceram na recepção do museu e forneceram,

⁴⁴ O vídeo de divulgação do projeto Watson na Pinacoteca de São Paulo está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1rOAgvCnZpw>

junto com os smartphones, um fone de ouvido aos visitantes interessados.(CHIOVATTO, 2019, p. 225).

A dinâmica de funcionamento do dispositivo permite a condução do visitante no decorrer do percurso da expografia através de sensores de geolocalização para rastrear o aplicativo instalado no *smartphone* e conduzir os visitantes durante o percurso e sua permanência nos ambientes da expografia chamando sua atenção para a observação da obra de arte mais próxima, citando o nome e algumas de suas características. A intenção dessa intervenção tecnológica é ampliar a recepção de diversos públicos que não se sentem interessados em consumir este tipo de “produto cultural” nas exposições. Se bem que as respostas do Watson não são propriamente uma conversa entre humanos, a aplicação em inteligência artificial apenas responde se for questionada pelos visitantes.

No Museu do Amanhã, a IBM instalou em 2017, o Projeto IRIS+ para implementar a experiência de interação utilizando a Inteligência Artificial. É um museu de ciências aplicadas que explora as possibilidades, por meio de ambientes audiovisuais e instalações interativas, em que o público consegue examinar o passado, mas também manipular as várias tendências da atualidade e imaginar futuros possíveis para os próximos 50 anos. Conforme descrito por Resende (2018)

O Museu do Amanhã, sob o ponto de vista de sua história, inaugurado em 17 de dezembro de 2015 no Pter Mauá, é fruto de uma parceria do Governo Municipal do Rio de Janeiro – ligado à Companhia de Desenvolvimento Urbano da Região Portuária - CDURP – com a Fundação Roberto Marinho. Tem como órgão gestor a Organização Social de Cultura (OS) Instituto de Desenvolvimento e Gestão – IDG, por contrato de seis anos, podendo ser renovado. A Instituição faz parte do amplo projeto de revitalização urbana da Praça Mauá – o Projeto Porto Maravilha. Esta área engloba bairros do Centro do Rio de Janeiro como Saúde, Gamboa, Santo Cristo e os Morros da Conceição, do Pinto, da Providência e do Livramento. (RESENDE, 2018, p. 3)

Destacamos detalhes dessa iniciativa de criação do Museu do Amanhã no local, antigo reduto de tráfico de escravos africanos, então conhecido como “Pequena África” devido à forte presença do negro, há marcos da identidade afro-brasileira.

Dentre os quais a Pedra do Sal, o Cemitério dos Pretos Novos, que deu origem ao Instituto dos Pretos Novos – IPN (1996), o Cais da Imperatriz e o Cais do Valongo. Este último foi o principal porto de entrada de africanos escravizados no Brasil e nas Américas, e sua relevância cultural o tornou categorizado como Patrimônio Carioca e Patrimônio Nacional (2013), respectivamente pelo Instituto Rio Patrimônio da Humanidade – IRPH e pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN. Recentemente (2017) foi reconhecido como Patrimônio Cultural Mundial (Patrimônio Cultural da Humanidade) pela

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). (RESENDE, 2018, p. 4)

O processo de renovação urbanística promovido pela Prefeitura do Rio de Janeiro, o Museu do Amanhã se insere numa zona portuária transformada em uma “espécie de ponto nodal, não apenas da rede de transportes, mas também de uma guinada para a cidade: de como ela foi até agora em direção ao que pretende ser. Nesse sentido, é um verdadeiro ponto de articulação entre passado e futuro” (RESENDE, 2018, p. 4).

A experiência baseada em Inteligência Artificial (IA) é uma aplicação permanente na exposição, possui seis totens de autoatendimento e fones de ouvido, o visitante conclui o percurso de forma reflexiva e participativa, interagindo com dispositivos em que estão presentes aplicações de IA usando o cartão interativo recebido e cadastrado no início da visita (É possível ver fotos da composição expográfica IRIS+ nos apêndices dessa dissertação).

Analizamos os reflexos dessas tecnologias informacionais utilizadas nos dois projetos com uso da inteligência artificial e as possíveis alterações nas vivências e experiências de educação não formal presentes na Pinacoteca e no Museu do Amanhã para compreender quais são as principais resistências e o grau de receptividade por parte dos visitantes ao uso da inteligência artificial, demonstrar quais foram as principais dificuldades encontradas para implementação dos dois projetos tecnológicos de interação nas exposições nesses museus.

A comparação entre os modelos de implementação da inteligência artificial nos dois museus em questão permite estabelecer as semelhanças e diferenças, tendo como indicadores as características específicas do acervo e o tipo de museu que representam, assim como as experiências possíveis para a educação não formal nesses museus. Os mecanismos envolvidos na implementação e desenvolvimento dos projetos de inteligência artificial foi alimentada com perguntas dos visitantes, formando assim, seu banco de dados com respostas apresentadas pelos curadores e mediadores dos museus, de modo a responder adequadamente aos questionamentos do público visitante.

Por enquanto a interação permanece restrita, ou seja, as possibilidades de aperfeiçoamento e as tentativas de recriar ou adaptar-se como uma interação humana, ainda tem limites, e, dependendo da faixa etária não consegue prender a atenção por muito tempo – crianças e idosos apresentaram variações de aceitação e rejeição a esta tecnologia. Nos dois museus confirma-se a importância econômica, conferida pela

atração de turistas, mas a inovação tem custo alto, o que representa certa restrição ao consumo desse tipo de bem cultural a estratos menos privilegiados da sociedade.

O apelo aos sentidos dos visitantes está presente nos dois museus por meio das interações tecnológicas na expografia, mas essa fascinação indicou que nem sempre isso tem a ver com interesse por questões relativas ao patrimônio cultural e à arte em si, na maioria das situações, houve a busca pelo contato com as novas mídias, incitados pela curiosidade dos aparatos tecnológicos. O uso da inteligência artificial, empregada juntamente com outras tecnologias, representou possibilidades para diversificar essa interação e as aprendizagens possíveis. Ressalta-se que são acervos específicos nos dois museus, portanto há componentes diferentes e passíveis de interpretação específicos.

Na Pinacoteca de São Paulo o contato com as obras de arte presume uma experiência de consumo da arte diferente para cada visitante e o uso da inteligência artificial, pode tanto ajudar na interpretação das obras, quanto atrapalhar àqueles que rejeitam essa mediação. No Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, a linguagem e a disposição do acervo na expografia, em ambientes diferentes, estimula reflexões sobre os hábitos de consumo hoje e o contato da humanidade com a Terra e o futuro neste cenário dinâmico da cultura digital.

Existe uma distinção expressiva entre os projetos de intervenções tecnológicas nos museus descritos neste trabalho, em função das diferenças nos modelos, técnicas, materiais e recursos tecnológicos empregados em cada um deles, considera-se mais prudente uma análise em contraste, ao invés da comparação entre eles, uma vez que as possibilidades de futuras atualizações nos mesmos, poderá trazer demandas bem específicas que não se resumem ao ato de comparar de modo estanque. As inovações tecnológicas representam um desafio, pois são voláteis, transformam-se com rapidez e a obsolescência é um fator considerável nos custos de implementação e atualização desses projetos.

Vimos ao longo desta seção do trabalho essas características da revolução científica que impele a sociedade às novas fronteiras e os museus estão inseridos nessa perspectiva de hiperconectividade, novos discursos e linguagens artísticas relacionadas ao patrimônio cultural. A integração dos museus em seus contextos, evidenciou o território e os habitantes da cidade educadora, a dimensão educativa não restringe-se às exposições permanentes, a Escola e os museus precisam conectar-se através de ações educativas para ampliar as possibilidades de acesso ao capital cultural, de modo a combater as desigualdades sociais.

Capítulo 4: O resultado das intervenções tecnológicas no Museu Casa de Cora Coralina: análise de conteúdos e contrastes nos museus pesquisados

Após a análise de conteúdos acessando aos sites dos três museus que compõem o recorte sociológico dessa pesquisa, com o objetivo de compreender sua missão e se possuem um setor educativo estruturado a partir do indicador de existência ou não de ações educativas, planos de aulas e materiais pedagógicos disponibilizados para compartilhamento, destacamos a seguir os resultados em cada um dos museus pesquisados. No site da Pinacoteca do Estado de São Paulo⁴⁵ clicando na aba “Educação” tem-se acesso ao Museu para Todos – um espaço especial do portal da Pinacoteca, onde constam as seguintes informações: “busca contribuir para a relação entre a arte e a educação. As informações e atividades propostas aqui estão baseadas nas ações desenvolvidas pelo Núcleo de Ação Educativa (NAE) da Pinacoteca”.

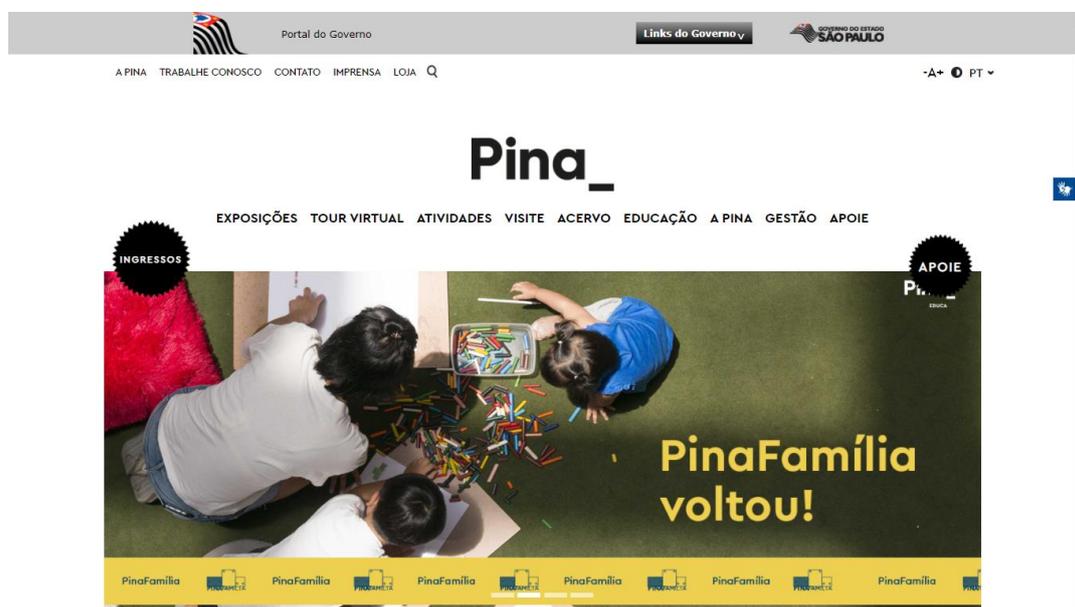


Figura 33. Museu para todos + Educação. Fonte: site do museu

A missão institucional do Núcleo de Ação Educativa (NAE) da Pinacoteca tem o seguinte texto: “A partir da crença de que a arte é potencialmente capaz de gerar engajamento e transformações sociais, intelectuais e emocionais positivas a todos, a missão do NAE é promover processos educativos a diferentes públicos em arte, história, memória, patrimônio e cultura, contribuindo para o exercício da diversidade, o diálogo e

⁴⁵ Disponível em: <http://pinacoteca.org.br/>

a construção e difusão do conhecimento”. Os componentes do setor educativo estão descritos conforme cada área de atuação.

A seção “Programas Desenvolvidos” contém textos explicativos e links para as abas com materiais interativos e contato com as equipes para maiores informações. Essas são as abas por temas: Visitas Educativas, Formação para professores, Clube dos Professores, Pina_dentro & fora, Museu para todos, PinaFamília, Ações Educativas em Exposições Temporárias, Programas Educativos Inclusivos (PEI), Programa Educativo para Público Especial (PEPE), Programa de Inclusão Sociocultural (PISC), Programa Meu Museu, Programa Consciência Funcional (para funcionários da Pinacoteca) e Educação na Roda (rodas de conversa sobre aspectos da educação museal promovidas pelo Núcleo de Ação Educativa (NAE) da Pinacoteca de São Paulo, abertas ao público em geral.

Ao acessar ao site do Museu do Amanhã⁴⁶ no Rio de Janeiro, tem-se na página inicial diversas abas, em específico a aba “Educativo” que compõe-se em três submenus: O Programa, Pesquisas e Trabalhos Acadêmicos, Agende sua Mediação Virtual. Na aba O Programa consta a missão institucional, transcrita a seguir: “O Programa de Educação do Museu do Amanhã tem capacidade para receber 40 mil pessoas por ano, com o desafio de que cada uma das visitas seja um encontro para refletir juntos sobre os amanhãs possíveis.

Conta com uma equipe interdisciplinar para a realização de visitas mediadas, ações educativas e propõe eixos temáticos para o debate dos professores com os alunos, trazendo as questões abordadas na exposição principal do Museu, sua arquitetura, a região histórica da Zona Portuária e a Baía de Guanabara. As ações educativas foram concebidas para incluir e conectar pessoas de diferentes faixas etárias, formações, regiões geográficas e contextos socioeconômicos”.

Clicando na aba Pesquisas e Trabalhos Acadêmicos, aparecem as diretrizes com orientações a pesquisadores, caso queiram aplicar questionários ao público visitante, passando por avaliação no Comitê de Ética de sua faculdade ou universidade, além de respeitar o código de ética do Instituto de Desenvolvimento e Gestão (IDG). Essa pesquisa refere-se exclusivamente aos conteúdos de divulgação do site do museu, sem contato com o público visitante, portanto não pretendemos aferir opiniões de visitantes. Nessa aba temos três subseções: Publicações do Museu do Amanhã – com link para o

⁴⁶ Disponível em: <https://museudoamanha.org.br/>

ISSUU, onde há diversas revistas, livros e cadernos de resumos de eventos relacionados aos Museus de Ciências, como é o caso do Museu do Amanhã.

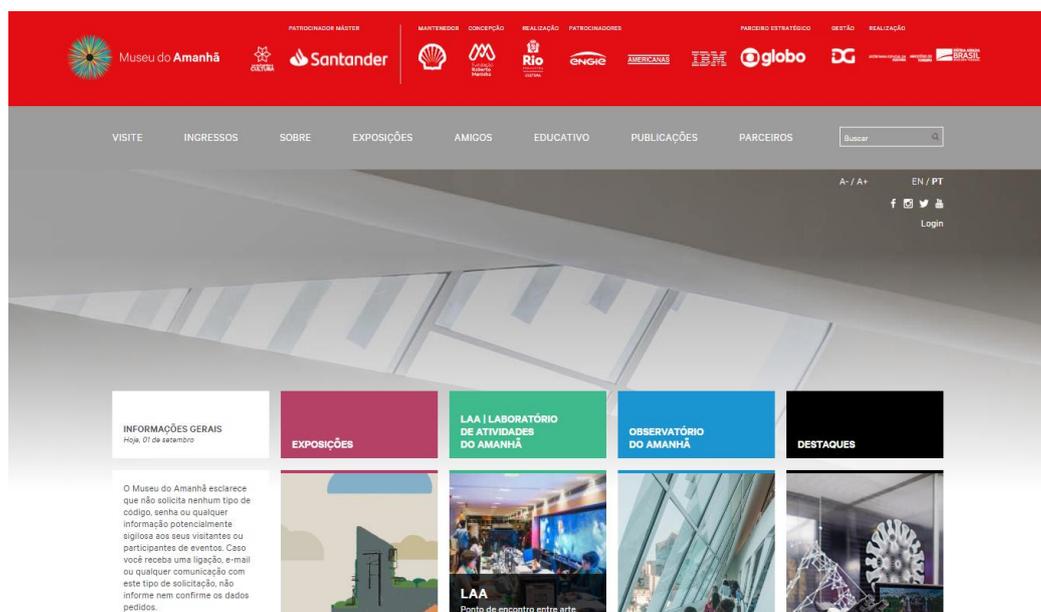


Figura 34. Programa Educativo. Fonte: site do museu

Na aba “Relatórios” tem-se os Documentos de Transparência: balancetes, planos de trabalho, contratos de gestão e termos aditivos, desde a inauguração do museu em 2017 até hoje; o Estatuto, a Política de Compras e o Cadastro de Fornecedores. Na terceira aba estão Coleções do Museu do Amanhã no Google Arts & Culture, onde acessamos informações sobre a concepção e arquitetura projetada por Santiago Calatrava e inaugurado em dezembro de 2015 no Píer Mauá. O nome não refere-se à uma data, mas às discussões sobre o meio ambiente e planeta terra nos próximos 50 anos. Nessa galeria há 17 histórias, com rico acervo fotográfico e links para tour virtual no Museu do Amanhã: a área externa, a exposição “Criações à Brasileira” e “Coronaceno”.

O site do Museu Casa de Cora Coralina⁴⁷ não tem um setor Educativo em destaque, na aba Museu temos a missão institucional, aqui transcrita: “Após a morte da poetisa, amigos e parentes se reuniram e criaram a Associação Casa de Cora Coralina em 27 de setembro de 1985, mantenedora do Museu Casa de Cora Coralina. Entidade de direito privado, sem fins lucrativos, regido por um Estatuto, que tem como finalidade: “projetar, executar, colaborar e incentivar atividades culturais, artísticas, educacionais, ambientais, visando, sobretudo, a valorização da identidade sociocultural do povo goiano,

⁴⁷ Disponível em: <https://www.museucoracoralina.com.br/site/>

bem como preservar a memória e divulgar a vida e a obra de Cora Coralina. O Museu Casa de Cora Coralina foi inaugurado no dia 20 de agosto de 1989, data comemorativa dos 100 anos de nascimento da poeta”.



Figura 35. Casa de Cora Coralina. Fonte: site do museu.

Acessando a aba Serviços e Atividades, encontram-se três submenus: “Visita Monitorada” onde constam os dias e horários e o valor do ingresso único; a Sala de Pesquisa está em construção, em “Vídeos e Documentários” tem-se vídeos de entrevistas da poetisa Cora Coralina à emissoras de televisão, programas jornalísticos e eventos culturais no museu. A última seção “Projetos desenvolvidos no Museu” tem o folder de divulgação e programação do “I Encontro de Museus-Casas Literários na cidade de Goiás” ocorrido em 2018 no Museu Casa de Cora Coralina. Encontramos na aba “Visita Virtual” um tour virtual desenvolvido pelo site Era Virtual para acessar as dependências do museu.

Retomando o conceito de cidade educadora e sua importância para a análise dos desdobramentos possíveis com os projetos de intervenções no museu, faz-se necessário reconduzir as indagações que nortearam esta investigação sobre a aprendizagem não-formal nos museus: a) possibilidades do exercício de aprendizagem não-formal no museu, b) tipos de ações educativas integrando museu e escola no ambiente museal, c) desdobramentos da experiência visual e sonora com a poesia de Cora Coralina e d)

interações tecnológicas entre o museu e a população da Cidade de Goiás, na perspectiva de Cidade Educadora: impactos da relação entre o vilaboense e o museu.

Assim, a relação com as ações educativas não formais nos museus integrados às escolas, conforme o cotejamento dos conteúdos presentes nos sites dos museus pesquisados nos permite avaliar pontos importantes para discussões sobre o território ocupado pelo museu e sua relação com a comunidade e as escolas. Esse contato pode ou não gerar o reconhecimento da identidade cultural, ou seja, os cidadãos podem estabelecer vínculos com o museu, integrando assim, uma perspectiva pedagógica com potencialidades de fato. O site do Museu Casa de Cora Coralina não contempla esse quesito, mesmo com as intervenções tecnológicas instaladas, .

Portanto, não consta um setor educativo estruturado assim como descrevemos na Pinacoteca de São Paulo e no Museu do Amanhã, embora a missão institucional do Museu Casa de Cora Coralina mencione como sendo uma de suas finalidades, fomentar ações educativas que preservem e divulguem a memória e a obra da poeta. Não encontramos projetos que integrem o museu às escolas e instituições de ensino superior da Cidade de Goiás.

4.1 Vivências educativas entre museus e escolas: Museu Nacional da República Honestino Guimarães – Projetos Caminhos do Patrimônio e Rolê no Museu

Ao longo dessa dissertação promovemos discussões sobre o conceito de cidade educadora, as reverberações teóricas sobre memória, patrimônio, educação formal e não formal, as políticas públicas culturais e a saúde financeira das instituições museais e a necessidade de integração por meio de projetos entre Escolas e museus no contexto de necessidade de educação para a preservação do patrimônio por meio da sensibilização, trazendo significados nessas vivências educativas. Relato parcialmente a seguir a experiência com a apresentação dos resultados do projeto de educação patrimonial “Caminhos do Patrimônio: Museu Nacional da República”⁴⁸



Figura 36. Projeto Caminhos do Patrimônio. Fonte: site do museu.

O projeto é desenvolvido pelo Instituto Bem Cultural, entidade que coordena as ações no Museu Educativo – Museu Nacional da República Honestino Guimarães. Houve um processo seletivo a partir da divulgação em redes sociais e durante um evento on-line da Rede de Educadores em Museus de Goiás (REM-GO)⁴⁹ da qual faço parte, pois sou professor efetivo de sociologia na rede pública do Estado de Goiás.

⁴⁸ Caminhos do Patrimônio é uma das ações de Educação Patrimonial do Programa Museu Educativo do Museu Nacional da República. Disponível em: <https://museueducativo.com.br/2021/03/18/caminhos-do-patrimonio/>

⁴⁹ Um conjunto de oficinas denominado "(REM)OTA: potências e diálogos à distância" nos dias 10, 17 e 24 de março de 2021. Este projeto foi contemplado com recursos da Lei Aldir Blanc, é uma realização do Ministério do Turismo, da Secretaria Especial de Cultura do Governo Federal, Governo de Goiás, Secretaria de Estado de Cultura de Goiás.

O resultado do processo seletivo confirmou a inscrição de dois professores de escolas de Brasília e do colégio onde ministrou aulas em Aparecida de Goiânia. O projeto previa a participação durante quatro semanas para o desenvolvimento de atividades formativas, distribuídas em três pistas para trabalhar os conceitos de memória, patrimônio cultural, coleções e o que são os museus: Pista 1 – Minhas coleções. “O que é patrimônio para mim?” Pista 2 – Mapas Afetivos. Descobrir formas de fazer um mapa afetivo. Pista 3 – Meu Museu. Apresentação do Museu fazendo conexões com as pistas anteriores.

O período de execução iniciou em 19 de abril e encerrou em 21 de maio de 2021. Todas as atividades desenvolvidas pelos alunos estão armazenadas em uma turma no Google Classroom criada para ser o repositório do projeto em educação patrimonial na disciplina Sociologia em turmas de 1ª e 3ª série do ensino médio no colégio onde ministrou aulas nessas turmas.

A participação dos alunos foi por convite, de modo que são aproximadamente 20 alunos realizaram estudos e colocando em prática a educação museal por meio das TIC em consonância entre educação formal e não formal nos ambientes virtuais. Inseri esta aplicação para demonstrar teoria e prática, ampliando as discussões sobre a cultura digital e formação para o consumo de bens culturais. Os resultados do projeto foram expressivos com relação ao acesso virtual ao museu em um contexto de REANP (Regime Especial de Aulas não Presenciais – Secretaria de Estado da Educação de Goiás – SEDUC GO) devido ao distanciamento social em função da pandemia de COVID-19.

A possibilidade de realizar o projeto nessa modalidade constituiu um desafio pois, o acesso à Internet pelos alunos de escolas públicas foi um fator limitante, por isso enfatizei a adesão espontânea e no decorrer das aulas on-line que ministrei ao longo do período de execução, procurei socializar com os demais alunos as produções de seus colegas de turma. Assim, pude perceber que é possível transpor as dificuldades e oportunizar essas atividades que contribuem para a ampliação do capital cultural dos estudantes.

Houve ampla divulgação dos resultados do projeto Caminhos do Patrimônio nas redes sociais do Museu Nacional da República e o convite para o público acessar aos trabalhos dos alunos das escolas participantes do projeto. Diante do êxito na participação dos alunos, surgiu outro projeto desenvolvido pela equipe do Museu Nacional da República, o projeto Rolê no Museu, uma ação inovadora visando aproximar os jovens do Museu Nacional da República, a partir do protagonismo dos próprios estudantes.

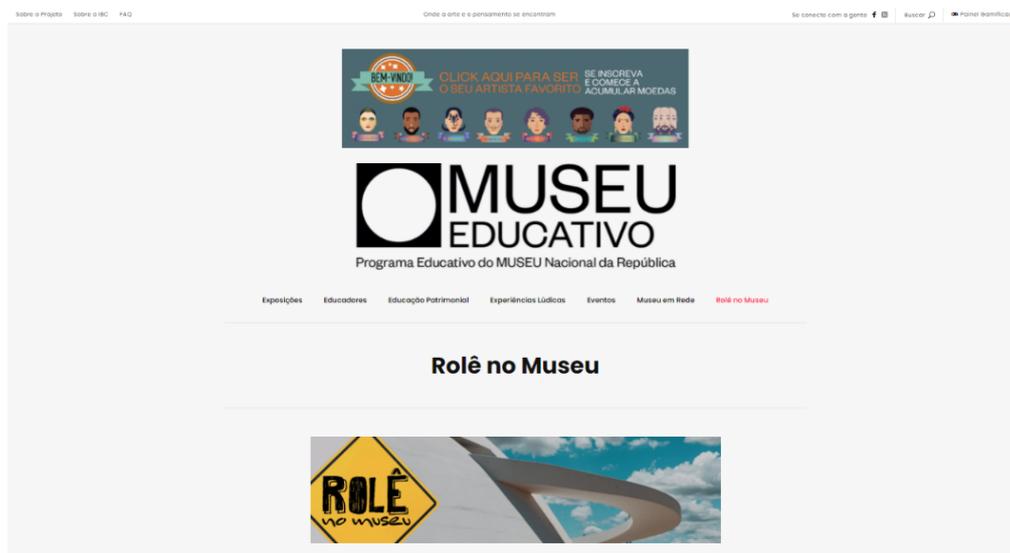


Figura 37. Projeto Rolê no Museu. Fonte: site do museu.

Foram selecionadas duas escolas, cada uma com uma equipe formada por um professor/a e sete estudantes. Este grupo de dezesseis pessoas passou por uma vivência virtual promovida pela equipe do Museu Educativo no Museu Nacional da República. A formação on-line englobando equipe pedagógica, mediadores e facilitadores, foi direcionada aos professores e alunos. Nesta capacitação em formato de grupo focal foram desenvolvidas estratégias de aproximação do museu, abrindo um espaço para o protagonismo estudantil, com aferição dos impactos desta ação junto aos estudantes participantes.

Antes de começar essa vivência foi aplicado pela coordenação do projeto um formulário inicial com uma pesquisa prévia sobre o contexto escolar dos estudantes e suas experiências em projetos com esse teor. A seguir o cronograma de trabalho enviado pela coordenação do projeto aos professores e seus respectivos grupos de alunos:

07/06/21 Primeiro dia	Boas-vindas ao Museu Nacional da República
09/06/21 Segundo dia	Deslumbramento – O que é e como podemos fazer Mediação?
11/06/21 Terceiro dia	O que me deslumbra? (+ início dos trabalhos)
14/06/21 Quarto dia	Criando o roteiro da mediação Rolê no Museu.

16/06/21 Quinto dia	Como e onde eu compartilho minha mediação?
18/06/21 Sexto dia	Tirando a ideia do papel
21 a 25/06/21	Semana de edição e feitura dos produtos de mediação. Encontros individuais com os grupos em horários flexíveis e conforme necessidade do grupo.
28/06 a 02/07/21	SEMANA MEU MUSEU: semana de partilha dos resultados, não há encontro virtual.

O conteúdo da experiência formativa demonstra como foram desenvolvidos os trabalhos de criação de roteiros de mediação, o deslumbramento e as possibilidades de compartilhamento na expografia, sobretudo a resolução de problemas de forma articuladas em uma equipe, grande oportunidade de exercício do protagonismo pelos estudantes, indo além da memorização de conteúdos.

Ao final da experiência, os jovens estudantes colocaram a mão na massa e produziram três materiais artístico-pedagógicos: um podcast, uma atividade denominada Pombo Correio e um vídeo-mediação. Essa produção visa aproximar outros jovens do Museu Nacional da República. Os resultados do projeto podem ser conferidos em:



Figura 38. Episódio #5 – Rolê no Museu – Pelas vozes dos estudantes do Chicão. Disponível em: <https://museueducativo.com.br/2021/07/14/episodio-5-role-no-museu-pelas-vozes-dos-estudantes-do-chicao/>



Figura 39. Pombo Correio. Disponível em:
<https://app.museueducativo.com.br/experiencias-ludicas/pombo-correio-alex-vallauri/visitas/ticket?espetaculo=jogo>



ROLE NO MUSEU

58 visualizações · Estreou em 2 de ago. de 2021



5



NÃO GOSTEI



COMPARTILHAR



SALVAR



Figura 40. Vídeo-mediação Rolê no Museu – Colégio Estadual Dom Pedro I
 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T7ApF4BzLPs>

CONCLUSÕES

A partir da investigação sociológica das intervenções tecnológicas na expografia do Museu Casa de Cora Coralina em uma perspectiva metodológica qualitativa e descritiva, na observação sistemática e na análise comparativa das diversas dimensões conceituais presentes em projetos de outros museus brasileiros, nos permitiu realizar a análise dos contrastes dos custos do uso da cultura digital expressa nas tecnologias de informação e comunicação no cenário de demandas de hiperconectividade que circundam essas instituições.

A hipótese fundamental deste trabalho afirma que as inovações tecnológicas contemporâneas nos museus brasileiros garantem a efetividade das práticas educativas em contraponto às expografias tradicionais. Diante do exposto, a pergunta de pesquisa que conduziu essa investigação foi: quais são os desdobramentos para a educação formal e não formal com a experiência da visita ao museu a partir do uso de tecnologias na expografia? Ao expor a questão problema, nota-se a necessidade de retomar os objetivos gerais de verificar os limites e possibilidades do uso das tecnologias e sua influência na interatividade e nas experiências educativas formais e não formais na expografia do Museu Casa de Cora Coralina.

Os objetivos específicos desta pesquisa foram: avaliar quais são as principais consequências no uso das tecnologias instaladas para a interatividade com o público visitante, discutir se afasta ou aproxima os mesmos; demonstrar outros projetos implementados na expografia em outros museus brasileiros, levantar as principais dificuldades encontradas para implementação de projetos tecnológicos nas exposições nos museus, analisar projetos e ações educativas com uso de tecnologias para a integração dos museus com as escolas.

A participação em eventos acadêmicos com temáticas de usos de tecnologias diferentes da expografia do Museu Casa de Cora Coralina, despertou outras vertentes de pesquisa não previstas: o contraponto entre o uso de elementos cenográficos e tecnológicos na Casa do Rio Vermelho (Jorge Amado e Zélia Gattai); a utilização da inteligência artificial na Pinacoteca de São Paulo e no Museu do Amanhã, as reflexões sobre o processo de identidade e identificação dos casarões coloniais transformados em museus, a educação museal e cibercultura diante do contexto de pandemia (MRSJDR) – permitiu a percepção da lacuna existente em meu objeto de pesquisa: um setor educativo estruturado e integrado em instituições educativas.

O destaque presente no capítulo dois deste trabalho enfatiza a importância da casa velha da ponte constituída em museu que abriga o simbolismo das narrativas de monumentalização de Cora Coralina, representa uma instituição cultural que é a amálgama entre a casa, a cidade e a poeta. A Cidade de Goiás, patrimônio da humanidade, sua história, importância política e sua capilaridade enquanto atração turística nacional e internacional.

Dessa forma, o Estado de Goiás descrito nos relatos históricos dos viajantes, marcado pela colonização e escravização brutal dos povos indígenas, revela suas cicatrizes genocidas para a construção do discurso dos vencedores. Reproduzidos durante muitos anos na nossa formação primária e secundária, pela história enquanto disciplina, por suas fontes orais, escritas e visuais, dos livros didáticos conservadores.

O capítulo três apresenta as duas etapas de intervenções tecnológicas desenvolvidas pelo Media Lab UFG no museu com a intencionalidade de evidenciar a poesia de Cora Coralina, ou seja, não houve o foco em criar ações educativas em si. As discussões sobre educação formal, não formal e informal, problematizaram essa dimensão. A discussão sobre o museu-educador e a cidade educadora, onde os museus identificados como locais que guardam objetos e histórias antigas e estandes da realidade além de suas paredes: essa tensão reforça a necessidade do uso de métodos e técnicas para aferir quais são as influências e consequências da virtualização das visitas presenciais com o uso de internet.

A pesquisa TIC Cultura 2020 trouxe dados estatísticos que corroboram as indagações atinentes aos custos da digitalização dos acervos, o uso da Internet, o contexto da pandemia, com distanciamento social e o fechamento dos museus que trouxe prejuízos para a manutenção dessas instituições que sobrevivem da renda oriunda das visitas presenciais, entre eles o Museu Casa de Cora Coralina, que experimentou uma privação desses recursos financeiros.

Os museus hiperconectados trazem novas abordagens para engajar quem não está on-line, outras formas, para além da Internet estão disponíveis para se criar e estreitar laços com o meio onde se atua? Assim, o diálogo conceitual entre hiperconectividade e cidade educadora fortalece as relações entre os museus e as comunidades onde se localizam conectando os diversos extratos sociais. Os museus dispõem tradicionalmente, de acervo histórico, catalogado e conservado com vistas à preservação da memória e do patrimônio cultural que abrigam.

A experiência de visitação é predominantemente contemplativa, distante e protegida da interação humana. Na contemporaneidade os museus sofreram alterações nesta conceituação, uma vez que as inovações tecnológicas promovidas em sua comunicação com vida social onde estão inseridos ensejam condições para analisar alterações na dinâmica desta realidade.

O quarto capítulo traz os projetos de ações educativas Caminhos do Patrimônio e Rolê no Museu desenvolvidos pelo Museu Nacional da República, experiências e vivências educativas que desenvolvi com alunos na educação básica. O capital cultural e a metodologia de aprendizagem baseada em problemas aliada à educação museal, conferiu uma aprendizagem significativa e não circunscrita à memorização.

Diante dos resultados da investigação presentes nesse trabalho, com base nos objetivos gerais e específicos e em sua metodologia, consideramos que a hipótese inicial foi refutada, pois as tecnologias em si não garantem a interação e aprendizagens formais e não formais nos museus. O mero deslumbramento ou encantamento com as intervenções tecnológicas na expografia, não traduz ou repercute vivências educativas dotadas de significação e engajamento dos visitantes, bem como dos moradores da cidade.

As tecnologias de informação e comunicação não eliminam os desafios de acesso e consumo do capital cultural que compõe as exposições ao público desses museus; para serem exitosos não basta a visita guiada, que costuma ser cronometrada e sem espaço de interação com o público visitante (por meio de perguntas e respostas). Dessa forma a compreensão e valorização do patrimônio cultural não prescinde do diálogo e da busca pela autonomia criativa dos indivíduos para não apenas contemplarem ou se encantarem com as obras de arte, é imprescindível o trabalho pedagógico antes e após as visitas aos museus.

Destacamos também a necessidade da formação continuada das equipes de ações educativas formada por profissionais com trabalho interdisciplinar e valorização dos mediadores, a disponibilização de materiais como textos e planos de aulas tem grande relevância no relacionamento com escolas, pais e professores, tudo isso envolve investimentos financeiros e a visão institucional, conforme vimos nos museus estudados.

Nesta dissertação evidenciamos a importância do incremento de um setor educativo estruturado compondo a equipe de mediação e de comunicação do museu, além da necessidade de ser integrado às escolas e instituições de ensino superior da Cidade de Goiás. O desenvolvimento de ações educativas no Museu Casa de Cora Coralina

possibilita ampliar a produção acadêmica goiana, dada a relevância científica, cultural, política e econômica do projeto expográfico permanente e de suas intersecções que promovem impacto social de abrangência regional com reverberações nacionais e internacionais, levando o nome do Estado de Goiás e de nossa cultura para além de nossas fronteiras.

REFERÊNCIAS

- ALENCASTRE, José Martins P. de. **Anais da Província de Goiás**. In: Revista do Instituto Histórico Geográfico e Etnográfico, 3º Trimestre, Rio de Janeiro, 1864.
- BALERDI, Inácio Díaz. **Paradojas del sujeto**. In: La Memória Fragmentada: el museo e SUS paradojas. Gijón, Asturias: Ediciones Trea, 2008
- BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** Florianópolis: Autores Associados, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. (Obras escolhidas - vol. 1.). São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BOURDIEU, P.; PASSERON, J.-C. **A reprodução: Elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Trad. de Reynaldo Bairão. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1982.
- _____, Pierre. *Esboço de uma teoria da prática*, p. 46-81 in Ortiz, R. (Org.) (Coleção Grandes Cientistas Sociais). São Paulo: Ática, 1983.
- _____, Pierre. **Algumas propriedades dos campos**. p. 89-94 in Questões de Sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- _____, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil; Lisboa: Difel, 1989.
- _____, Pierre. "Espaço e poder simbólico", in Coisas Ditas. São Paulo, Brasiliense, 1990, p. 161-162.
- _____, Pierre; DARBEL, Alain. **O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público**. São Paulo: Edusp: Zouk, 2003.
- _____, Pierre. **O Poder Simbólico**. BOURDIEU, Pierre [1966]. A Escola conservadora: as desigualdades frente à escola e à cultura. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio (Orgs.). Pierre Bourdieu: escritos de educação. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 39-64.
- _____, Pierre. **Estrutura, habitus e prática**, pp. 337-361 in A economia das trocas simbólicas. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BRITTO, Clovis Carvalho. **Sou Paranaíba pra cá”: literatura e sociedade em Cora Coralina**. 2006. 190 f. 2006. PhD Thesis. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Faculdade de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- _____. Clovis Carvalho. **O redemoinho do lírico: acervo e metalinguagem no Museu-Casa de Cora Coralina-Carta de Tarquínio JB Oliveira para Cora Coralina, 1960**. Revista Texto Poético, v. 14, n. 24, p. 57-80, 2018.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação – economia/sociedade/cultura**. Tradução: Roneide Venâncio Majer. 6ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2015

CHAGAS, Mario de Souza. **A imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro**. 2003. 307 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

CHIOVATTO, Milene. **Watson, uso de Inteligência Artificial (AI) e processos educativos em museus**. Revista Docência e Cibercultura, v. 3, n. 2, p. 217-230, 2019.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br.(2021). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2020**. São Paulo:CGI.br.

CORALINA, Cora. **Poemas dos becos de Goiás e estórias mais**. Goiânia: Editora da UFG, 1980.

_____, Cora. **Vintém de cobre: meias confissões de Aninha**. São Paulo: Editora Global, 2012.

CUNHA MATTOS, Raymundo José da. **Chorographia Histórica de Goyaz**. Livraria J. Leite. 1824.

CURY, Marília Xavier. **O sujeito do museu**. MUSAS - Revista Brasileira de Museus e Museologia, n. 4, 2009.

DELGADO, Andréa Ferreira. **A invenção de Cora Coralina na batalha das memórias**. Campinas: Ed. Unicamp, 2003. p. 508.

_____, Andréa Ferreira. **Goiás: a invenção da cidade "Patrimônio da Humanidade"**. Horizontes Antropológicos, v. 11, n. 23, p. 113-143, 2005.

_____, Andréa Ferreira. **Museu e memória biográfica: um estudo da Casa de Cora Coralina**. Sociedade e Cultura, vol. 8, núm. 2, julho-dezembro, 2005, pp. 103-117

DOSSIÊ: **proposição de inscrição da Cidade de Goiás na lista do Patrimônio da Humanidade**. Goiânia: Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional: Fundação Cultural Pedro Ludovico Teixeira, 1999. 1 CD-ROM.

FIORAMONTE, W. **Cibernética e interatividade: conceitos, práticas e poéticas experimentais**. 2019. 163 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019.

FREIRE, Paulo. **A Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra: 1983.

FRIELING, Rudolf. **Os passados como futuro: o museu como produtor e artista**. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). **Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives**. 1. ed. -- São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas**. Rio de Janeiro: Revista Ensaio-Avaliação e Políticas Públicas em Educação, v. 14, n. 50, p. 11-25, 2006.

_____, Maria da Glória. **Educação não formal, educador (a) social e projetos sociais de inclusão**. Meta: avaliação, p. 28-43, 2009.

HOSKINS, Andrew. The mediatization of memory. In: Researchgate, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/271014088_The_Mediatization_of_Memory>. Acesso em: 02 nov. 2021

IBRAM. **Museus e Turismo: Estratégias de cooperação** – Brasília, DF: Instituto Brasileiro de Museus, 2014. Disponível em http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/12/Museus_e_Turismo.pdf

JESUS, Priscila Maria de et al. **Museologia e as tecnologias digitais e em rede: patrimônio e museus em espaços e tempos expandidos**. Museologia e suas interfaces críticas: museu, sociedade e os patrimônios, 2019.

JOHN, Dewey. **Arte como experiência**. Martins Fontes, 2010.

LE GOFF, Jacques. **Documento/Monumento**. In: Enciclopédia Einaudi, São Paulo: V. 1, p. 98.

LÉVY, P. **A emergência do cyberspace e as mutações culturais**. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em out. 1994. Disponível em: <http://www.caosmose.net/pierrelevy/aemergen.html>

_____, Pierre. **Cibercultura**. 1ª. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

LIPOVETSKY, Gilles. Os tempos hipermodernos. São Paulo. Editora Barcarolla, 2004.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. Ed. Ver. São Paulo: Atlas, 2003.

MARQUES, Joana Brás Varanda; FREITAS, Denise de. **Fatores de caracterização da educação não formal: uma revisão da literatura**. Educação e Pesquisa, v. 43, p. 1087-1110, 2017.

MOLL, Jaqueline. Reinventar a escola dialogando com a comunidade e com a cidade: novos itinerários educativos. Revista Pedagógica, Porto Alegre, ano VI, n. 24, p. 58-61, 2003.

_____, Jaqueline. A cidade educadora como possibilidade: apontamentos. Cidade Educadora: a experiência de Porto Alegre. São Paulo: Cortez, p. 39-46, 2004.

MOUTINHO, Mário C. **Definição Evolutiva de Sociomuseologia: proposta de reflexão**. Revista Cadernos do Ceom, v. 27, n. 41, p. 423-427, 2014.

PALACÍN, Luís. **1722-1822 – Goiás: Estrutura e Conjuntura numa Capitania de Minas**. 1972. Tese de Livre-Docência. Instituto de Ciências Humanas e Letras. Universidade Federal de Goiás, 1972.

PIGNATARI, Décio. **Informação, Linguagem, Comunicação**. Ed. Cultrix, São Paulo, 1985.

_____, Décio. **O que é comunicação Poética**. 8a. Ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2005.

POSSAMAI, Z. R. (2010). **Leituras da cidade**. Porto Alegre: Evangraf.

RESENDE, Úrsula Vieira de. **Museu do Amanhã e sua “Exposição”: Narrativa musealizada em ambiência audiovisual digital**. 2018. Dissertação de Mestrado. Disponível em: http://www.unirio.br/ppg-pmus/copy2_of_ursula_vieira_resende.pdf

ROCHA, Cleomar (Org.). **Museus em Goiás. Coleção Dimensões Econômicas da Cultura** (E-book). Goiânia: Gráfica da UFG, 2016.

_____, Cleomar. **Verbivocovisual: Museu Casa de Cora Coralina**. In: 28º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Origens, Cidade de Goiás, 2019.

SAINT-HILAIRE, Auguste. **Viagens às nascentes do Rio São Francisco e pela Província de Goiás**. São Paulo: Nacional, 1934.

SANTOS, Milena de Jesus. **O Memorial A Casa do Rio Vermelho: a atuação de Zélia Gattai na base do museu-casa** / Milena de Jesus Santos. Salvador, 2019. 104 f. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, 2019.

SOUSA, Ana Cristina de Deus e. **Entre monumentos e documentos: Cidade de Goiás, Cora Coralina e o dossiê de tombamento**, 2009.

SOUZA, Rildo Bento de. **A História não perdoa os fracos: o processo de construção mítica de Pedro Ludovico Teixeira**, 2015.

TAMASO, Izabela Maria. **Em nome de patrimônio: representações e apropriações da cultura na cidade de Goiás**. 2007. 787 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

A CASA DO RIO VERMELHO – ZÉLIA GATTAI E JORGE AMADO

Disponível em: <http://casadoriovermelho.com.br/>

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. (1992), "**Doutor Honoris Causa - Cora Coralina**". Séries n° 02. Láureas da UFG. Goiânia, Editora da Universidade Federal de Goiás.

APÊNDICES**APÊNDICE A:****Patrimônio Cultural Brasileiro, Caixa Econômica Federal (CEF) 2015/2016****Patrimônio Cultural Brasileiro, Caixa Econômica Federal (CEF) 2017/2018****APÊNDICE B:****Placa inaugural da I Etapa Projetos Museu Casa de Cora Coralina 2015/2016****Placa inaugural da II Etapa Projetos Museu Casa de Cora Coralina 2017/2018****APÊNDICE C: Projetos I Etapa Museu Casa de Cora Coralina – 2015/2016****APÊNDICE C: Projetos II Etapa Museu Casa de Cora Coralina – 2017/2018****APÊNDICE D: Projetos Museu do Amanhã****APÊNDICE E: Projetos Pinacoteca de São Paulo****APÊNDICE F: Projetos Casa do Rio Vermelho (Zélia Gattai e Jorge Amado)****APÊNDICE A: Patrimônio Cultural Brasileiro – (CEF) 2015/2016**



CAIXA
ECONÔMICA
FEDERAL

DECLARAÇÃO

Prezados,

Declaro para os devidos fins que se fizerem necessários que, conforme consta em sistema de patrocínios, o projeto patrocinado pela CAIXA, " CORA CORALINA CORAÇÃO DO BRASIL - SELEÇÃO PATRIMONIO 2015/2016 - INSCRIÇÃO 0014" foi no valor de R\$ 290.000,00.

Ainda, o projeto "CORA CORALINA CORAÇÃO DO BRASIL - EDITAL PATRIMÔNIO CULTURAL BRASILEIRO 2017/2018 - INSCRIÇÃO P2016284001179 foi contemplado no valor de R\$ 183.000,00

Anápolis, 08 de agosto de 2019

Ana Mária Curado

Assistente Sênior

RE Marketing, Comunicação e Cultura - Anápolis

Figura 1: Patrimônio Cultural Brasileiro, Caixa Econômica Federal (CEF) 2015/2016

APÊNDICE A: Patrimônio Cultural Brasileiro – (CEF) 2017/2018

No.	Nome do Projeto	Nome do Proponente	Local de Realização	UF	Valor
P201633910079 5	Passeando pela história – Museu do Cangaço	Fundação Cultural Cabras de Lampião	Serra Talhada	PE	R\$ 384.000,00
P201644950109 6	CEDOC em Movimento	Fundação Romi	Santa Bárbara d' Oeste	SP	R\$ 200.000,00
P201628400117 9	Cora Coralina - Coração do Brasil	Associação Casa de Cora Coralina	Goiás	GO	R\$ 183.000,00
P201629210213 5	Ações de Extroversão do Acervo e de Difusão Cultural do Museu Casa Guilherme de Almeida	Poiesis - Instituto de Apoio à Cultura, à Língua e à Literatura	São Paulo	SP	R\$ 150.000,00
P201616520254 0	Adequações de Sustentabilidade e Estruturação de Ações de Interação Social do Museu do Estado de Pernambuco	Sociedade dos Amigos do Museu do Estado de Pernambuco	Recife	PE	R\$ 200.000,00
P201676250256 3	Adaptação do Espaço da Exposição de Longa Duração do Museu Antropológico Diretor Pestana com Vistas à Universalização do Acesso	Associação de Amigos do Museu Antropológico Diretor Pestana	Ijuí	RS	R\$ 250.000,00
P201687020262 5	Adequação Expográfica do Museu de História do Pantanal 2	Fundação Barbosa Rodrigues	Corumbá	MS	R\$ 150.000,00
P201619580282 5	Rio Passo Fundo: Patrimônio Paisagístico, Natural, Ambiental, Histórico-Cultural, Econômico e Político	Fundação Universidade de Passo Fundo	Passo Fundo	RS	R\$ 300.000,00
P201691840302 3	Museu do Oratório – Manutenção e Extensão Cultural	Instituto Cultural Flávio Gutierrez - Museu do Oratório	Ouro Preto	MG	R\$ 200.000,00
P201661920363 6	Modernização do Instituto de Arqueologia Brasileira - IAB	Instituto de Arqueologia Brasileira	Belford Roxo	RJ	R\$ 300.000,00
P201671890459 0	Do Fotograma ao Cinema - Recuperação e Conservação dos Equipamentos Cinematográficos do Museu de Comunicação Social Hipó	Associação de Amigos do Museu de Comunicação Social Hipólito José da Costa	Porto Alegre	RS	R\$ 300.000,00
P201640805764	Museu do Caju do Ceará: Exposição Temporária e Ação Pedagógica	Organização Não Governamental Caminhos de Iracema	Fortaleza	CE	R\$ 182.780,00
P201650550659 2	Museu Ginásio São José - Patrimônio, Acervos, Oficinas, Pesquisas, Meio Ambiente e outros	Movimento Cultural São José MCSJ	Ubá	MG	R\$ 200.000,00

Figura 2: Tabela Patrimônio Cultural Brasileiro, Caixa Econômica Federal (CEF) 2017/2018

APÊNDICE B:**Placa inaugural da I Etapa Projetos Museu Casa de Cora Coralina 2015/2016**

Figura 3: Placa inaugural da I Etapa. Fonte: CLEOMAR ROCHA, 2016

APÊNDICE B:**Placa inaugural da I Etapa Projetos Museu Casa de Cora Coralina 2017/2018**

Figura 4: Placa inaugural da II Etapa Projetos. Fonte: CLEOMAR ROCHA, 2018

APÊNDICE C: Projetos I Etapa Museu Casa de Cora Coralina – 2016/2017

Figura 5: Cozinha, Projeto AR. Fonte: CLEOMAR ROCHA, 2016

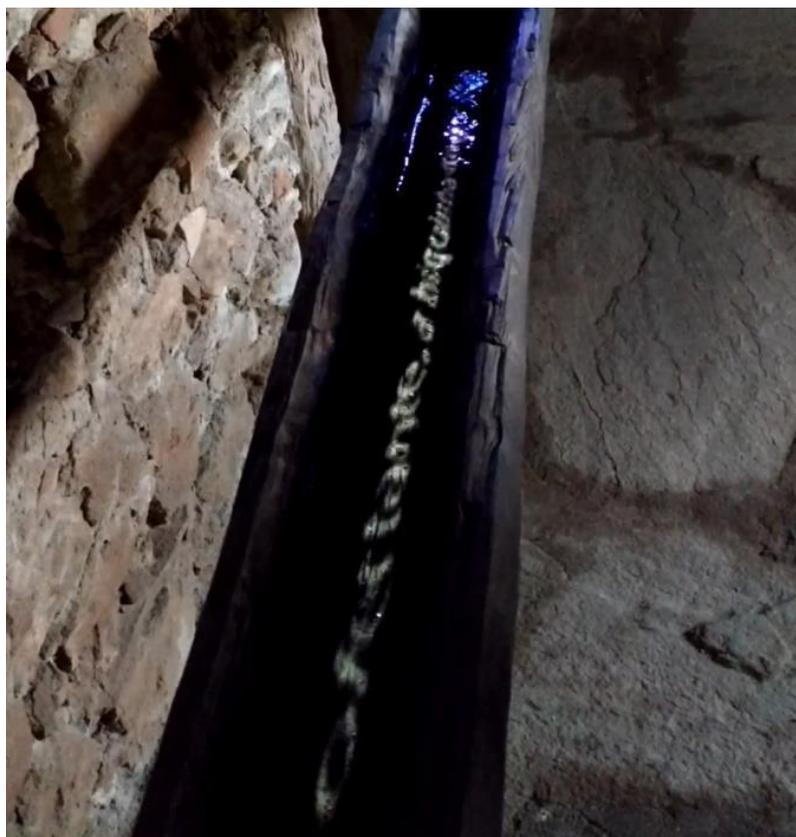


Figura 6: Porão/Bica, Projeto ÁGUA. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2017



Figura 7: Sala de Escrita, versos em uma camada. Projeto TERRA. Fonte: CLEOMAR ROCHA, 2016

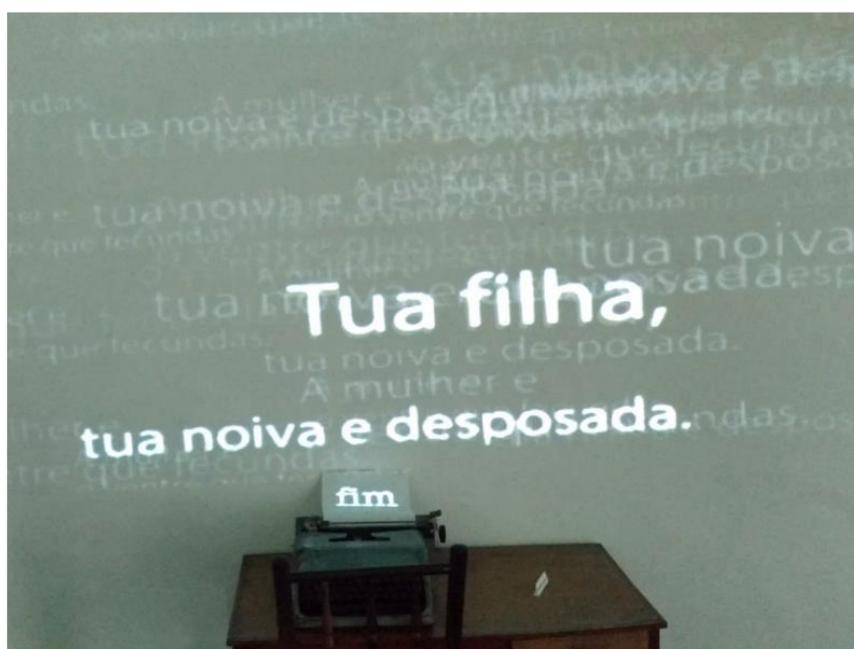


Figura 8: versos em várias camadas nasala de escrita. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2017

APÊNDICE C: Projetos II Etapa Museu Casa de Cora Coralina – 2017/2018



Figura 9: Videowall na sala de espera. Foto: WILDER FIORAMONTE, 2017

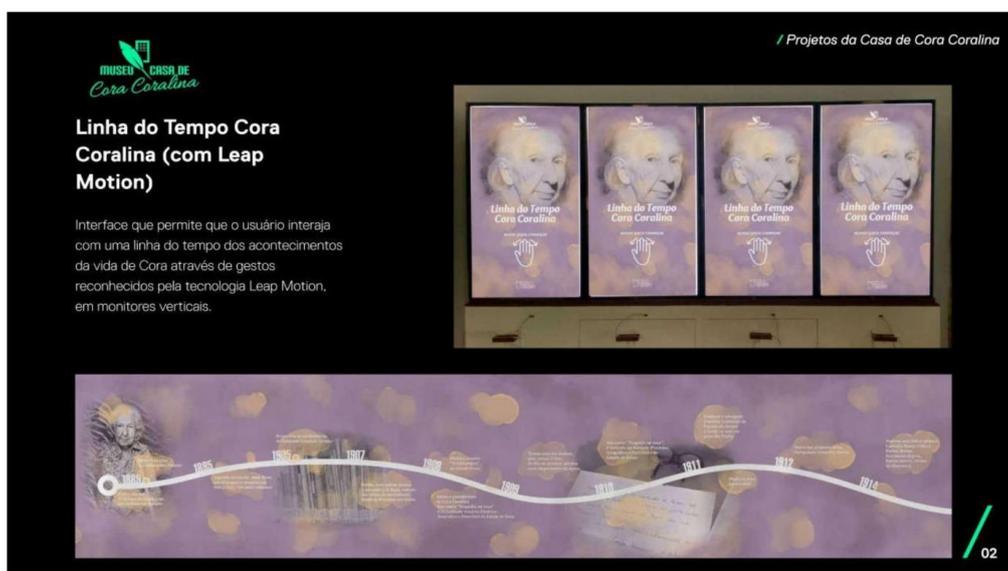


Figura 10: Linha do Tempo Cora Coralina Fonte PROF. Dr. HUGO NASCIMENTO, 2017



Figura 11: Interatividade na obra Linha do Tempo. Foto: Wilder Fioramonte, 2018



Figura 12: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal. Fonte: O AUTOR, 2018



Figura 13: Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal. Fonte: O AUTOR, 2018



Figura 14: Confecção das Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal. Fonte: O AUTOR, 2018



Figura 15: Confeção das Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal. Fonte: O AUTOR, 2018



Figura 16: Confeção das Casinhas de Passarinho. Subprojeto Quintal. Fonte: O AUTOR, 2018



Figura 17: Subprojeto Quarto do Museu. Realidade Aumentada. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2018

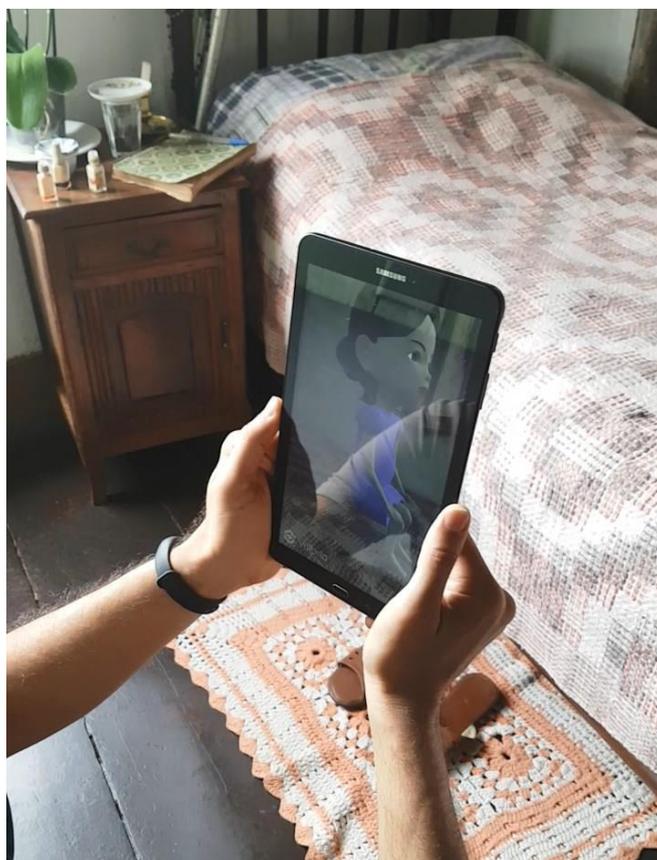


Figura 18: Animação de Aninha em realidade aumentada. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2018



Figura 19: Subprojeto Parede que Sussura Poesia. Fonte: WILDER FIORAMONTE, 2018



Figura 20: Subprojeto Imagens que sussurram poesias: Foto: WILDER FIORAMONTE, 2018

APÊNDICE D: Projetos Museu do Amanhã (RJ)

Figura 21. Museu do Amanhã, Praça Mauá. Fonte: RESENDE, 2018.



Figura 22. Museu do Amanhã, Praça Mauá. Fonte: RESENDE, 2018.



Figura 23. Mesa de cadastro do cartão Iris e tela de acesso. Fonte: RESENDE, 2018.



Figura 24. Mesa de cadastro do cartão Iris e tela de acesso. Fonte: RESENDE, 2018.



Figura 25. Ambiente Iris+. Fonte: RESENDE, 2018.

APÊNDICE E: Projetos Pinacoteca de São Paulo (SP)

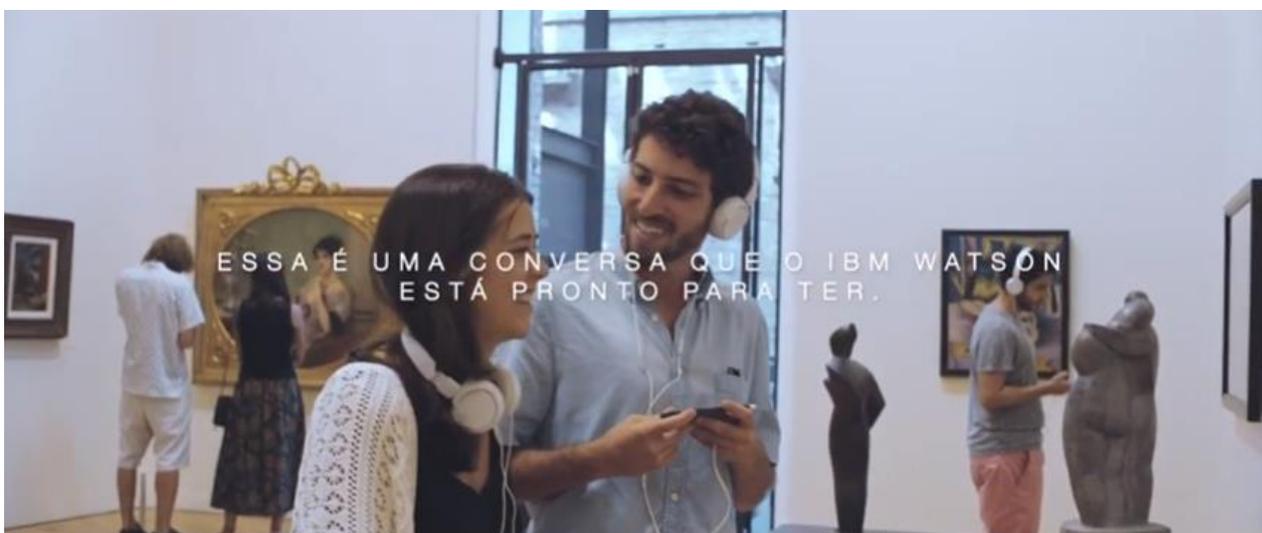


Figura 26. A Voz da Arte - IBM Watson – Fonte: You Tube 04 abr. 2017

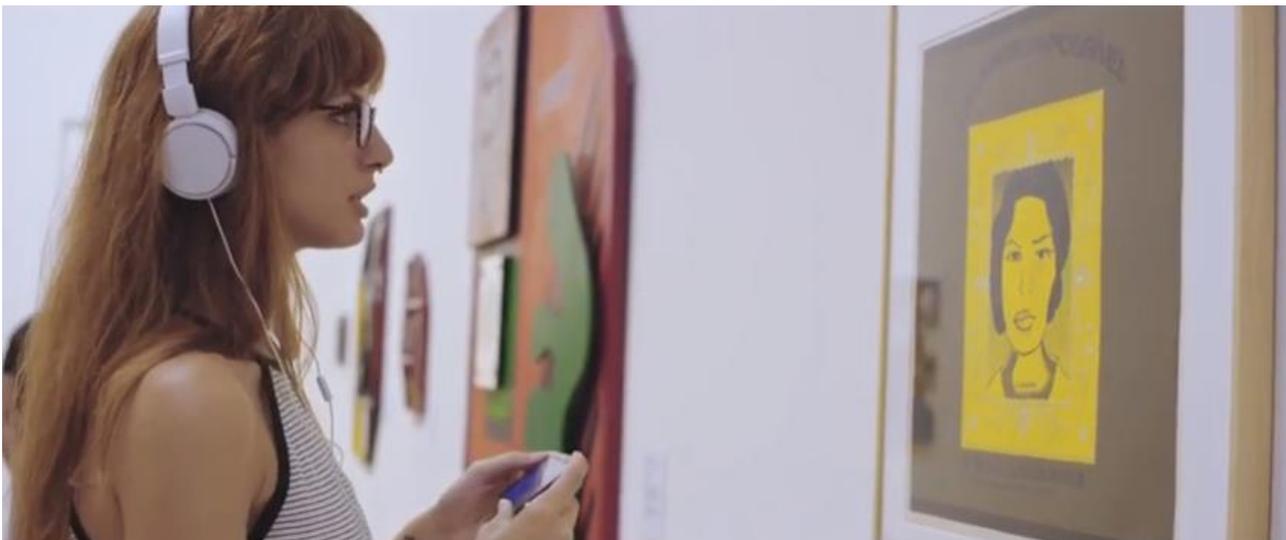


Figura 27. A Voz da Arte - IBM Watson – Fonte: You Tube 04 abr. 2017

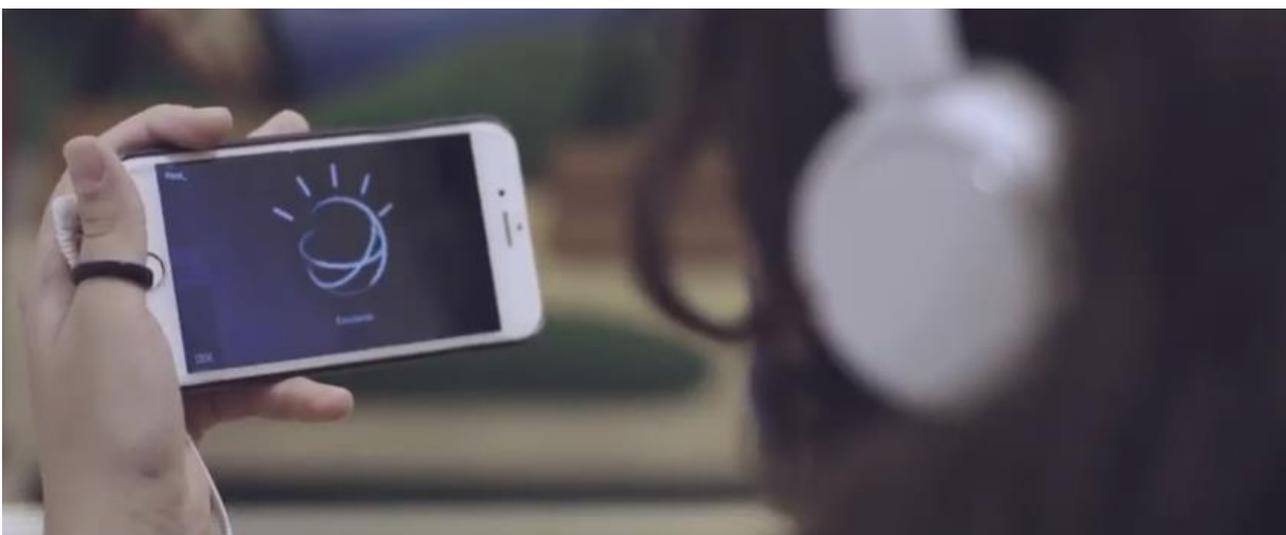


Figura 28. A Voz da Arte - IBM Watson – Fonte: You Tube 04 abr. 2017

APÊNDICE F: Projetos Casa do Rio Vermelho (Zélia Gattai e Jorge Amado)

Figura 29. Amores e Amantes. A Casa do Rio Vermelho. Fonte: Site do Museu



Figura 30. Sala de leitura. A Casa do Rio Vermelho. Fonte: Site do Museu



Figura 31. A amizade é o sal da vida. A Casa do Rio Vermelho. Fonte: Site do Museu



Figura 32. Varanda fechada. A Casa do Rio Vermelho. Fonte: Site do Museu