



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE MUSEOLOGIA

HELLEN PATRÍCIA CARDIAS DE SENA

**RECURSOS TECNOLÓGICOS TRANSFORMANDO
A RELAÇÃO MUSEU E PÚBLICO**

Belém-PA
2016

HELLEN PATRÍCIA CARDIAS DE SENA

**RECURSOS TECNOLÓGICOS TRANSFORMANDO
A RELAÇÃO MUSEU E PÚBLICO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do grau de
Bacharel em Museologia, Faculdade de
Artes Visuais, Universidade Federal do
Pará.

Área de Concentração: Museologia,
Comunicação e Representações.

Orientador: Carmen Lúcia Souza da Silva.

Belém-PA
2016

HELLEN PATRÍCIA CARDIAS DE SENA

RECURSOS TECNOLÓGICOS TRANSFORMANDO A RELAÇÃO MUSEU E PÚBLICO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do grau de
Bacharel em Museologia, Faculdade de
Artes Visuais, Universidade Federal do
Pará.

Área de Concentração: Museologia,
Comunicação e Representações.

Orientador: Carmen Lúcia Souza da Silva.

Aprovada em ____/____/____

Banca examinadora

Prof. Dra. Carmen Lúcia Souza da Silva – Orientadora
UFPA

Prof. Me. Jhon Fletcher
UFPA

Prof. Ma. Marcela Guedes Cabral
UFPA

Ao meu pai, Flávio, que me ensinou a gostar das coisas do passado
À minha mãe, Helena, que sempre me estendeu a mão nos momentos de angústia
Ao meu filho, Yago, que foi o maior incentivo para eu seguir em frente e não desistir

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi produzido com a colaboração de algumas pessoas, mesmo que indiretamente.

Agradeço o apoio do Museu de Arte de Belém e a Universidade Federal do Pará.

À minha orientadora, professora Dra. Carmen Lúcia, que desde o início acolheu a minha idéia, obrigada pela paciência, por compartilhar suas experiências.

Aos professores Me. John Fletcher e Ma. Marcela Cabral, pela leitura atenciosa e sugestões dadas na qualificação.

Aos funcionários das instituições onde pesquisei. Principalmente, aos que concederam as entrevistas que foram de extrema importância, à Rosa Arraes e ao Cláudio Carvalho.

À todos os amigos que ajudaram nos momentos mais difíceis. À Diretora Leila, que sempre atendeu aos meus pedidos quando solicitada, com paciência e carinho, ao professor e querido cunhado Daniel Lucas, por ajudar nas sugestões e na finalização, ao Luiz Augusto, por todas as informações prestadas e ao Ailton Moura.

Agradeço, imensamente, a minha querida família. Aos meus pais, Flávio e Helena, e minhas irmãs, Suellen e Diellen, por todo o apoio, estiveram sempre ao meu lado.

Em especial, ao meu filho querido, Yago. Meu esteio nos momentos de dúvidas, cansaço, insegurança. Olhava para aqueles olhinhos cheios de vida e esperança, sempre quando voltava do trabalho e, nesse momento, meu coração enchia-se de fôlego e renovação novamente para seguir em frente.

RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito da pesquisa durante a graduação em Museologia, realizada no Museu de Arte de Belém (MABE). A temática versa sobre recursos tecnológicos nos museus, a partir do estudo de uma das primeiras experiências de utilização do digital para criar visitas ao espaço expositivo, desenvolvida pelo MABE. Tem o objetivo apresentar reflexões sobre os desafios de salvaguardar o acesso ao patrimônio em meio digital. Também através de entrevistas com questionários, realizadas junto aos visitantes, verificar o nível de aceitação de novos dispositivos tecnológicos, indagando principalmente se contribuem de alguma forma com a visita presencial no espaço e o que o mesmo pensa sobre o uso de novas tecnologias pelos museus, em ações voltadas ao público.

Palavras-chave: Patrimônio digital, Novas Tecnologias em Museus, Público visitante de exposições.

ABSTRACT

This work was developed within the research during graduation in Museology, held at the Art Museum of Bethlehem (MABE). The theme deals with technological resources in museums, from the study of one of the first digital user experiences to create visits to the exhibition space, developed by MABE. It aims to present reflections on the challenges of safeguarding access to heritage in digital media. Also through interviews with questionnaires, conducted with visitors, check the level of acceptance of new technological devices, inquiring mainly contribute in some way to the classroom visit in space and what it thinks about the use of new technologies by museums, in actions to the public.

Keywords: Digital Heritage, New Technologies in Museums, Public exhibition visitor.

LISTA DE IMAGENS E TABELAS

Imagem 1: Página inicial do site do Museu da Pessoa.....	24
Imagem 2: Página inicial do site do Museu Histórico Nacional.....	25
Imagem 3: Apresentação inicial do CD-Rom MABE Virtual. Com a obra ao fundo de Theodoro Braga. <i>Fundação da Cidade de Belém</i> , 1908, óleo sobre tela, 226 x 504 cm...	34
Imagem 4: Segunda apresentação do CD-Rom MABE Virtual com os nomes das salas de exposições.....	35
Imagem 5: Waldemar da Costa. <i>Vendedor de Caranguejo</i> , 1940, óleo sobre tela, 1950 x 123 cm.....	36
Imagem 6: Outras obras do acervo do Museu de Arte de Belém que não estavam em exposição.....	36
Imagem 7: Hall de entrada.....	37
Imagem 8: Planta do Museu de Arte de Belém (pavimento superior), mostrando todas as salas de exposições.....	38
Imagem 9: Índice de acervo do Museu de Arte de Belém.....	38

Tabela 1: Proposta do CD-Rom MABE Virtual.....	41
Tabela 2: Contribuição do CD-Rom MABE Virtual para a visita presencial ao espaço do Museu.....	43
Tabela 3: Sugestões para melhorar o CD-Rom MABE Virtual.....	45
Tabela 4: O que o visitante acha do uso de novas tecnologias pelos museus em ações voltadas para o público.....	47
Tabela 5: O que o visitante acha do uso da internet pelos museus em ações voltadas para o público.....	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 MUDANÇAS NO ESPAÇO MUSEAL	12
1.1 TRANSFORMAÇÕES PARA O MUSEU MODERNO E NA PASSAGEM PARA O CONTEMPORÂNEO.....	12
1.2 TIPOLOGIAS DE MUSEUS DIGITAIS E OU VIRTUAIS.....	18
2 TECNOLOGIA, PÚBLICO E MUSEU	21
2.1 O MUSEU NÃO PODE PARAR: ACOMPANHANDO AS MUDANÇAS TECNOLÓGICAS.....	22
2.2 DESAFIOS À SUPERAR PARA A CONTINUAÇÃO DA PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA.....	26
2.3 A TECNOLOGIA À SERVIÇO DOS MUSEUS COMO UMA FERRAMENTA DE APROXIMAÇÃO ENTRE O PÚBLICO E O MUSEU.....	29
3 POSSIBILIDADES DE RECURSOS MIDIÁTICOS NOS MUSEUS	32
3.1 CONHECENDO O CD-ROM MABE VIRTUAL.....	33
3.2 O PÚBLICO DO MABE DIANTE DO DIGITAL.....	39
CONCLUSÃO	51
REFERÊNCIAS	54
APÊNDICE	58

INTRODUÇÃO

O campo de estudos e de atuação em Museologia é considerado multidisciplinar, abarcando várias áreas do conhecimento e requer sempre um cuidado especial por parte de seus mantenedores, pois é um trabalho que passa por vários processos e envolve vários profissionais.

Os museus de uma forma geral funcionam como uma instituição ou organização sem fins lucrativos, onde podemos observar que na sua estrutura há um trabalho por setores, muito bem definidos. Além dos horários estipulados para o atendimento ao público, há muitas regras a serem seguidas para a conservação, documentação e segurança dos seus acervos, tanto os que estão expostos, quanto aqueles que estão nas reservas técnicas.

Contudo, infelizmente, não são todas as pessoas que podem ter acesso a esses espaços, por vários fatores. Podemos verificar alguns exemplos: a falta de *acessibilidade* em vários espaços (muitos museus ainda não possuem rampa de acesso para cadeirantes, não possuem o sistema Braille e nem linguagem de sinais); a questão *financeira* (mesmo tendo o dia da entrada gratuita em alguns lugares, geralmente é durante a semana, onde a maioria das pessoas está em seus trabalhos, sendo assim terão que desembolsar um valor para ter acesso) e a *distância* (muitos museus estão nos centros das grandes capitais, principalmente, aqueles que desenvolvem pesquisas, fazendo com que o deslocamento até esses locais, na maioria das vezes, não seja possível).

É nesse cenário contemporâneo que surgem os debates em torno da necessidade, utilidade e uso das novas tecnologias digitais, *on line* ou *off line*, em espaços museológicos. Atualmente, os trabalhos em torno do tema Museu digital ou Virtual ainda são recentes, pelo fato de que esta tecnologia começou a se tornar mais acessível há pouco mais de duas décadas. Aliado a isto, também a Internet é ainda algo novo, tendo se popularizado a partir da criação da WEB na última década do século passado, período em que foi iniciada também a criação dos primeiros sites de museu. Contudo, é crescente o recurso a este ambiente, o que faz com que, atualmente, muitos museus já vivam na rede mundial de computadores e cada vez mais surjam espaços de discussões sobre o assunto.

Motivados pela necessidade de conhecer como este processo de uso do digital como recurso de contato com o visitante começou a ser utilizado pelos museus de Belém, é que propomos a presente pesquisa. A partir de investigação preliminar que realizamos, verificamos que uma das primeiras experiências de utilização do digital para criar visitas ao espaço expositivo foi a desenvolvida pelo Museu de Arte de Belém (MABE), que em 1998

lançou um CD-Rom denominado pela própria instituição de “MABE Virtual”. Com o objetivo de recriar esta experiência, estudá-la e socializá-la ao público, e também pelo tempo disponível para pesquisa, centramos nossa investigação neste pioneiro recurso digital de contato com o visitante do museu. Mas tendo em vista o nosso problema de pesquisa – Como as novas tecnologias, em especial os recursos digitais, podem transformar a relação museu e público? -, resolvemos também ouvir tanto profissionais do Museu que participaram da concepção desta experiência, o “MABE Virtual”, como também os visitantes da exposição permanente da instituição, que, mesmo na contemporaneidade, podem nos desvelar como estes novos recursos podem afetar a experiência do público de museus.

Além do estudo do próprio dispositivo, o CD-Rom, desde a sua concepção e realização, recorreremos também, como opção metodológica, aos estudos de público para realizar esta investigação. Em um primeiro momento, durante quatro semanas, foram realizados levantamentos de dados, analisadas as informações cedidas pelo Museu, através de planilhas, documentos e os próprios relatos de funcionários do espaço, além da análise do “CD-Rom MABE Virtual”. Em seguida, foram aplicados vários questionários, aos visitantes do espaço, onde os resultados obtidos foram interpretados com o objetivo de provocar algumas reflexões a respeito da relação que o visitante obtém com este museu, através do recurso digital e após o contato com o espaço físico, de modo a perceber como esse mesmo visitante passa a enxergar este local.

Na pesquisa de campo, toma-se o próprio visitante como avaliador deste recurso, através da resposta aos questionamentos, pois, por meio de seu olhar, poderemos avaliar a real necessidade de abirmos discussões sobre o uso e a eficiência de novos recursos tecnológicos em museus.

Apresentamos, portanto, os resultados e reflexões teóricas advindas da presente investigação, denominada *Recursos Tecnológicos transformando a relação museu e público*. Nos capítulos a seguir, mostraremos como o recurso tecnológico utilizado pelo MABE supera o intuito de ser uma forma de divulgação de seu acervo para se tornar também uma possibilidade de preservação da memória e de aproximação com o público. Também analisamos o que o espaço já oferece neste sentido para propor reflexões acerca do que vem a ser uma visita “virtual” e como isso colabora para a divulgação do museu.

Sendo assim, a abordagem no primeiro capítulo, intitulado “Mudanças no espaço museal”, remonta em primeiro plano à origem e transformações pelas quais a história do museu passa, na qual se inclui mais um marco de mudança provocado pelo impacto do digital. Este capítulo está dividido em mais dois subcapítulos, sendo tratado no primeiro a longa

jornada de mudanças que o museu sofreu até os dias atuais, e para no segundo, analisamos sobre as tipologias de museus, em quais momentos são considerados digitais e/ou virtuais. Já no segundo capítulo, a análise aprofunda-se no tema da pesquisa em questão, por isso chama-se “Tecnologia, público e museu”. Nesse momento, a abordagem será sempre o questionamento a respeito da aproximação do público visitante de museus, através das novas tecnologias. Neste também serão abordados subcapítulos, onde serão observadas as mudanças tecnológicas e como alguns exemplos de museus encaixam-se nestas transformações. Ainda no capítulo dois, no último subcapítulo, será observada a tecnologia como um recurso de aproximação entre o público e o museu, sendo que, neste também, irá enveredar-se pela reflexão sobre as possibilidades e garantias de que o museu é um espaço para todos.

No último capítulo, discutimos e analisamos a parte empírica da pesquisa. Intitulado “Possibilidades de recursos midiáticos nos museus”, nesta etapa realizamos dois movimentos. Na primeira, nós voltamos à descrição do trabalho produzido pelo MABE, intitulado “CD-Rom MABE Virtual”. E em outro subcapítulo, demonstramos o estudo de visitantes, quanto à observação do público do MABE diante do digital, e principalmente, verificar junto aos mesmos, se o CD-Rom contribui de alguma forma para a visita presencial ao museu. Na última parte do presente trabalho monográfico apresentamos nossas conclusões a respeito da investigação desenvolvida.

Capítulo 1. MUDANÇAS NO ESPAÇO MUSEAL

Ao longo dos séculos, a idéia de um espaço museológico foi sendo construída no decorrer dos fatos históricos e transformando-se a cada necessidade. Um longo caminho para obter o atual conceito do que é um Museu, abrindo cada vez mais o acesso à esse espaço para a sociedade. Esses espaços, de uma forma geral, possuem em sua estrutura um trabalho dividido por setores muito bem definidos. O campo do trabalho museológico é considerado multidisciplinar, abarcando várias áreas do conhecimento e requer sempre um cuidado especial por parte de seus mantenedores, pois é um trabalho que passa por vários processos e envolve vários profissionais. E para compreender melhor este fato, devemos primeiramente percorrer a cronologia histórica da evolução dos museus.

A palavra Museu surgiu na Grécia antiga. Mouseion denominava o templo das nove musas, ligadas a diferentes ramos das artes e das ciências, filhas de Zeus com Mnemosine, divindade da memória. Esses templos eram locais reservados à contemplação e aos estudos científicos, literários e artísticos, como podemos observar em registros, o Liceu de Aristóteles (334 a.C) ou no Mouseion criado juntamente com a Biblioteca por Ptolomeu, em Alexandria (Séc. III a.C), estas vinculadas a Alexandre Magno.

Instituição ocidental, tem em seu âmago a intenção de colecionar objetos para posteriormente serem mostrados. No entanto, não somente este propósito se mostra ao centro da discussão. As Bibliotecas e Arquivos também possuem suas parcelas de valores em comum com as instituições museológicas, pelo fato de que todos são guardiões da memória coletiva, fazem o trabalho de pontes entre o homem e a informação. “Na verdade, o homem toma, agora, consciência do objeto enquanto parte do mundo natural e o transforma em imagem, idéia-conceito, o que significa que ele o incorpora ao mundo intelectual, internalizando-o”. (GUARNIERI, 2010, p. 124)

A história do museu é marcada por transformações que afetam sua concepção e suas práticas, sobre as quais trataremos melhor a seguir.

1.1 Transformações para o Museu moderno e na passagem para o contemporâneo

A partir do séc. VII a.C., o homem sofre a experiência efetiva da racionalidade, passando por transformações, onde antes a crença aos mitos daria lugar ao exercício do pensamento lógico. Passa-se a buscar explicações através das relações numéricas e o desenvolvimento do discurso filosófico.

Na Idade Média o termo museu foi pouco usado, reaparecendo por volta do século XV, quando o colecionismo ficou em evidência por toda a Europa, graças ao Renascimento e a expansão marítima, que revelou à Europa um novo mundo. Transformações no mundo que também afetaram o museu. As coleções passaram a ser enriquecidas ao longo dos séculos XV e XVI, por objetos e obras de arte da antiguidade, por tesouros e curiosidades provenientes da América e da Ásia e pela produção de artistas da época, muitos financiados pelas famílias nobres.

Nesse período começam a surgir os Gabinetes de Curiosidade e as coleções científicas, eram chamadas de museus. Estudiosos buscavam imitar a natureza em gabinetes, reuniam várias espécies, objetos e seres até nesse momento vistos como exóticos vindos de lugares longínquos. No decorrer do tempo, essas coleções passaram a ser organizadas, acompanhando a evolução das concepções científicas nos séculos XVII e XVIII, ou seja, o gabinete de curiosidade dá lugar ao museu iluminista. Pois, agora separa-se as coleções por disciplinas especializadas, tais como: museus sobre a técnica; museus de história natural; museus etnológicos; museus de antropologia ou de história militar; museus de arte e museus de arqueologia.

A partir de então, esses locais não tinham mais a função exclusiva de saciar somente a curiosidade, agora voltaram a atenção para a pesquisa e a ciência que fossem servir a sociedade de alguma forma. Muitas coleções desse período transformaram-se em um museu, como pode ser observado hoje. No entanto, no início ainda não eram abertas para a sociedade, sendo liberado somente no final do século XVIII, assim surgiram os grandes museus nacionais.

O surgimento do que entendemos por museu, foi definitivamente, devido a Revolução Francesa, afirmando-se mais ainda no século XIX, criando-se importantes instituições pela Europa:

[...] Em 1808, surgia o Museu Real dos Países Baixos, em Amsterdã; em 1819, o Museu do Prado, em Madri; em 1810, o Artes Museum, em Berlim, e em 1852, o Museu Hermitage, em São Petersburgo, antecidos pelo Museu Britânico, 1753, em Londres, e o Belvedere, 1783, em Viena. Concebidos dentro do ‘espírito nacional’, esses museus nasciam imbuídos de uma ambição pedagógica – formar o cidadão, através do conhecimento do passado [...] (LETÍCIA JULIÃO, 2006, p. 33).

Devido às várias transformações que atingiram o Brasil, houve um grande processo também de construção desse legado em nossa cultura. Em 1818, D. João VI criou o Museu Real, hoje conhecido como Museu Nacional. Ao final do século XIX o espaço passou

a ser enxergado como um museu de caráter científico. Em 1864, foi criado o Museu do Exército, em 1868 da Marinha, em 1876 o Paranaense, em 1894 o Instituto Histórico e Geográfico da Bahia, em 1866 o Paraense Emílio Goeldi e em 1894 o Museu do Ipiranga em São Paulo.

Os dois últimos museus citados, juntamente com o Museu Nacional, voltados para a pesquisa em ciências naturais e caracterizados como enciclopédicos, aliando toda a sua produção intelectual à prática das ciências naturais, além de realizarem vários estudos sobre teorias raciais. Sendo esse um bom discurso no interior de um local que primou por desconhecer o Estado e anular suas instituições. Nesse sentido, “os museus etnográficos cumpriram papel especial ao ‘dar ciência’ a uma discussão, por certo, ideológica” (FIGUEIREDO, 2013, p.139). Estes espaços museológicos firmaram-se até o início do século passado, logo em seguida decaíram devido ao retraimento das teorias evolucionistas, contudo, continuavam com suas coleções de fauna e flora.

Já em 1922 houve uma mudança significativa, uma nova forma de encarar o museu surgiu com a criação do Museu Histórico Nacional (MHN). Tinha como objetivo perpetuar a história e personagens do passado considerados ilustres, o que estava em evidência nesse momento era o Estado, passavam para a sociedade o que importava naquele momento, ou seja, o culto à pátria, especialmente o período do Império. Museu este que serviu como modelo para o surgimento de outros museus com o mesmo perfil.

Consequentemente, foi instituído o curso de museologia que funcionou no mesmo local, no período de 1932 à 1979. No entanto, não havia ainda, um espaço para um debate crítico e ações neste sentido e sim dando importância para os feitos da sociedade elitizada da época.

Um outro período de transição na história dos museus foi com a criação do SPHAN em 1937, órgão que tinha como objetivo inicial a criação de políticas de preservação do patrimônio de bens culturais do país. O grande personagem inovador foi Mário de Andrade, o mesmo idealizou tipologias de museus: arqueológico e etnográfico, histórico, das belas artes e das artes aplicadas e tecnologia industrial. Entretanto, novamente o projeto de trabalho foi visto pelo lado elitista, dando prioridade à preservação dos bens materiais. Com o passar do tempo, mais precisamente na década de 1960, começam a reconhecer aos poucos, uma outra forma de preservação cultural, que seria o fazer popular, assim surgia o IPHAN entre as décadas de 1970 e 1980:

[...] grupos étnicos e sociais – negros, indígenas, segmentos populares - vistos até então em uma perspectiva folclorizante, passaram a ser incorporados pelo discurso e pela prática preservacionista, não apenas como objetos de estudo, mas como produtores de cultura e sujeitos da história [...] (JULIÃO, 2006, p.38).

Todo este processo de construção da história dos museus, marcado por mudanças na sua concepção e práticas, que também pode ser percebido na cidade de Belém, inicialmente com o Museu Emílio Goeldi e posteriormente com a organização da Pinacoteca Municipal que hoje chamamos de Museu de Arte de Belém (MABE). Estes espaços tiveram trajetórias incontestáveis de lutas por reconhecimento e reafirmação de seus trabalhos, onde temos o segundo museu como o local escolhido para este estudo, pois neste, podemos acompanhar um histórico de perdas e ganhos, mas principalmente a tentativa de se reinventar e acompanhar o ritmo das transformações vistas em outros espaços museais.

Criado em 1991 como um Departamento da Fundação Cultural do município de Belém – FUMBEL, em substituição ao Museu da Cidade de Belém – MUBEL, o Museu de Arte de Belém – MABE reúne em seu acervo cerca de 1.680 obras entre pinturas, desenhos, gravuras, esculturas, mobiliário de época, fotografias, construções artísticas, objetos de interior e cerâmicas. Integrante do Sistema Brasileiro de Museus e membro do Internacional *Council of Museums* (ICOM) desde 1994, o MABE assume sua função de comunicar e propiciar o acesso ao seu acervo. Algumas obras foram reunidas para dispô-las em uma exposição permanente e outras encontram-se em uma reserva técnica, obras artísticas que o Intendente Antônio Lemos adquiriu, por ser um mecenas, e ornamentou o palacete e sua residência com as mais variadas formas de trabalhos de artistas locais, nacionais e estrangeiros.

Obras essas que representam em sua maioria a paisagem da cidade, destacando os locais mais significativos para a elite local do período da Belle Époque. Em contrapartida, já na década de cinquenta, podemos também apreciar obras que mostram não somente a paisagem, mas as pessoas que realmente viviam o cotidiano desta cidade, como por exemplo vendedores da feira do Ver-o-Peso. Imagens de personalidades ilustres com as imagens de figuras como o homem caboclo da Amazônia, visto anteriormente como pessoas à margem do processo cultural. Aos poucos, a imagem do museu fechado para poucos e com exposições de obras que representavam uma parcela da sociedade, foi dando lugar para um espaço de reflexão e interatividade.

Estamos cada vez mais em constantes mudanças. Em quase todos os setores econômicos há uma cobrança de rapidez e eficiência. Por isso é que, também, no setor cultural tivemos que nos adequar a esse ritmo de trabalho. Principalmente quando falamos em museus que abrigam acervos com peças raras, além de memórias que estão em papéis empoeirados em arquivos centenários, correndo o risco de desaparecerem em meio a uma fatalidade, como em um incêndio por exemplo.

A ferramenta digital pode ser uma grande aliada para a conservação nesse sentido, pois, através dela, poderemos guardar e organizar com segurança para continuarmos o trabalho árduo de preservar o patrimônio histórico e assim conseguir transmitir informações por mais tempo, além do fato da WEB auxiliar na guarda de informações dos museus, poderá também ser um espaço de ponte entre o público e a instituição. Aquele que não conseguir visitar o espaço por algum motivo, poderá observar o local através de programas que darão a oportunidade de fazer visitas à distância, podendo clicar em imagens de peças que estão em exposição ou na reserva técnica, fazer pesquisas em banco de dados que contenham trabalhos produzidos pelos pesquisadores do museu e até participar de atividades das ações educativas.

A área museológica possui várias vertentes de estudos, há uma preocupação em produzir novos conhecimentos sobre os acervos musealizados e os patrimônios locais. Com isso, o interesse está voltado para uma Museologia Aplicada, como é o caso do desenvolvimento de novas tecnologias e metodologias de trabalho para os museus. Muitas instituições museológicas começaram a marcar presença em redes sociais, criaram sites, divulgaram mais informações sobre os espaços culturais e assim proporcionaram a troca de conhecimentos e maior participação do público.

Isto já é fato e a grande reflexão que vem acompanhada desta nova forma de vivenciarmos o museu é: Como estes espaços culturais serão ao longo do século XXI? Segundo as observações que podemos fazer de como funciona, ainda hoje, a estrutura e o trabalho destes, deveríamos prezar pela relação entre o museu e o seu público. Alguns podem imaginar que com a introdução da tecnologia neste ambiente poderemos não ter mais a possibilidade de interação, no entanto, mesmo tendo a relação do público com o museu somente através dos recursos midiáticos, teremos também a interatividade, pois “as atuais tecnologias de comunicação, como a WEB, utilizam dispositivos digitais que solicitam uma ação do usuário para que se desencadeie uma outra ação como resposta, potencializando as idéias de interatividade e participação” (DURVAL FILHO 2006, p. 8).

Mas, antes de aprofundarmos mais os questionamentos, reflexões e sugestões a respeito da nova forma de pensarmos as instituições museológicas, teremos que,

primeiramente, entender como é visto o museu no mundo contemporâneo. Já no século XX, a valorização do culto aos nossos ‘templos’ transforma-se. Antes seus objetos eram tratados, em sua maioria, apenas para serem exibidos sem terem a oportunidade de contato com o público. “Já o valor de exposição é uma nova forma de relação entre o homem e a obra que vai predominar nos tempos modernos...” (DURVAL FILHO, 2006, p. 5).

Ainda sobre as transformações e a visão sobre o verdadeiro objetivo ou função de um espaço expositivo, poderemos destacar a busca contínua de um novo olhar, partindo sempre do exercício de tal transformação por parte daqueles que estão à frente da construção desses novos espaços, onde os mesmos deverão aproximar mais o público dos espaços culturais. Assim, Durval de Lara Filho (2006) nos mostra como devemos enxergar agora um espaço expositivo:

[...] A obra de arte é ‘uma percepção que se expõe’, o que se desdobra na idéia de que o artista que produz e o espectador que contempla estabelecem relações ‘indissociáveis e recíprocas’. Se a arte procura ‘mostrar o sensível mediante um artefato’, o museu é o local onde este artefato deve ser exposto. Nesta concepção o museu deixa de ser um depósito de obras para adquirir a dupla função de arquivo e de exposição – ele tem como função ‘conservar experiências sensíveis com a finalidade de mostrá-las’, e dessa forma torna-se um prolongamento ou uma face da própria arte e o meio que irá assim proporcionar a relação sensível entre os artefatos expostos e o público [...] (LARA FILHO, 2006, p. 6).

Mas, observando-se as suas instâncias, ainda conseguimos nos deparar com resquícios daqueles espaços em que a curiosidade era o suficiente. Ainda passamos por vários desafios, dependemos ainda da incansável busca por alternativas em que possam suprir necessidades básicas dos espaços museológicos. Com muita criatividade, tentamos fazer com que o cotidiano de muito trabalho não seja prejudicado, no entanto, nem sempre é possível.

Sabemos que grandes transformações na área política e econômica podem refletir no meio cultural. O mundo está cada vez mais interligado, os espaços comungam, compartilham os mesmos conflitos, temos a notícia em tempo real e isso está perpassando em uma velocidade cada vez maior e com mais qualidade. E alguns museus ou espaços culturais irão acompanhar esse processo de transformações do patrimônio cultural. Locais estes, que deverão estar preparados para mudanças, encarar o público como cidadãos que buscam um serviço de qualidade. “Em oposição à instituição elitista e estática do século XVII, o novo museu abre suas portas ao público e conquista a rua e todos os espaços sociais de encontro e troca de conhecimento...” (FIGUEIREDO, 2013, p. 234).

Há uma nova perspectiva para projetos de museus, onde deveremos dar uma oportunidade muito maior ao visitante para que o mesmo possa interagir muito mais com o

acervo, reiterando que, sempre pensando na preservação dos mesmos. A interatividade deve fazer parte das ações educativas como forma de aprendizado e conscientização do público visitante, e assim, estaremos preservando a memória. Com isso, temos a organização de elementos primordiais para entendermos a busca constante por mudanças, pois:

[...] Consideramos a existência de uma nova forma de ver, fazer e compreender o Museu e suas intenções sociais e culturais. Um Museu que não cabe e não se esgota em si, um Museu que é, também, parte das negociações sociais, da convivência com as novas tecnologias [...] (MORAES, 2006, p. 9).

A preservação dos bens patrimoniais não pode mais deixar de acompanhar o ritmo de nosso cotidiano e, isso significa que, o meio digital será utilizado cada vez mais como uma ferramenta para tal propósito e assim compartilhar e trocar informações. A máquina já não é mais uma mera transmissão de dados e sim, ultrapassa a concepção maniqueísta, chegando à dimensão de interatividade. O público visitante ainda visualiza o espaço do museu como um local suntuoso, nostálgico, carregado de mistérios, onde nunca poderão estreitar relações. As instituições culturais, principalmente de nosso país, devem projetar formas de desmistificar essa imagem, aliás, devemos procurar aliar a imagem do passado às grandes mudanças do presente e quem sabe vislumbrar o futuro.

O objetivo final de todo trabalho museológico está em contribuir cada vez mais para a construção da identidade cultural, realizando um intercâmbio de mensagens entre passado e presente; para o exercício crítico da cidadania e que, conseqüentemente, poderemos transformar a nossa realidade, levando em consideração o fato de que a chamada Nova Museologia estuda as relações específicas do homem com a realidade. No entanto, para que possamos chegar ao ideal, teremos que desenvolver e avançar mais na área, começando pela revisão de alguns conceitos sobre patrimônio, memória e identidade; perceber como inserir novos conceitos (considerando também as possibilidades das inovações contemporâneas que vivenciamos) em um ambiente ainda atrelado ao tradicional, como podemos notar em muitas instituições museológicas.

1.2 Tipologias de Museus digitais e/ou virtuais

No decorrer de alguns anos a internet aprimorou-se e modificou a forma como as pessoas comunicam-se, levou à busca de informações de uma forma mais veloz e com eficiência. Algumas instituições museais foram adaptando-se a esta nova perspectiva e hoje já podemos observar algumas conceituações a respeito das tipologias de museus no meio virtual.

“Os ambientes virtuais podem ser simulações de ambientes reais construídos e de ambientes a serem construídos ou dos que nunca serão construídos fisicamente” (BARACHO, 2011). Assim podemos vislumbrar um pouco como os museus podem fazer o uso da tecnologia como um recurso de grande utilidade.

Para chegarmos a um produto de qualidade, em que tenhamos o grande alcance esperado, devemos primeiramente buscar qualificação adequada e uma estrutura que sustente e mantenha o que queremos. E quando nos referimos aos nossos museus que estão disponíveis na internet, devemos nos preocupar ainda mais, pelo fato de que estaremos trabalhando com o patrimônio cultural em um espaço não estático, no qual estará mais sujeito a constantes movimentações.

Segundo alguns autores, podemos tipificar os museus que estão na rede mundial de computadores de acordo com as suas características. Ainda que a discussão sobre o uso de tecnologias nos espaços, com a finalidade de preservação dos bens culturais e a interatividade com o público, seja ainda incipiente. Podemos acompanhar algumas classificações para compreendermos o funcionamento dos museus na virtualidade. Tais especificações tratam-se de tipologias, das quais:

[...] o *folheto eletrônico* é a apresentação do museu... Este tipo funciona como uma ferramenta de comunicação e de marketing... É o tipo mais comum em quase todos os museus. O *museu no mundo virtual*...apresenta informações mais detalhadas...muitas vezes, através de visitas virtuais... Acaba por projetar o museu físico na virtualidade. E *museus realmente interativos*. Neste tipo, pode até existir uma relação entre o museu virtual e o museu físico, mas são acrescentados elementos de interatividade que envolvem o visitante...esta categoria é na verdade um museu virtual e não um site [...] (PISETTI, 2006).

Apesar de todas estas classificações, ainda não temos na literatura sobre o assunto, uma definição exata para patrimônio digital e virtual. O que temos ainda é um inicial desenvolvimento de ideias, devido a tantos exemplos de espaços diversificados que hoje estão sendo criados. Existem várias divergências entre autores, onde podemos destacar que “o conceito de museu virtual está em constante construção e é fácil confundirmo-nos com as outras denominações: museu eletrônico, museu digital, museu *online*, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético, cibermuseu e museu no ciberespaço...” (SCHWEIBENZ, 2004, p. 6).

Independente da tipologia de museu, se vamos denominar como sendo digital, virtual ou qualquer outra classificação, devemos nos atentar ao fato de que, o grande objetivo deste avanço é para atender com maior qualidade e eficiência o público visitante, devemos buscar vantagens ao utilizar tais recursos tecnológicos, como ter mais visibilidade para nossos

acervos e com isso atrair públicos, além da preservação de tantas obras raras. Temos mais conceituações a respeito das diferenciações sobre museus virtuais com Rosali Henriques:

[...] diferencia o museu virtual do cibermuseu...o museu virtual é um museu paralelo, aberto às novas sensações. Os sites ou os CD-ROM's dos museus são, para ele, cibermuseus, pois modificam ou complementam o museu físico. Já o museu virtual é uma nova concepção do mesmo patrimônio, apresentada de forma virtual [...] (HENRIQUES, 2004, p. 7).

Devemos esperar que o museu digital poderá ajudar a mudar ou melhorar o museu real, pois, estes são hoje espaços de troca, um lugar onde buscamos a inclusão social e transformações, principalmente no âmbito educativo. Por estes motivos, devemos dar mais atenção às metodologias de contato com o público. Portanto, os museus realmente interativos são hoje os que podemos vislumbrar, pois o espaço virtual e o espaço físico devem ser complementares, devemos observar um retorno do público em relação ao espaço virtual, de uma forma interativa, não apenas informativa como em um site.

Capítulo 2. TECNOLOGIA, PÚBLICO E MUSEU

Os espaços museais são hoje vistos também como uma nova forma metodológica de aprendizado, onde variados públicos são contemplados. Não é apenas na escola que temos a oportunidade de testar os nossos conhecimentos e compartilhar saberes. E isso faz com que os museus tenham cada vez mais uma significativa responsabilidade em alavancar os modos de como modernizar e sistematizar o trabalho nesses espaços, para que a recepção adequada e a interação recíproca sejam verdadeiramente validadas.

Ao ter essas preocupações, estaremos contribuindo para um amadurecimento profissional e as consequentes transformações irão surgir gradualmente em todos os setores, pois todos devem estar interligados e trabalhar sempre em harmonia. Posteriormente esta caminhada irá refletir no objetivo final destas mudanças, o público do museu.

Antes de avançar, cada vez mais, nas observações a respeito das mudanças na forma como iremos trabalhar a chegada de novas tecnologias em espaços museais de Belém, devemos lembrar ainda que conceitos como os de cultura, identidade e patrimônio ao longo do tempo também passam por transformações, e as novas definições elaboradas, em muitos casos, passam a ser aceitas. É o que Martín-Barbero (2006) trata, por exemplo, ao ressaltar as mudanças na concepção de “identidade”:

[...] Até pouco tempo, falar de identidade era falar de raízes, isto é, de costumes e territórios, de tempo longo e de memória simbolicamente densa. Disso e somente disso estava feita a identidade. Mas falar de identidade hoje implica também – se não quisermos condená-las ao limbo de uma tradição desconectada das mutações perceptivas e expressivas do presente – falar de migrações e mobilidades, de redes e de fluxos, de instantaneidade e fluidez. Antropólogos ingleses expressam essa nova conformação das identidades através de raízes em movimento. [...] (MARTÍN-BARBERO, 2006, 61).

Movimentações que fluem em décadas após décadas de transformações nas redes de informações, onde a velocidade é o objetivo na propagação de idéias, conhecimentos e memórias. A noção de tempo e espaço já não é mais a mesma, o que antes parecia distante agora ressurge como um caminho possível a ser percorrido, o visitante encontra a possibilidade de criar o seu próprio percurso em uma exposição e consegue muitas vezes até interferir no processo de construção de um trabalho no museu. E assim as novas tecnologias vão aos poucos ganhando mais espaço e convencendo que o público, perto ou distante espacialmente, poderá superar barreiras e aproximar-se cada vez mais do Museu, de seu acervo, e do conhecimento dele, agora também, passível de ser expandido.

2.1 O museu não pode parar: acompanhando as mudanças tecnológicas

Durante muitos anos, convivemos com muitas transformações no mundo das comunicações. A busca constante por informações e a demanda pelo imediato retorno, é um dos importantes fatores que norteiam o aperfeiçoamento no conjunto de metas e ações desenvolvidas para atrair variados públicos para os espaços culturais. Na contemporaneidade, as possibilidades tecnológicas são variadas e isso, dificilmente, terá algum retrocesso, portanto, os espaços museais e centros culturais como um todo terão que passar por constantes readaptações.

O que observamos hoje como mudanças tecnológicas, na verdade, podemos dizer que são indícios que revelam que já vivemos de fato em uma “sociedade digital”, como deixa claro Manuel Castells, a respeito dessa passagem de modelo de sociedade:

[...] Estamos plenamente numa sociedade digital (não o futuro, mas o presente) e teremos que reexaminar tudo o que sabíamos sobre a sociedade industrial. [...] (CASTELLS, 2015).

Segundo Humberto de Faria Santos (2006), passamos por um longo processo histórico de transformações. Podemos considerar a primeira mudança tecnológica ligada a máquina à vapor, no final do século XVIII. Nesse momento, a máquina ocupa o espaço da ferramenta manual, aí podemos presenciar a Revolução Industrial. Em seguida, tivemos a segunda mudança tecnológica, ao final do século XIX, onde a eletricidade era a fonte de energia. E por último, na segunda metade do século XX, após a II Guerra, ocorre a grande revolução, como afirma Humberto Santos:

[...] se trata da revolução digital. Essa revolução tecnológica é a da informação e da comunicação. Enquanto principalmente a primeira revolução cumpriu o papel de substituir o homem no esforço físico, a terceira revolução industrial cumpre também o papel de diminuir o seu esforço mental. (SANTOS, 2006, p.4).

Tendo em vista que os museus passaram ao longo de todos estes processos, a cada período da história, também sofrendo modificações. É esperado que hoje, esses espaços terão que criar readaptações se quiserem manter um público considerado e assíduo. E o que podemos considerar como o ponto central desta discussão, seria uma nova relação do público com esses museus, através dos contínuos avanços tecnológicos. Assim, poderemos por exemplo, obter a diminuição das distâncias entre os espaços museais e o público e também o museu passaria a deixar de ser somente um acumulador de objetos. No entanto, ainda não é o suficiente, pois, várias instituições estão passando por transformações.

E para que entendamos tais modificações, precisamos primeiramente, compreender como iniciou-se as primeiras experiências dos espaços museais em relação ao meio digital.

No ano de 1991, na Pensilvânia, aconteceu a primeira conferência sobre a hipermídia e interatividade que poderia ser utilizada nos museus. Conhecida como ICHIM – *International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums* – evento este que ocorre duas vezes ao ano nos Estados Unidos e países da Europa, com o objetivo de analisar o uso das tecnologias nos espaços museais. Em 1993, o chamado MDA – *Museum Documentation Association* – também preocupou-se em realizar discussões a respeito da multimídia nos museus, este ocorreu em Cambrigde. (HENRIQUES, 2004, p.1).

A realização desses dois eventos no início da década de 1990 revela que eram então nascentes, naquele momento, as preocupações com a utilização de novas tecnologias, digitais, em espaços museais, o que também requeria reflexões científicas e corporativas sobre a questão. Contudo, ao longo da década de 1990, o uso das novas tecnologias digitais para, inclusive aproximar-se do público – aspecto em que nos concentramos na presente pesquisa -, não significaria ainda uma relação totalmente em rede, possibilidades reais de total interatividade. No entanto, os espaços institucionais e toda uma comunidade interessada em usufruir dessas novas formas de “consumo cultural”, passaram a buscar uma maior cobrança, ao mesmo tempo em que novas tecnologias começavam a fazer parte, cada vez mais de nossas vidas.

No Brasil, tivemos também, a partir da década de 1990 a introdução em espaços museais do digital, primeiramente, e, posteriormente, os recursos da circulação em rede como formas de aprimorar a interatividade entre público e museu através de multimídias (mesmo que ainda atualmente não seja muito discutida e utilizada). Podemos citar de início o exemplo do *Museu da Pessoa* (Figura 1). Foi fundado em São Paulo, em 1991, “com o objetivo de constituir uma Rede Internacional de Histórias de Vida”, mesmo “antes da popularização da Internet”, definindo desde o início como “um museu virtual” através do qual podemos ter a experiência de conhecer várias histórias de vida. O Museu concebe-se como “virtual”, no entanto, em 2007 o Museu da Pessoa passou a existir também em um espaço físico para captação das histórias, além de um espaço expositivo. O Museu já conseguiu produzir vários projetos de memória, possui um acervo composto por mais de 15 mil histórias de vida e 72 mil documentos e fotos digitalizados.

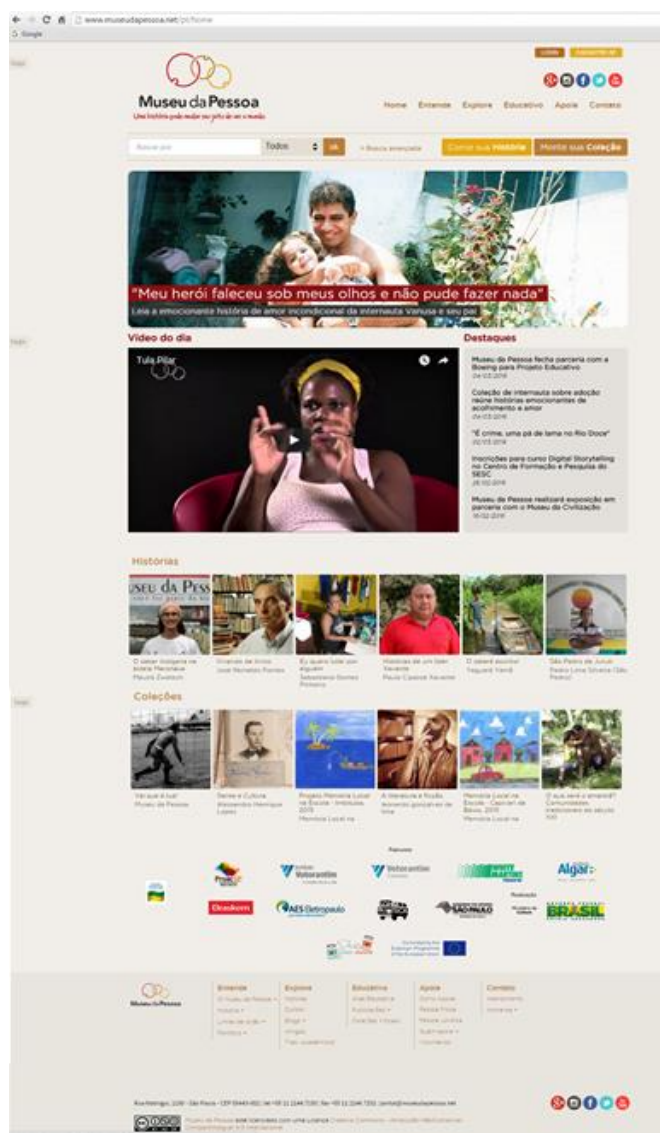


Imagem 1: Página inicial do Museu da Pessoa

Fonte: Museu da Pessoa

Um outro espaço que podemos observar como exemplo dessas mudanças tecnológicas é o Museu Histórico Nacional. Em estudo para sua tese de doutorado, Rosane Maria Rocha de Carvalho anuncia que o objetivo de sua pesquisa era buscar informações quanto a formação de um público virtual e a influência desses visitantes *in loco*.

A pesquisadora analisou arquivos de mensagens de e-mail do MHN, no período de 1996 até 2003, a intenção era verificar o perfil dos visitantes virtuais e suas demandas de informação. Posteriormente, realizou entrevistas através da internet para observar a relação entre o público presencial e o virtual. Entre vários questionamentos, a pesquisadora procurou saber: “... se a consulta ao site do MHN na Rede influenciava na visitação; se o público da Rede, que consulta o site, era o mesmo que visitava o MHN; e se esse público virtual

ampliava o processo de transferência da informação, expandindo-se para outros departamentos, como Numismática, Arquivo Histórico, Biblioteca e Reserva Técnica” (CARVALHO, 2006, p.133). E após detalhado estudo de tais dúvidas, foi concluído que:

[...] ao examinar as transformações na relação museu e público a partir das redes eletrônicas de comunicação e informação, os recursos eletrônicos foram considerados não como substitutos, mas como estímulo à visita local ou presencial... auxiliam um museu a divulgar suas atividades, a disseminar democraticamente as informações disponíveis em seus inventários de acervos para usuários que estejam geograficamente distantes da sua localização física e a ampliar o público virtual.[...] (CARVALHO, 2006, p.134).

Assim, o MHN utiliza o seu site para divulgar informações a respeito do museu, tanto como fonte histórica, como de serviços e a descrição de várias atividades e projetos sociais (Figura 2).



Imagem 2: Página inicial do site do Museu Histórico Nacional

Fonte: Museu Histórico Nacional

Conforme pudemos observar através destes dois exemplos, o espaço da internet abre um caminho, em que podemos passar a assimilar e entender o que antes tínhamos como palpável poderá modificar-se em código binário. E assim, trabalhar com o patrimônio digital na internet abre maiores oportunidades aos museus para modificarem os seus conteúdos com maior rapidez, eficiência e de uma maneira mais interativa, expandindo as possibilidades de diálogos com o público e até mesmo entre estas instituições, através de cruzamentos de dados, trocas de informações e idéias. Um potencial apontado por Henriques (2004): “a Internet possibilitou aos museus interagir de forma globalizada, alterando a noção de tempo e de espaço. Ou seja, “o museu na Internet nunca fecha”. Logo, assim como as transformações nas tecnologias são aceleradas, também o é a urgência com que os espaços museais têm em aprimorar o diálogo com o público, o que pode ser facilitado com o uso deste potencial tecnológico.

2.2 Desafios à superar para a continuação da preservação da memória

Muitos são os obstáculos a serem ultrapassados para que os museus, de fato, consigam desenvolver práticas para que perpetuem preservadas as memórias, o patrimônio da humanidade, sendo estes materiais ou imateriais. Em todas as etapas da história dos museus, esse foi um dos principais objetivos a ser alcançado para que a sociedade presente e futura conhecesse o legado histórico. E lembrar é importante, pois assim, além de valorizar o que temos, podemos transformar e desenvolver o ambiente em que vivemos sem que, para isso, seja sempre necessário destruí-lo.

Consequentemente todo o conceito e questionamento sobre memória acaba passando por vários motivos para a sua preservação. Assim, podemos observar o pensamento: “há os que preservam por saudosismo; há os que preservam com a finalidade de valorizar ou evidenciar bens de uma escala muito subjetiva e particular e há os que preservam para manter registros informativos, porque toda ação carece de uma informação anterior” (GUARNIERI, 2010, p.7-12). E o patrimônio histórico, como um todo, serve como um instrumento de contato com a memória.

Chegamos em um momento da história da preservação, que sofre por constantes e grandes mudanças, onde questões políticas acabam interferindo ao mesmo tempo nos processos de construção e destruição de patrimônios. É o que podemos encontrar na observação de Cristiane Santana:

[...] Patrimônio é tudo o que o homem constrói com base no trabalho social, político e cultural. A escolha entre o que fica e o que será destruído está situada em um campo de disputas e conflitos sociais... Esses conflitos podem ser explicitados nos processos de tombamento empreendidos pelos órgãos oficiais de preservação [...] (SANTANA, 2011, p.29).

Também podemos considerar que, com a diminuição da presença do Estado, a iniciativa privada vai marcando, cada vez mais, um espaço onde há muitas decisões políticas a se tomar, como ocorre com os aspectos culturais, e assim, podemos afirmar que há um movimento de privatização da cultura. No entanto, não podemos deixar de lado projetos verdadeiramente comprometidos com as manifestações culturais, sejam elas de onde forem.

Muitos são os desafios, e entre estes, estão a preservação e a divulgação das informações dos museus. O profissional de museus e de centros culturais de uma forma geral, não deveria estar amparado somente quanto a infraestrutura material, mas também quanto a sua qualificação, e isso quer dizer capacitação e dedicação contínua. Estes espaços, em sua maioria, possuem setores em que, muitas vezes são desconhecidos, não havendo comunicação entre os mesmos.

Da montagem até a divulgação de uma exposição, há um longo caminho a ser percorrido, há vários profissionais envolvidos e, poderíamos facilitar cada vez mais, além da comunicação entre os envolvidos, desenvolver um maior número de estudos com relação a aproximação cada vez mais presente entre a Museologia e a Ciência da Informação, fazendo com que o setor de documentação passe por significativas transformações, pelo fato de que:

[...] Nota-se, também, o pouco uso de recursos informatizados para tal documentação, o que pode refletir outros aspectos, a exemplo da dificuldade de acesso a equipamentos adequados para lidar com um volume não desprezível de dados: a falta de compartilhamento com profissionais especializados, para desenvolver uma programação que atenda às necessidades específicas de determinadas coleções, e o desconhecimento ou dificuldade do manejo de programas (gratuitos, inclusive) que podem ser adaptados a fim de compor um banco de *dados para acervos de museus*[...] (CERAVOLO, 2012, p.84).

A Tecnologia da Informação e Comunicação, aos poucos, já está se fazendo presente nos setores culturais para auxiliar na organização, preservação e posterior divulgação dos bens patrimoniais. É muito importante ter a consciência de que, todo este processo, toda esta luta incansável de gestores museais, em fazer com que tenhamos mudanças, todo este esforço deverá voltar em forma de conhecimento e aprendizado para a sociedade. Ao contrário, teríamos novamente, mesmo com todo o aparato tecnológico disponível hoje, um

retrocesso. O universo da documentação ou da reserva técnica abre espaço para uma série de preocupações e discussões, em que o objetivo ao final fica à cargo do usuário. Do contrário, não valerá a pena procurar por mudanças, e deverá ser tratado sempre imaginando que aquele bem patrimonial pertence a mim também, pois: “... por si só, a tecnologia não preserva; assim como informações em instituições culturais, se não tratadas como bens culturais, não cumprem plenamente sua função na preservação do patrimônio de uma sociedade” (CONTE; MONTEIRO, 2012, p.113).

Museus e centros culturais, trazem a marca do tempo, de um lugar com histórias e até sentimentos que por muitas vezes ficam expostos, mas ainda com pouco acesso. Em grande parte, passam por uma série de dificuldades, principalmente por muitos destes serem espaços dos órgãos públicos.

Muitos espaços museais dependem das ações governamentais para seguirem em frente com as suas funções, e o mais importante, o objetivo final, será sempre o público. Portanto, os mesmos tentam driblar as dificuldades existentes nestes locais, para poder proporcionar o maior número possível de informações aos usuários. Um outro fator que deve nos despertar a atenção, é o fato de que mesmo os espaços que possuem o aparato necessário para facilitar o acesso às informações, também deve despertar a atenção e o cuidado para que estas valiosas informações não sejam perdidas com o tempo.

Podemos considerar a digitalização dos dados dos museus, um fato, considerando que esta é uma ferramenta utilizada hoje quase que em todas as instituições, marca uma era de mudanças. Mas, assim como temos que ter cuidados para a preservação dos espaços físicos e os materiais que os compõem, há também variadas discussões recentes, em que busca-se soluções para a preservação do banco de dados, a preservação digital:

[...] A primeira etapa e, com certeza, uma das mais difíceis, é a definição e a implementação de uma política de preservação digital na instituição, pois é esta que vai garantir a preservação dos documentos digitais ao longo do tempo. Assim como existem políticas de preservação de documentos não digitais nas diversas instituições, o mesmo deve acontecer com a documentação digital, já que por princípio ela deve ser entendida de igual forma[...] (INNARELLI, 2014, p.320).

Sabemos que uma das vantagens dos museus virtuais é o fato de que a internet está sempre aberta, já o museu físico precisa fechar. Com o esforço em divulgar estes espaços também na web, poderemos disseminar nossos acervos para capturar a atenção do público em geral, que não fazem idéia da existência de nossos museus e não estão ativamente buscando uma experiência museológica. Podemos fazer com que essas pessoas vejam os objetos e suas

descrições que dispusermos, conectando esses objetos a dados de localização geoespacial e tornando-os abertos na web para serem acessados por outros aplicativos.

O segredo para fazer com que os objetos em museus participem em muitas interações é potencializar a capacidade de interpretação do museu tradicional. Os museus devem começar a medir seu sucesso não pela contagem de visitas institucionais, mas pelo número de itens de suas coleções em que despertam a procura e interação, seja on-line ou em pessoas, armazenados virtualmente nas coleções de pessoas ao redor do mundo ou reutilizados em suas comunicações interpessoais. Responder a esses desafios requer que os museus projetem ativamente seus dados no mundo de seus visitantes, e que permitam que estes interajam plenamente com o museu e com seus círculos sociais, quando desejarem e onde estiverem. Desenvolver experiências que não apenas possibilitem o ambiente social será um dos maiores desafios dos criadores de museus na próxima década.

2.3 A tecnologia à serviço dos museus como uma ferramenta de aproximação entre o público e o museu

O museu tem de se adaptar às novas necessidades da sociedade atual, em constante transformação. As novas correntes museológicas não surgem como um substituto à Museologia tradicional, mas como uma nova forma de entender o espaço museal, por isso, na atualidade, o museu está a enfrentar um desafio constante e primordial: a comunicação com o seu público. Antes o espaço que era fechado em si próprio, criado com o objetivo principal de preservar e salvaguardar um patrimônio, poderá sofrer mudanças para ser capaz de transmitir um conceito e possibilitar aos diversos públicos experiências sensíveis através da interligação com o objeto museal.

O desenvolvimento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), sem dúvida nenhuma é um instrumento no processo de comunicação entre o museu e o seu público. A sua utilização como complemento de uma exposição vem facilitar a transmissão da mensagem e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objeto museológico.

Os museus podem ser mais atrativos para o público, se disponibilizarem mais informações e entretenimento, com capacidade para multiplicar as experiências sensoriais:

[...] O visitante deixa de ser um sujeito passivo, que apenas reage à mensagem que lhe é transmitida, passando a ser incentivado a participar e interagir com o espaço. Cada visitante pode criar o próprio percurso expositivo de acordo com a sua experiência, gostos pessoais e a sua cultura[...] (MUCHACHO, 2002, p.3).

Pode-se propor na internet ambientes que simulem uma experiência semelhante à de uma visita a um museu, na qual se pode escolher onde começar ou parar, quais objetos ver e que percurso tomar. Tanto na internet como nos museus físicos existem mapas, esquemas, brochuras ou orientações que ajudam o visitante a tirar o melhor partido da sua visita. O acervo que poderá ser disponibilizado online é imenso, por isso, é crucial considerar os vários públicos e os seus diversos interesses. De fato, torna-se um grande desafio, devido à preocupação criada da necessidade em disponibilizar conteúdos de forma rápida e eficiente, e quanto mais heterogêneo é o público, mais cuidadosa deverá ser a criação de um site ou um CD-Rom que vá atender as necessidades e expectativas dos seus utilizadores.

Deve-se salientar que a aproximação do público aos museus, através de dispositivos tecnológicos, nos trás muitas discussões não só quanto à educação ou comunicação, mas também em outras áreas, como por exemplo à respeito do turismo em museus. É cada vez maior a quantidade de pessoas que acessam a internet para fazer pesquisas sobre suas viagens, antes, durante ou depois de elas acontecerem. São turistas conectados, a navegar pelo mar das informações disponibilizadas online, buscando elementos que os esclareçam melhor sobre as cidades que irão explorar, ou que utilizam a rede para escolher os lugares aonde gostariam de conhecer. Dependendo do lugar do mundo para onde se pretenda ir, os museus serão indicações quase obrigatórias, sustentadas como referências significativas da localidade e podendo abrigar acervos com relevância local ou mundial.

Em um site padrão de agências de turismo, por exemplo, podem-se encontrar diversas informações, com roteiros preestabelecidos, destacando os principais pontos da cidade e o que ela pode proporcionar em termos de diversão, infraestrutura, curiosidades e características culturais.

As pesquisas vão se desdobrando de acordo com seus interesses, e também quando, onde e como os atrativos e os serviços lhes são oferecidos. Mas o sistema de informações em museus deve ser muito mais amplo do que a disponibilização de dados pontuais sobre serviços e infraestrutura. São poucos os museus que possuem um sistema integrado de informações, no que tange a produção, distribuição e qualidade, para a construção de conhecimento. Sabendo que nem mesmo esse recurso tecnológico está presente em todos os museus, nos que existe, a dinâmica para essa produção se demonstra complexa, tanto devido à dificuldade de entendimento por parte da área tecnológica das necessidades e especificidades técnicas dos acervos quanto pela falta de familiaridade da área museológica com as possibilidades geradas a partir das tecnologias.

Quando se fala de público interessado em mercado de turismo, lê-se também um público à procura de informações que os museus, na qualidade de atrativos turísticos, têm a oferecer, seja sobre sua logística de visitação e serviços, seja sobre seus acervos. O público de museus não é mais somente o especialista em obras de arte, o pesquisador em história da humanidade, os estudantes, os professores, os cientistas. É qualquer pessoa que deseje visitá-lo.

[...] De fato, estamos em uma época de patrimonialização generalizada, os lugares de destaque da história são visitados por milhões de turistas, as exposições prestigiosas de pintura atraem centenas de visitantes. Quase já não se leem os poetas, mas aguardam-se horas na fila para entrar em um museu[...] (LIPOVETSKY, 2011, p.106-107).

Todo esse processo de construção da comunicação entre os mais variados públicos e os museus, foram acompanhados pelo desenvolvimento dos recursos tecnológicos. Sendo os espaços museológicos já contemplados com estas mudanças ou não, jamais podemos negar que museus e centros culturais estarão distantes das novas e variadas formas de acesso à esses locais. Os computadores e outros aparatos tecnológicos têm um importante papel para a produção de conhecimento e, aos poucos, tornam-se indispensáveis ferramentas.

É incontestável que os museus passaram a assumir um lugar definitivo de entretenimento no mundo, e que estão responsáveis por criar sistemas que realizem comunicação com esse público. Uma comunicação que deverá estar atenta à linguagem e aos recursos tecnológicos que a incrementam. E esse talvez seja um dos caminhos pelos quais se poderá construir algum conhecimento em conjunto com o público, de acordo com o que se apresenta na cena contemporânea. Então, o que parece fundamental, por ora, é tentar mostrar o quanto é relevante que os museus percebam a realidade e contribuam para a produção de informações e a construção de conhecimento, para além do trabalho interno, mas também para uma sociedade que se apresenta em rede online de forma cada vez mais presente.

Capítulo 3. POSSIBILIDADES DE RECURSOS MUDIÁTICOS NOS MUSEUS

Museus são instituições que têm como princípio a tarefa de preservar objetos que registram a herança tanto histórica, artística e científica de uma região, estado ou país, sendo sempre relacionadas com a cultura, intelectualidade e status de uma sociedade.

Atualmente vivemos em um tempo em que preservar o conhecimento é um desafio para todo aquele que tem como função administrar e salvaguardar patrimônios, especialmente na escolha de qual ferramenta usar para essa ação. Estamos em um tempo de transformações, onde a informação impressa concorre diretamente com a informação digital e, com o desenvolvimento de redes de informações dinâmicas.

[...] O museu virtual existe para além do museu tradicional, como seu complemento. A experiência do museu virtual tem os seus críticos. Para alguns, esta nova realidade pode ser encarada como espaço de diversão que dispersa os visitantes e dificulta a transmissão da informação. Contudo, não será correto pensar, que através da técnica, a intervenção do sujeito possa desvalorizar o espaço museológico virtual [...] (MUCHACHO, 2002, p.3).

Se a comunicação entre as pessoas incorpora tecnologias para além da oralidade direta, somos então mediados por máquinas que não só conversam conosco, como também conversam entre si. Dois mundos se apresentam entre a concretude do território e a virtualidade do espaço-temporal desterritorializado. Arte, língua e literatura se produzem nos dois mundos, assim como o patrimônio, se considerarmos que seu conceito inclui esses fazeres. O atributo digital incorporado a qualquer conceito nasce com o desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação. Digitalizar compreende o processo de representar um objeto concreto em *bits*. A imagem digitalizada se transforma em conjuntos de *pixels* que podem ser compreendidos visualmente pelo olho humano e também por programas de computação. A diferença entre digital e virtual está diretamente vinculada ao processo, no caso do atributo digital, e no meio ou ambiente, no caso do virtual. Podem existir, desta forma, objetos digitalizados que habitam tanto o mundo concreto como o mundo virtual, mas o mundo virtual é habitado apenas por objetos digitais.

Assim, poderemos entender o trabalho produzido no espaço do Museu de Arte de Belém, onde foi digitalizado o acervo em um CD-Rom chamado “MABE Virtual”. Onde podemos ter acesso ao espaço, com todas as suas obras e explicações históricas.

3.1 Conhecendo o CD-Rom MABE Virtual

Antes de mais nada, devemos compreender o esforço de todos aqueles que envolveram-se na árdua pesquisa e produção de tal material, mesmo que ainda, não tivesse total infraestrutura para isso. E por isso, a digitalização apresenta-se como uma saída para os profissionais da informação salvaguardarem o conhecimento, possibilitando a acessibilidade de variadas tipologias de acervos às futuras gerações, uma vez que preservar o conhecimento é uma das missões dos espaços museológicos. Entretanto, devemos atentar ainda ao fato de que “não se pode privilegiar ações de digitalização em detrimento das ações de conservação convencional dos acervos físicos custodiados em instituições, pois os originais são únicos e insubstituíveis, quanto ao seu conteúdo como em seus elementos materiais” (CONARQ, 2000). Devemos ter um equilíbrio entre as ações de produção de materiais digitais e a conservação tradicional de acervos.

Segundo os entrevistados (Vide apêndice), a ideia primeiramente, partiu da então diretora do Museu de Arte de Belém na época, a professora Rosa Arraes. A mesma teve a oportunidade de levar a exposição do MABE para Portugal e a diretora passou durante uma semana em Paris, onde fez uma visita ao Museu do Louvre, e no mesmo local adquiriu um CD-Rom, onde mostrava uma visita virtual no espaço. Quando retornou à Belém, foi incentivada a produzir também um material como aquele, para que os visitantes tivessem a oportunidade também de fazer uma visita virtual. Foi então realizado todo o projeto de produção do CD-Rom MABE Virtual, fotografaram todo o acervo em vários ângulos, a empresa contratada filmou os objetos para colocar no programa. Foram necessários exatamente seis meses para produzir o material, e a intenção era que os visitantes levassem de alguma forma o acervo do Museu e mostrar também a importância que ele tinha, todo o seu histórico, toda a pesquisa que foi realizada sobre a história da arte da Amazônia, no período da Belle Époque.

Podemos então a partir desse entendimento compreender todo o trabalho de produção do material digital do Museu de Arte de Belém, o MABE Virtual. Trata-se de um CD-Rom que reconstitui em ambiente digital a visita à exposição permanente do museu. Ao acessar o dispositivo, mediante o uso de computador, no primeiro momento podemos observar uma apresentação contendo a ficha técnica com informações como a autoria do projeto, coordenação técnica, concepção, realização, patrocínio, textos, acompanhamento técnico, roteiro musical e narração.

Logo em seguida, surge um quadro central com uma cor escura ao fundo para dar um maior destaque, onde o Museu de Arte de Belém apresenta a imagem de uma das obras do acervo que está em exposição no MABE, intitulada “Fundação da Cidade de Belém” de Theodoro Braga (1908). À frente desta imagem encontramos dois ícones. O primeiro convida o visitante a conhecer o palacete Antônio Lemos, lugar onde abriga o Museu de Arte de Belém desde 1994 e a sede do poder municipal.



Imagem 3: Apresentação inicial do CD-Rom MABE Virtual.

Theodoro Braga. *Fundação da Cidade de Belém*, 1908, óleo sobre tela.

Acervo do Museu de Arte de Belém (PA)

Fonte: MABE VIRTUAL

O segundo nos leva a uma lista de 11 opções, com os nomes das salas ou espaços que remetem ao ambiente do museu e do palácio, possível de serem visualizados. Temos no topo desta o título “Belém e as Artes”. Ao entrar neste, nos deparamos com um breve texto em que narra a paisagem da cidade e o cotidiano dos seus habitantes através de algumas obras, como: a *Fundação da Cidade de Belém* (Theodoro Braga), a fachada da *Catedral de Belém* (Antonio Parreiras), a *Igreja das Mercês* (Kaminagai), *Doca do Ver-o-Peso* (Angelo Guido), *Feira do Ver-o-Peso* (Balloni), *Vendedor de Caranguejo* (Waldemar da Costa), *Vendedora de Cheiro* (Antonieta Santos Feio), *Barcos Paraenses* (Joro Pinto), *Praça da República* (Parreiras) e *Avenida Independência* (Georges Wamboch).



Imagem 4: Segunda apresentação do CD-Rom MABE Virtual com os nomes das salas de exposições.

Fonte: MABE VIRTUAL



Imagem 5: Waldemar da costa. *Vendedor de Caranguejo*, 1940, óleo sobre tela.

Fonte: MABE VIRTUAL

No último link da lista nos são apresentadas outras obras, neste podemos ter acesso às que não estão em exposição, mas aparecem com as devidas informações em suas fichas técnicas. Entretanto, algumas obras possuem também, além da ficha técnica, o perfil biográfico de alguns autores.

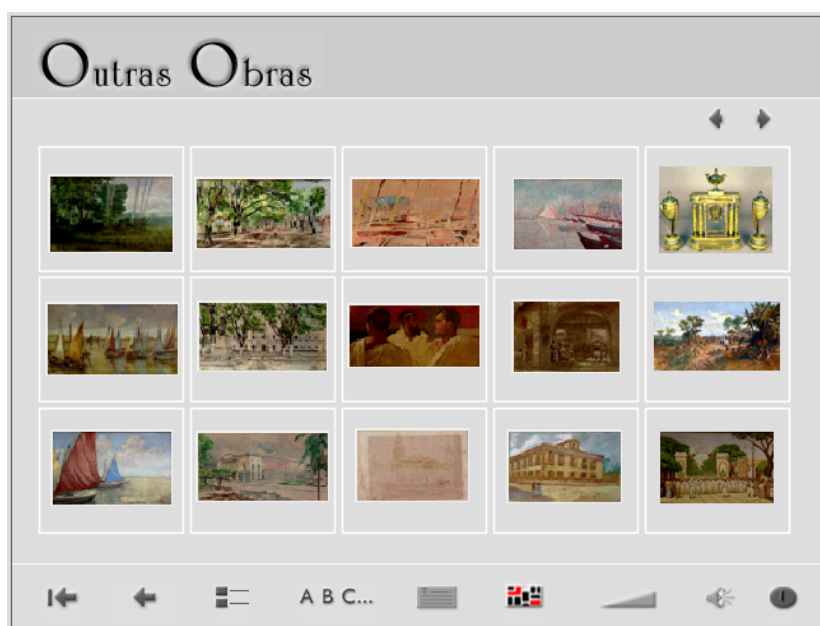


Imagem 6: Outras obras do acervo que não estavam em exposição.

Fonte: MABE VIRTUAL

Os outros links listados fazem alusão ao Hall de Entrada (superior) e a oito salas utilizadas para exposições, no MABE. Ao adentrarmos no link Hall de Entrada, é possível observar uma interface com uma planta alusiva ao espaço real, podendo ter a opção de clicar em uma das salas, as mesmas listadas na relação por nomes. Ainda neste espaço do hall, temos a possibilidade de clicar em duas obras e obter as suas visualizações e também ler as suas fichas técnicas. Quando visualizamos este cenário, é possível ainda clicar em setas que permitem um breve deslocamento panorâmico a quase 90° no ambiente. Este padrão de visita virtual, com os mesmos recursos, é utilizado no acesso às oito salas: Sala Domenico Deangelis, Sala Armando Balloni, Sala Ruy Meira, Sala Carmem Souza, Sala Waldemar da Costa, Sala Alfredo Norfini, Sala Ismael Nery e ao final o Grande Auditório. As únicas variações são quanto ao número de obras expostas em cada um destes ambientes e a inserção ou não do perfil biográfico dos artistas.



Imagem 7: Hall de entrada

Fonte: MABE VIRTUAL

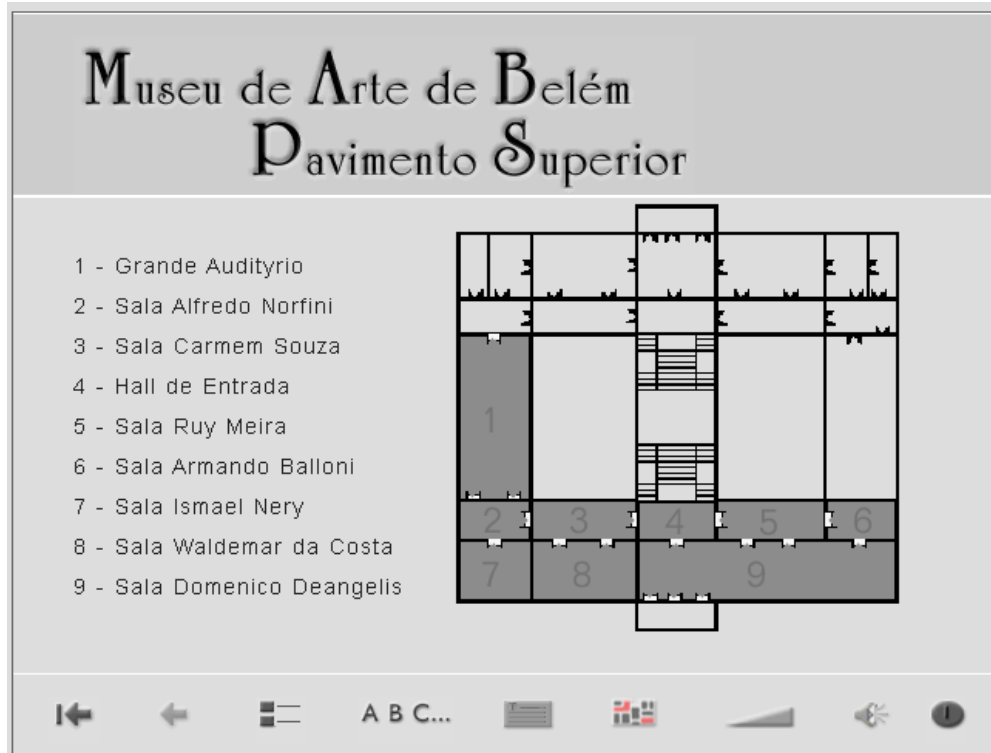


Imagem 8: Planta do Museu de Arte de Belém mostrando todas as salas de exposições.

Fonte: MABE VIRTUAL

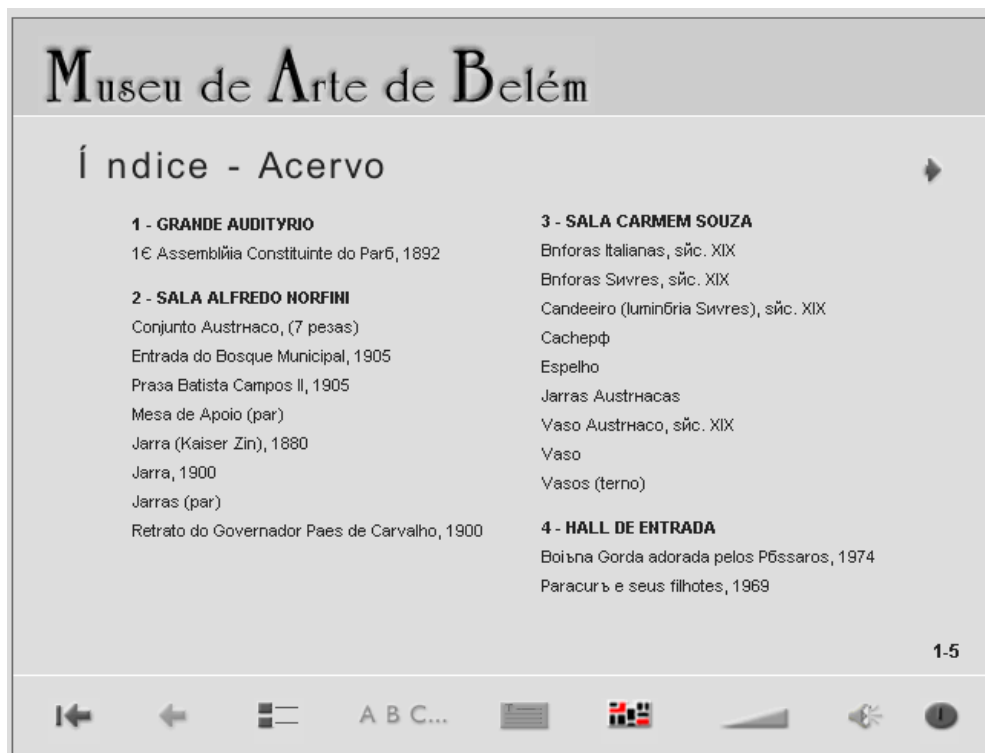


Imagem 9: Índice de acervo do Museu de Arte de Belém.

Fonte: MABE VIRTUAL

A partir dessa produção digital, o espaço do Museu de Arte de Belém passou a possibilitar maior abertura ao público, para conhecer melhor o acervo do espaço, tanto os materiais que estão expostos, quanto aqueles que estão em sua reserva técnica. Principalmente os grupos escolares, pois os professores, primeiramente levavam o material para as escolas, onde os mesmos faziam um trabalho de conhecimento do histórico e o acervo do espaço do Museu e posteriormente levavam seus alunos ao local. Sendo assim, tinham uma procura mais orientada e direcionada às informações que precisavam.

3.2 O público do MABE diante do digital

A pesquisa realizada na instituição teve o objetivo de avaliar como apresenta-se o retorno de idéias aos visitantes, a partir do momento que estes tiveram a oportunidade de entrar em contato com o CD-Rom MABE Virtual. Com esta experiência podemos compreender que, ao visitar um museu, via Internet ou CD-Rom, fica-se com uma nova visão do espaço museológico.

Na metodologia abordada nesta pesquisa, foram realizadas 30 entrevistas aos visitantes através de questionários, no período de 04 de Outubro de 2014 a 04 de Dezembro de 2014. O perfil escolhido dos entrevistados foi de pessoas que eram maiores de dezoito anos, que não estivessem acompanhando grupos escolares, eram visitantes espontâneos do espaço, sendo entrevistados por exemplo profissionais da área da saúde, professores, comerciantes, estudantes, entre outros. Primeiramente, o visitante era abordado logo na entrada do Museu de Arte de Belém, perguntava-se sobre o conhecimento do material digital daquele espaço e a maior parte dos entrevistados desconheciam o CD-Rom. Então, o material era apresentado à visita, através de um computador que foi instalado na portaria. Em seguida, o visitante era convidado a realizar todo o percurso do espaço expositivo e posteriormente era realizada a entrevista.

Entre os questionamentos feitos ao público (Vide tabelas de 1 a 5) havia a relacionada à proposta do CD-Rom, e 14 participantes entendiam que o material servia como uma *forma de divulgação do espaço*. Outros 4, visualizaram como um *método de acesso à informações* do conteúdo museológico do MABE. Outro questionamento trata-se da contribuição que o CD-Rom proporcionou à visitação presencial ao espaço do Museu. Foram conferidas 10 respostas, neste caso, foi direcionada à *curiosidade*, o que causava um incentivo e desejo em conhecer o local pessoalmente. A próxima questão foi com relação às sugestões que poderiam fazer para melhorar o material, dos entrevistados, 12 solicitaram a *atualização*

do programa. Um outro fator importante indagado foi o que o visitante achava do uso de novas tecnologias pelos museus em ações voltadas para o público, e assim, surgiram idéias como o entendimento da *importância e possibilidades*, 16 visitantes observaram que desta forma o Museu será mais didático e criativo, já outros 8 participantes, possibilitaram a opção de que, com a mídia, teríamos uma forma de *atração do público* ao espaço. E por último, perguntou-se sobre a internet, o que achavam dessa ferramenta sendo utilizada pelos museus e, 7 responderam que iria contribuir mais com a *divulgação dos museus*.

Com o resultado da pesquisa, percebemos que houve um retorno positivo ao público. As experiências de contato com a mídia proporcionaram uma relação mais próxima entre o público e o Museu de Arte de Belém. Chegou-se à conclusão que o aparato tecnológico pode ser considerado uma ferramenta a serviço dos museus. No entanto, algumas reflexões devemos levar em conta, pois os dispositivos capazes de armazenar uma quantidade cada vez maior de dados estimularam determinados museus a investir no campo da tecnologia. Entretanto nem sempre o que se investiu foi aproveitado de modo proficiente. Usos indevidos do ambiente tecnológico, sem o adequado planejamento e a compreensão de uma nova lógica de distribuição de informações, dificultaram seu processamento, bem como sua produção e difusão, para a construção do desejado conhecimento. Por isso, os espaços museais precisam de muita atenção e uma certa infraestrutura para poder realizar um planejamento sólido, possuir manutenção adequada à todo o momento para que as informações pertinentes não fiquem ultrapassadas ou então sejam perdidas com o tempo.

Tabela 1: Proposta do CD-ROM MABE VIRTUAL (segundo os visitantes entrevistados).

Fontes tabelas: Hellen Sena.

Conhecer o espaço	Divulgar o espaço	Acesso à informações	Aprendizagem	Fazer a identificação dos materiais	Explicações sobre o espaço sem está com um guia	Tentar reproduzir o espaço	Completar o entendimento na visitaçã
<ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o espaço. -Conhecer o espaço com mais calma e comodidade. -Conhecer o espaço. -Visualizar e entender o acervo e o espaço. -Adiantar o que depois irá conhecer. 	<ul style="list-style-type: none"> -Mostrar o espaço. -Apresentar o espaço. -Divulgação do local. -Divulgação do espaço. -Mostrar o ambiente. -Apresentar o local. -Mostrar o museu. -Divulgar a 	<ul style="list-style-type: none"> -Propor maiores informações ao visitante e um contato diferenciado com as obras. -Disponibilizar o material do museu. -Um auxílio nas informações. -Promover acessibilidade às informações do conteúdo museológico do MABE. 	<ul style="list-style-type: none"> -Ser instrutivo. -Contar a história sobre o espaço através do material. 				

	<p>existência do museu.</p> <p>-Divulgação do museu e das exposições.</p> <p>-Mostrar de forma prática e concisa o acervo.</p> <p>-Demonstrar uma visão geral do museu.</p> <p>-Expor o espaço.</p> <p>-Instigar a vontade de visitar o espaço.</p> <p>-Mostrar a exposição e interagir com o visitante.</p>		
--	--	--	--

Tabela 2: Contribuição do CD-ROM MABE VIRTUAL para a visita presencial ao espaço do museu (segundo os visitantes entrevistados).

Curiosidade	Expectativa	Pesquisa	Complemento	Identificação das obras	Observação antecipada	Comparações	Informação	
<p>-No desejo de conhecer pessoalmente o local.</p> <p>-Conhecer melhor o acervo e a história do espaço.</p> <p>-Ao visualizar o CD temos a curiosidade de conhecer o espaço.</p> <p>-Causar curiosidade.</p> <p>-Incentivando a curiosidade.</p>	<p>-Criar expectativa na visita, fortalecendo o caráter da acessibilidade e das informações .</p> <p>-Criar uma expectativa.</p>	<p>-Importante para fazer pesquisas e um incentivo a conhecer o local.</p> <p>-Nas visitas informais para fazer pesquisas para trabalhos escolares.</p>	<p>-Serve como complemento na visitação.</p> <p>-Tirar dúvidas após visualizar o lugar.</p>	<p>-Contribui na identificação dos objetos.</p> <p>-O visitante direciona o olhar para os materiais ao entrar em contato com o espaço.</p> <p>-Ao subir, procurei identificar as obras observadas no CD-ROM.</p>	<p>-Antecipar o que irá acontecer.</p> <p>-Visualizar o CD antes, contendo o material explicativo sobre o acervo pode ajudar na ausência do mediador.</p>	<p>-Fazer comparações entre a exposição e o CD-ROM</p> <p>-Mostra a antiga exposição e como o acervo era disposto.</p>	<p>-Dando informações sobre as obras.</p> <p>-Com a melhor observação das informações vistas presencialmente.</p>	

<p>-Cria-se a necessidade de visita-lo.</p> <p>-Despertar a curiosidade.</p> <p>-A visualização do CD-ROM causa curiosidade para conhecer o local.</p> <p>-Sendo um ponto de atração ao acervo do museu.</p> <p>-Serve como uma prévia visualização do acervo e assim um incentivo a procura pelo espaço.</p>								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabela 3: Sugestões para melhorar o CD-ROM MABE VIRTUAL (segundo os visitantes entrevistados).

Atualização	Não mudaria	Mais informações sobre as obras	Interatividade	Áudio	Torná-lo mais fluido	O material deveria estar exposto
<p>-A atualização do programa, ampliando a quantidade de informações.</p> <p>-Atualização do material, colocando o áudio em todas as fichas técnicas de todo o acervo.</p> <p>-Melhorar a forma de visualizar o espaço e dinamizar mais as obras.</p> <p>-Mudar a plataforma do CD, principalmente o design.</p> <p>-Utilizar outras</p>	<p>-Nada, o CD-ROM já nos dá a possibilidade de conhecer bem esse espaço.</p> <p>-Não mudaria.</p> <p>-Não mudaria.</p> <p>-Não mudaria.</p> <p>-Não mudaria.</p> <p>-Não mudaria.</p> <p>-Não mudaria.</p>	<p>-Mais informações sobre o acervo que está em exposição e o que não está.</p> <p>-Ampliar as informações sobre as obras, tanto na escrita, quanto no áudio.</p> <p>-Mostrar mais o contexto dos objetos e divulgar mais a história sobre o Antônio Lemos, separadamente.</p>	<p>-Mais interações das obras com o espectador.</p> <p>-Melhorar a interatividade e vincular às novas tecnologias.</p>	<p>-Inserir áudio em todo o CD.</p> <p>-Inserir o áudio explicativo em todas as obras, isso iria ajudar visitantes com deficiência visual.</p>		

tecnologias mais avançadas. -Atualizar o material. -Atualizar o material. -Atualizar o material. -Atualizar o material. -Atualizar o material. -Atualizar o material. -Atualizar o material.						
---	--	--	--	--	--	--

Tabela 4: O que o visitante acha do uso de novas tecnologias pelos Museus em ações voltadas para o público.

Importância e possibilidades	Atrair o público	Não favoráveis	Elas auxiliam ao público a interagir de outras formas.	Irá proporcionar maior absorção do conteúdo.
<p>-O museu deve explorar.</p> <p>-É importante para a divulgação.</p> <p>-Interessante.</p> <p>-Extremamente útil e interessante.</p> <p>-Uma possibilidade incrível.</p> <p>- Um suporte para novas propostas.</p> <p>-Muito válido.</p> <p>-Dessa forma será mais dinâmico, principalmente para o público escolar.</p> <p>-Ótimo, o museu deve</p>	<p>-Deverá ser utilizado para acompanhar o ritmo de seu público.</p> <p>-Ajudará a aproximar o público do museu.</p> <p>-Se usadas estrategicamente, podem atrair mais o público, principalmente jovem e infantil.</p> <p>-Importante para a atração do público.</p> <p>-Contribui para que mais pessoas conheçam os museus.</p> <p>-Importante, pois aproxima o público dos museus.</p>	<p>-Não sou muito a favor.</p> <p>-Legal, no entanto, o público poderá não ter mais vontade de retornar ao museu.</p> <p>-Maravilhoso, mas falta iniciativa por parte dos museus.</p>		

<p>adaptar-se e com isso ser mais didático.</p> <p>-Importante, criativo e inovador.</p> <p>-Deve ser usado.</p> <p>-Fundamental, pois os museus precisam se atualizarem por serem espaços públicos.</p> <p>-Interessante, pois o mundo avança e as instituições devem acompanhar.</p> <p>-Ótima idéia, pois a tecnologia está presente no cotidiano das pessoas.</p> <p>-Proposta admirável, pois vivemos a era da informação.</p> <p>-Maravilhosa iniciativa.</p>	<p>-Usar para atrair o público.</p> <p>-Importante para atrair o público.</p>			
---	---	--	--	--

Tabela 5: O que o visitante acha do uso da internet pelos Museus em ações voltadas para o público.

Importância e possibilidades	Divulgação	Poderemos ter acesso às obras em qualquer parte do mundo, mas temos que ter cuidado com a segurança das mesmas.	Interessante, desde que tenhamos atualizações dos sites.	Contra, pois divulgando na internet, vamos afastar os visitantes e ninguém vai querer ir mais aos museus.
<p>-Os museus devem acompanhar o avanço da tecnologia.</p> <p>- Importante e essencial.</p> <p>-Muito bom.</p> <p>-Importante.</p> <p>-Responde as demandas da sociedade.</p> <p>-Maravilhoso.</p> <p>-Importante, pois possibilita a ampliação do público.</p> <p>-É de grande utilidade.</p> <p>-Devem utilizar, pois vivemos essa realidade.</p>	<p>-Importante para a divulgação do espaço, principalmente para os turistas.</p> <p>-A internet tem uma influência na divulgação e serve para termos uma interatividade com os museus.</p> <p>-Muito importante, wi-fi aberta e de qualidade ajuda na divulgação do espaço nas redes sociais.</p> <p>-Vai facilitar a divulgação dos museus.</p> <p>-Uma ótima ferramenta para melhor divulgar os museus.</p>			

<p>-Essencial para abranger um público mais diverso.</p> <p>-O espaço torna-se acessível ao público.</p> <p>-Complemento na educação.</p> <p>-Pode auxiliar com imagens de algumas coisas.</p> <p>-De extrema importância.</p> <p>-Importante para ampliar o campo de conhecimento do visitante, ir além do que está exposto.</p> <p>-Louvável, pois a cultura dos locais deve ser conhecida por todos.</p> <p>-Contribui para dar mais visibilidade aos museus.</p> <p>-Ótima idéia e necessária.</p> <p>-Pode ser positivo.</p>	<p>-Deve ser utilizada, principalmente nas redes sociais para divulgar os espaços.</p> <p>-Um meio de divulgação.</p>			
---	---	--	--	--

CONCLUSÃO

O museu virtual é um espaço sem fronteiras, capaz de criar um diálogo com o visitante, dando-lhe uma visão dinâmica, multidisciplinar e um contato interativo com a coleção e com o espaço expositivo. Ao tentar representar o real cria-se uma nova realidade, paralela e coexistente com a primeira, que deve ser vista como uma nova visão, ou conjunto de novas visões, sobre o museu tradicional.

O papel da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico é cada vez mais importante. Os museus virtuais procuram cada vez mais satisfazer as necessidades dos vários tipos de público e conseguir enfrentar o grande desafio de ir ao encontro das capacidades e competências existentes na enorme diversidade de potenciais utilizadores das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação. É evidente que esta temática ainda precisa receber mais atenção por parte de governos, instituições e sociedade. Trata-se de problemática de pesquisa que suscita diferentes discussões, das quais podemos destacar reflexões acerca do papel democrático dessas ações e ainda compartilhamento de recursos, investimentos, acesso e conhecimento sobre a importância da criação de um patrimônio digital ou virtual.

Áreas de conhecimento como das Ciências da Informação ou da Computação, em diálogo interdisciplinar com a Museologia e a Comunicação, somente serão reconhecidas em sua utilidade social quando conseguirem propor soluções para problemas de acesso à informações. Propor soluções novas supõe o domínio de princípios, teorias, regras gerais, além da competência específica para, em função de contextos e situações específicas, conseguir avaliar as melhores soluções, saber implantá-las e avaliá-las criticamente em seu retorno para a sociedade.

O museu preenche o espaço da memória, que isoladamente não tem qualquer significado. O seu significado surge do seu relacionamento com a sociedade. A memória é uma criação humana. O objeto museológico resgata o passado para a sociedade, promovendo um conjunto de significações que permita à sociedade definir continuamente a sua experiência histórica, sociocultural e identitária. Como vemos a experiência da pesquisa no Museu de Arte de Belém, a memória e todo o contexto histórico que envolve aquele espaço museal, não sofreu diminuição devido a participação do material tecnológico. O objetivo não poderá ser a substituição do contato presencial ao Museu pela mídia, e sim um complemento à construção do conhecimento.

Todo o desenvolvimento de pesquisa e posterior análise, baseou-se na importância que o público de museus tem para a realização de ações que irão contemplar visitantes e funcionários dos espaços museais. Essa importante ação produzida no Museu de Arte de Belém, foi planejada e executada a partir de um exemplo que podemos dizer que deu certo, também a intenção foi a mesma incorporada no CD-Rom MABE Virtual. Objetivo este que foi, principalmente, dar acesso à informações sobre a história da arte de nossa cidade e permitir que as pessoas pudessem conhecer o Museu e conseqüentemente que fossem pessoalmente ao encontro do rico acervo que o espaço possui e mergulhar em sua história. E para que todo esse planejamento chegasse a sua concretização, foi feito um grande trabalho em conjunto, pesquisas detalhadas ao acervo, sobre os autores dos objetos selecionados, seus estilos, suas técnicas e o tombamento. Por algum tempo, a mídia do Museu de Arte de Belém, serviu para estreitar as relações entre o público e o Museu, principalmente, o público escolar que tinham visitas pré-agendadas. O espaço oferecia o CD-Rom aos professores que procuravam o Museu, estes por sua vez teriam que repassar aos seus alunos as informações disponíveis no material, seria uma prévia do que iriam encontrar posteriormente, quando fossem ao encontro do acervo exposto no MABE.

Esse é exatamente o princípio desta pesquisa, expor todo um contexto de trabalho em que o objetivo sempre foi melhorar cada vez mais a relação do Museu com o seu público, através de um recurso tecnológico. Mas, sempre ponderando e refletindo a respeito desta nova forma de contato com os visitantes, abrindo discussões, reavaliando estratégias e abrindo espaço para dar voz ao visitante, que este desse também a sua parte na construção do conhecimento, através da experiência de cada um. Mostrando na prática (em contato com estes que iriam buscar conhecer e absorver o que o Museu tinha a oferecer) que os profissionais de museus, devem levar sempre em conta a busca pela satisfação de seus visitantes, como quem recebe uma visita em sua casa. Este é o objetivo de todo e qualquer espaço cultural.

O fato é que o uso das tecnologias da informação e da comunicação universalizou-se e tornou-se cotidiano para os profissionais, dando origem, entre muitas outras experiências, a um novo modelo conceitual de museu: o museu virtual ou digital. Embora esta não seja uma exigência exclusiva do campo, corresponder às expectativas é muito difícil para museus e agências patrimoniais, os quais, não contam com recursos financeiros e infraestrutura técnica que lhes permita usar soluções altamente sofisticadas e sensacionais. Também analisar o que os museus estão fazendo para corresponder às expectativas de uma sociedade cada vez mais acostumada ao espetáculo, ao movimento, à produção de novidades. Acreditamos assim, que

o grande desafio que nos oferecem hoje os museus é a chamada a decifrá-los, o mistério de sua essência.

O novo recurso tecnológico se apresenta como um pólo multiplicador das intenções do Museu, meio comunicacional que possibilita o acesso à informação onde quer que ela esteja. Então o Museu, como instituição a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, deve se utilizar desse novo espaço para o alargamento das suas funções de comunicação e lazer, além de seu compromisso com a produção de conhecimento.

Portanto, pensar Museologia hoje também significa lançar-se a novos espaços, os virtuais ou digitais. A tentativa deve ser a da exploração das potencialidades mais positivas – o que requer um despojamento quanto à idéia de que o CD-Rom MABE Virtual é simplesmente mais uma mídia de publicação. Com o advento das novas tecnologias, seria enorme desperdício se o Museu não soubesse aproveitá-las. Difundir informações a respeito do acervo em uma mídia foi um meio que o Museu de Arte de Belém encontrou para não negar sua participação nas novas formas de recursos tecnológicos. Acredita-se que tal “exploração” tenha colaborado com a contínua geração do conceito museológico e com novas formas de se conceber salvaguarda patrimonial.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Lais. **Cultura Virtual: museus famosos oferecem visitas on-line a seus acervos e democratizam acesso às obras.** Diário do Pará, Belém, 06 abr. 2014. Caderno Você: cultura e qualidade de vida, p. 1-2.
- BARROSO, Cristina de Almeida Valença Cunha e MELLO, Janaina Cardoso de. **Mnemosine Digital: Banco de dados sobre museologia e patrimônio.** Projeto coordenado no âmbito do PIBITI/CNPq e CNPq/ATNM, cadastrado no CINTEC/UFS, 2010-2011.
- BELEM. Museu de Arte de. **Janelas do Passado, espelhos do presente: Belém do Pará, arte, imagem e história.** Aldrin Moura de Figueiredo – Colaborador: Prefeitura Municipal de Belém /Fundação Cultural do Município de Belém – FUMBEL, 2011. 120p.
- BOURDIEU, Pierre. **O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público;** Tradução Guilherme João de Freitas Teixeira. – 2.ed. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Porto Alegre: Zouk, 2007.
- CARVALHO, Rosane M. R. de. **As transformações da relação museu e público: as influências das tecnologias da informação e comunicação no desenvolvimento de um público virtual.** 2005. Instituto Brasileiro de Informação em Ciências e Tecnologia – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- _____. **Comunicação e Informação de Museus na Internet e o Visitante Virtual.** Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS, Unirio | MAST. MUSEOLOGIA E PATRIMÔNIO – Vol.1, nº 1 – jul/dez de 2008.
- CASTELLS, Manuel. **Internet e Sociedade em Rede. Por uma outra Comunicação: Mídia, mundialização, cultura e poder.** Dênis de Moraes (org.). Editora: Record. 2003.
- CERAVOLO, Suely Moraes. **Museus e geração de informação: embates práticos.** *Seminário Serviços de Informação em Museus II: O trabalho da informação em instituições culturais: em busca de conceitos, métodos e políticas de preservação.* (org.). Gabriel Moore Forell Bevilacqua; textos David Bearman – São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.
- CONSELHO NACIONAL DE ARQUIVOS. **Recomendações para digitalização de documentos arquivístico permanentes.** Rio de Janeiro, 2010.
- CONTE, Marília Bonas e MONTEIRO, Juliana. **Sistemas e ferramentas de informação sob a ótica da preservação.** *Seminário Serviços de Informação em Museus II: O trabalho da informação em instituições culturais: em busca de conceitos, métodos e políticas de*

preservação. (org.). Gabriel Moore Forell Bevilacqua; textos David Bearman – São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.

COSTA, Rogério. **Cultura Digital**, São Paulo, Publifolha, 2002.

CURY, Marília Xavier. **A Busca pela Autonomia, Museologia, Museus e Globalização**. Museu de Arqueologia e Etnologia/USP.

DODEBEI, Vera e ABREU, Regina (org.). **E o Patrimônio? – Digital Virtual: o patrimônio no século XXI**. Rio de Janeiro: Contra Capa – Programa de Pós-graduação em Memória social da Universidade federal do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

_____ **Patrimônio Digital Virtual: Herança, documento e informação**. Trabalho apresentado na 26ª Reunião Brasileira de Antropologia, Bahia.

FILHO, Durval de Lara. **O Museu como um Espaço Relacional**. Texto elaborado a partir da Dissertação de Mestrado, Programa de Ciências da Informação, ECA/USP, 2006.

FÓRUM NACIONAL DE MUSEUS (2008: Florianópolis – SC) – **Museus como agentes de mudança social e desenvolvimento: relatório**. /Ministério da Cultura, Instituto Brasileiro de Museus. – Brasília, DF: MinC/IBRAM, 2010, 200p.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu, 1959 – **Patrimônio Histórico e Cultural**/Sandra de Cássia Araújo Pelegrini. – Rio de Janeiro: Zahar, 2006. (Ciências Sociais passo-a-passo).

GUARNIERI, Waldisa Rússio Camargo. **Textos e contextos de uma trajetória profissional: A Evidência dos Contextos Museológicos**/organização Maria Cristina Oliveira Bruno, colaboração Maria Inês Lopes Coutinho, Marcelo Mattos Araujo. – São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010, 314p.

HENRIQUES, Rosali. **Museus Virtuais e cibermuseus: A Internet e os museus**. Artigo como sendo parte da dissertação de Mestrado em Museologia cujo título é “Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa”, 2004, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Lisboa

ICOM. **Acessibilidade/Resource: The Council for Museums, archives and Libraries**; [tradução Maurício O. Santos e Patrícia Souza]. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: [Fundação] Vitae, 2005, 120p.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Museus e Turismo: Estratégias de cooperação** – Brasília, DF: IBRAM, 2014, 78p.

INNARELLI, Humberto Celeste. **Os dez mandamentos da preservação digital: uma brevíssima introdução**. *Seminário Serviços de Informação em Museus II: O trabalho da*

informação em instituições culturais: em busca de conceitos, métodos e políticas de preservação. (org.). Gabriel Moore Forell Bevilacqua; textos David Bearman – São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.

JULIÃO, Letícia. **Apontamentos sobre a História do Museu**. 2006, 32p.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. 1.ed. São Paulo: Ed.34, 1996.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam**. In: ENANCIB – ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, João Pessoa, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Sociedade midiaticizada**. Organização de Dênis de Moraes – Rio de Janeiro: Manuad, 2006.

Memória e Cultura: a importância da memória na formação cultural humana – Da tradição oral à tecnologia da Informática (Jerusa Pires Ferreira) /Organização de Danilo Santos de Miranda – São Paulo: Edições SESC SP, 2007. 304p.

Museus: O que são, para que servem? Sistema Estadual de Museus – SISEM SP (Organizador). Brodowski (SP): ACAM Portinari; Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 2011. (Coleção Museu aberto).

MUCHACHO, Rute. **O Museu Virtual: As novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico**. Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume I.

_____ **Museus Virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico**. Departamento de Ciências da Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Livro de Actas – 4º SOPCOM.

O LUGAR DO PÚBLICO: sobre o uso de estudos e pesquisas pelos museus/organização Jacqueline Eidelman, Mélanie e Roustan, Bernardette Goldstein; tradução Ana Goldberger. – 1.ed. – São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2014, 360p.

PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais. Porto Alegre: Instituto de Artes /UFRGS, v.1, nº1, junho de 1990.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à Cibercultura** – São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Humberto de Faria. **Revoluções Tecnológicas e Sociedade**. Revista Eletrônica da FIA – vol.II, nº 2 – jul de 2006, p.11-57

SCHEINER, Teresa Cristina. **Políticas e Diretrizes da Museologia e do Patrimônio na Atualidade**. Artigo retirado do Livro publicado a partir do Seminário Internacional “Museus, Ciência e Tecnologia”, 2006. Organização: José Neves Bittencourt, Sarah Fassa Benchetrit, Marcus Granato. Rio de Janeiro, Museu Histórico Nacional, 2007, 280p.

SILVA, Caroline Fernandes. O Moderno em Aberto: O mundo das artes em Belém do Pará e a pintura de Antonieta Santos Feio. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009, 148p.

Sites

ALZUGARAY, Paula e GAZIRE, Nina. **Museus brasileiros na era digital**. Disponível em:

< http://www.istoe.com.br/.../59702_MUSEUS+BRASILEIROS+NA+ERA+DIGITAL>.

Acesso em: 25 ago. 15, 22:00:00

Museu da Pessoa. Disponível em:

< <http://www.museudapessoa.net>>.

Acessado em: 10 mar. 16, 09:30:00

Museu Histórico nacional. Disponível em:

< <http://www.museuhistoriconacional.com.br>>.

Acessado em: 26 fev. 16, 11:20:00

PISSETTI, Rodrigo Fernandes. **O website de Museus**. Disponível em:

< <http://www.revistamuseu.com.br/artigos/art>>.

Acesso em: 24 de abr. 16, 17:00:00

APÉNDICE



Universidade Federal do Pará
Instituto de Ciências das Artes
Faculdade de Artes Visuais
Curso de Bacharelado em Museologia
Pesquisa sobre o CD-ROM Mabe Virtual

Filtro 1:

1. Qual é a sua idade? (Se menor de 18 anos, agradeça e encerre)

2. Você está realizando a visita junto com um grupo escolar? (Se sim, agradeça e encerre)

3. Você já conhecia o CD-ROM MABE VIRTUAL antes deste contato?

Sim Não

4. Ao visualizar o CD-ROM Mabe Virtual antes da visitação do espaço físico, você conseguiu entender a proposta do material?

Sim Não

Se a resposta foi sim, diga qual seria esta proposta.

5. O que você achou da experiência de conhecer o CD-ROM Mabe Virtual?

	Ótimo
	Bom
	Regular
	Ruim
	Péssimo

6. Em uma escala de zero a dez, como você avalia o CD-ROM Mabe Virtual? (Anotar o número no quadro)

7. você acredita que o CD-ROM Mabe Virtual contribui de alguma forma com a visita presencial no espaço do MABE?

Sim Não

Caso sim, de que forma?

8. Você daria alguma sugestão para melhorar o CD-ROM Mabe Virtual?

9. O que você acha do uso de novas tecnologias pelos Museus em ações voltadas para o público?

10. O que você acha do uso da internet pelos Museus em ações voltadas para o público?

IDENTIFICAÇÃO

Sexo: Feminino Masculino

Escolaridade

- Ensino Fundamental Incompleto Ensino Fundamental Completo
 Ensino Médio Incompleto Ensino Médio Completo
 Ensino Superior Incompleto Ensino Superior Completo
 Pós-graduando Pós-graduado Outro? Especifique: _____

Qual é a sua profissão?

Atualmente, você trabalha formalmente (com carteira assinada ou contrato de trabalho)?

- Sim Não

Por mês, você ganha?

- Menos de 1 salário mínimo (**valor do salário mínimo é R\$ 724,00**)
 Um salário mínimo Mais de um e menos de 3 salários mínimos
 Entre três e cinco salários mínimos Mais de cinco salários mínimo
 Não sabe/não respondeu

Entrevista presencial à Rosa Maria Lourenço Arraes

Restauradora e conservadora do MABE à 22 anos e também trabalha em projetos de montagens de exposições. Na época do projeto CD-Rom MABE Virtual, a mesma ocupava a chefia da Divisão de Restauração e Conservação do Museu de Arte de Belém.

Belém, 02 de outubro de 2014

Relatar o contexto de criação do CD-Rom MABE Virtual (por que, por quem, quando, período necessário para elaboração, o que foi preciso, quanto custou, etc.)

Eu e a Alegria Benchimol, fomos levar uma exposição do MABE em Portugal e tivemos a oportunidade de passar uma semana em Paris e fomos ao Museu do Louvre, e no Museu do Louvre nós compramos um CD-ROM que era uma visita virtual ao Louvre. Quando nós voltamos, a Alegria ficou com a idéia de escrevermos um projeto pra fazermos um CD do MABE pra que as pessoas pudessem também fazer uma visita virtual. E fomos procurar alguma empresa que pudesse disponibilizar ou que tivesse tecnologia suficiente para fazer essa mídia, e encontramos uma empresa que topou fazer, mas, como seria uma primeira vez, nós teríamos que ter paciência pra que as coisas terem que se ajustar no período da construção do CD. E aí nós fomos, primeiro fotografamos todo o acervo que nós queríamos colocar no CD, em vários ângulos, porque a gente queria que tivesse, digamos, um olhar tridimensional, aí a empresa começou a filmar os objetos e foi colocando num programa, e aí eles foram colocando lentamente. Então faziam os frames do Salão Verde, depois faziam todas as fotos, e aí a gente clicava na foto, a imagem vinha pra frente e depois a imagem girava. E assim, eles foram construindo a partir de programas que eles conheciam, que agora eu não posso me lembrar, porque não faz parte do meu metiê esse vocabulário. Então eles foram fazendo e, nós ficamos seis meses construindo isso, fizemos inúmeras revisões, porque quando foi construindo, a gente foi adaptando, foi melhorando, até que a nossa intenção era que, as pessoas pudessem levar o nosso acervo, principalmente as que visitavam o MABE e mostrar também a importância que ele tinha, a história dele, a pesquisa que nós já tínhamos realizado, sobre a história da arte na Amazônia, no período da Belle Époque. E assim foi essa a nossa intenção, quanto a elaboração. O período necessário foi de aproximadamente seis meses, quanto custou eu não me lembro agora exatamente, porque faz muito tempo, levaram doze anos e além do mais, teria que dizer mais ou menos no dinheiro de hoje quanto seria.

O CD-Rom MABE Virtual foi produzido com qual objetivo?

O objetivo na realidade foi de dar conhecimento e permitir que as pessoas pudessem conhecer o MABE e a partir desse CD viessem ao MABE conhecer de perto o nosso acervo. Houve muito trabalho de pesquisa, meu e da Waldereis, tivemos que pesquisar o acervo, tivemos que pesquisar estilo, autores dos objetos que nós selecionamos, tivemos que pesquisar as técnicas, tivemos que trabalhar todo o tombamento de uma forma que pudesse agregar outros objetos ao mesmo tempo e teve uma pesquisa enorme da empresa que realizou a mídia.

Houve algum trabalho de pesquisa para verificar se o objetivo foi alcançado?

Não, essa pesquisa nós nunca fizemos.

Qual foi o retorno deste projeto para o público visitante e para a instituição MABE?

A gente ganhou um prêmio do Iphan, o Prêmio Rodrigo Melo franco, então eu acho que foi reconhecido, pelo menos pelas instituições competentes.

Este material foi utilizado em quais situações no Museu de Arte de Belém e durante quanto tempo?

Ele foi utilizado pelas escolas que vinham nos procurar, os professores levavam o CD primeiro, mostravam o CD para as crianças, antes das crianças chegarem aqui, então elas já tinham na realidade uma pré-visita, e aí elas já poderiam utilizar de uma melhor forma a visita, porque elas já sabiam exatamente o que elas queriam perguntar, o que era de mais interesse de cada uma delas e mesmo os próprios professores. Ele foi utilizado durante muitos anos, eu acho que ele foi utilizado até o ano passado, porque como é uma mídia que já é muito antiga, já não é qualquer computador que ele roda. A gente queria fazer uma reedição dele no ano retrasado, porque tinha um projeto no Ministério da Cultura, exatamente só para mídias, mas nós não tivemos fôlego pra isso, estávamos só eu e Waldereis com uma quantidade muito grande de trabalho.

Este foi o único material digital criado que reproduz a visita do MABE em um dispositivo?

Foi feito um site do MABE, o site também foi muito utilizado, você fazia uma visita virtual, mas depois a CINBESA que hospedava o site foi encampada por uma outra secretaria e aí ficou muito complexo a gente permitir que ficasse o nosso site porque tinha que ter um outro domínio e a gente acabou nunca fazendo isso.

Houve (ou há) intensão, dos gestores do MABE, em ampliar este tipo de trabalho, por exemplo, aperfeiçoando ou atualizando este dispositivo?

Sempre vai haver a intenção dos gestores de divulgar esse acervo, mas nós estamos em um período aqui no MABE que há seis anos que vai ter uma restauração. Seis anos atrás a gente fez o projeto, ele foi aprovado, o dinheiro veio uma parte, foi no governo passado, o governo não teve condições de dar a contrapartida, o dinheiro não pôde vir, então a gente fica pensando que não dá pra gente fazer antes que seja feita a restauração, porque talvez a gente possa modificar as exposições, e aí não adianta a gente fazer uma mídia que daqui a dois anos já não vai funcionar mais, porque a organização da exposição já não é mais a mesma. Então sempre esse foi um impedimento pra que a gente pudesse de fato executar esse projeto, a gente até poderia ter feito, porque não é difícil da gente captar esse recurso, o problema maior é essa oscilação de que talvez com a restauração a gente tenha que fazer umas mudanças na exposição. Aí a pessoa vai chegar aqui e não vai ver a exposição que está no CD, e eu acho que não é legal para as escolas.

Houve (ou há) intensão, dos gestores do MABE, de utilizar as novas tecnologias, e também a WEB, para socializar ou expandir para a rede o acervo do museu, digitalizado?

Nós estamos trabalhando no inventário do MABE, estamos digitalizando todas as imagens, não sei se nós teremos em alta definição, mas com certeza vai ser disponibilizado o acervo. Será disponibilizado na internet para que as pessoas conheçam o acervo, apenas pra consulta e conhecimento.

O que você acha do uso das novas tecnologias, e da internet, nas ações museológicas, em especial a de comunicação junto ao público?

Elas vieram pra ficar, é um instrumento que não podemos abrir mão, e nem podemos dizer que não podemos entrar nisso, porque se não, vamos ficar fora e estaremos execrados do processo, qualquer processo de comunicação hoje, certamente está tendo que usar todas as mídias, todas as redes sociais, o alcance é muito rápido, é muito grande e também é uma comunicação paralela que a gente percebe que não é necessário que tenha uma orientação partidária nem política, então se você bota na rede, vai aparecer, independente se o jornal tal gosta ou se a televisão tal não gosta, não importa, colocou na rede vai aparecer pra todo o mundo, é um alcance muito grande. Nós como um museu moderno, vivo, é necessário que a gente esteja super afinado com elas pra que a gente possa usufruir dessas mídias que estão aí e que pra nós veio só pra nos ajudar, não acredito que a gente vai ser prejudicado pelas mídias, é claro, temos que ter os controles, todos os direitos autorais do museu. Mas, essas mídias vieram pra que a gente pudesse ampliar o nosso conhecimento, divulgar melhor os aspectos do museu, que as pessoas se apropriem dele, pra que não fiquem achando que museu é apenas lugar de coisas velhas que é o que o grande público sempre pensa, mas mostrar que o museu tem uma memória, uma história, tem elementos que certamente falam de nossas vidas e todo o discurso silencioso dos objetos, que é uma fonte de pesquisa, uma fonte de prazer, de memória da nossa sociedade.

Entrevista presencial ao Cláudio Carvalho

Educador e técnico em ações culturais da Fumbel e do setor de Ação Educativa do MABE.

Belém, 06 de abril de 2016

Relatar o contexto de criação do CD-Rom MABE Virtual (por que, por quem, quando, etc.)

A princípio, nós tínhamos que fazer uma equiparação histórica do que era aquele momento para a instalação desse projeto de comunicação, que colocava à disposição do público dentro do Museu, um conjunto de informações, através de uma plataforma com um CD-ROM que era mais ou menos a característica do projeto. Para entender um pouco, o que é a importância de termos à frente da divulgação do acervo do Museu, um equipamento e um programa de divulgação, de comunicação direta com o público. Nós estávamos com um novo governo que tinha a cultura como a prioridade, que era o governo do prefeito Edmilson Rodrigues, e dentro do programa de cultura que foi gerenciada pelo professor Márcio Meira, a relação dos equipamentos públicos ligados a cultura, teria que ter uma nova remodelagem. Nós tínhamos saído de um processo, em que o Palácio Antônio Lemos recebeu uma reforma do governo anterior, que é o governo do Hélio Gueiros que foi em 1993 a 1994. Em 1997, com a institucionização de um novo governo, se fez com mérito, resguardar as características de atendimento que já vinha sendo estabelecido no governo anterior, mas principalmente, aprofundar o aspecto da inovação, da renovação, do atendimento com os instrumentos tecnológicos que se apresentava a partir da década de 90. Uma dessas novidades, era a utilização dos chamados **postos de atendimento automático**, assim como os caixas eletrônicos dos bancos e de outras atividades afins como: previdência, a própria receita federal, os museus como parte integrante desse esforço, a nível nacional também, recomendavam que nós pudéssemos ter dentro das instituições museológicas esse atendimento como um mecanismo de renovação do atendimento ao público. Então, o Museu de Arte de Belém, a partir de 1997-1998 passou a organizar esse projeto de atendimento, em parceria com a Secretaria Municipal de Turismo, a Belém Tur., e para nós foi fundamental porque na nossa plataforma de atendimento tinham dois tipos de informações: uma informação diretamente ligada ao turismo, além de outras atividades com postos de atendimento da cidade, como 192, os atendimentos mais próximos do centro histórico, tínhamos as informações referentes ao acervo do Museu de Arte de Belém. Do que diz

respeito as informações sobre ao acervo, foi criado um CD-ROM, porém não foi completo, mas dentro do que previa a capacidade de um CD-ROM, tinha muita informação. Nós temos um acervo muito rico, são 11 coleções e um acervo que está quase em 1.600 peças, então um CD-ROM, ainda que com a capacidade de abarcar uma quantidade considerável de informações, não cabia todas as informações, nós não tínhamos ainda, naquele momento, um programa que pudesse fazer a compressão de todas as informações que nós poderíamos colocar, mas colocamos uma diversidade, uma relação muito grande de informações. E esse CD-ROM, foi colocado à disposição dos visitantes, na plataforma, ele era comercializado para o público visitante, os turistas principalmente, e foi colocado à disposição das escolas, a partir do momento que faziam a visita nesse período. Foi uma experiência muito importante porque a demanda sobre esse material era muito grande. A princípio, esse resgate da conjuntura de como se deu a implantação desse projeto é importante porque resgata essas informações preliminares para a implantação de um modelo de tecnologia em museus, que até então o Museu de Artes de Belém não tinha. Anteriormente a isso, as nossas relações de comunicação no Museu ficava muito a nível de telefone, de imagem, de vídeo, de cinema, e a gente passou a ofertar um tipo de serviço que não tinha até então no Museu.

O custo necessário ?

Nós utilizávamos uma plataforma com uma base, precisamos colocar que na década de 90 essa plataforma se assemelha muito a um caixa eletrônico, que tinha em seu interior um computador, era revestido por uma placa idêntica a um caixa eletrônico e o computador tinha um programa, tinha um espaço pra colocar o CD-ROM em que as pessoas acessavam diretamente, não era nada algo muito complicado, era muito simples. O custo era de um equipamento de última geração, acho que tá em torno de R\$ 3.000, mais uma caixa de metal para a proteção do equipamento, instalação acho que em torno de uns R\$10.000, hoje instalaríamos uma nova caixa. Ele não é um ambiente complicado, porque os conteúdos mais procurados eram principalmente no formato do DVD que estava lá dentro e rodava permanentemente dentro das opções que as pessoas faziam pra tomada do conhecimento sobre o conteúdo que o projeto oferecia.

Foi feita alguma pesquisa para saber se o objetivo foi alcançado ?

Nós fizemos no ano que instalamos, foi feita uma pesquisa de base na visitação de escolas e de público, sobre a quantidade de acesso mensais e anual do projeto. E enquanto a satisfação pública, nos três itens que nós pesquisamos todos foram favoráveis, mas esse é um programa de atendimento que está vinculado a um programa de governo, ele não é um programa de Estado, um projeto que está vinculado a uma política de Estado de Cultura. Então, com o encerramento do governo esse projeto definhou, acabou, não teve continuidade, mas a receptividade, pela pesquisa que nós fizemos, foi muito bem aceita. Em todas as simulações das perguntas, todas as pessoas que participaram dos questionários informaram que era muito importante resguardar as informações, que o projeto poderia ter mais informações gerais da prefeitura, outros setores, que apesar de estar dentro do Museu, precisaria ter outras informação como: saúde, educação, algumas questões são importantes que estão ligadas diretamente à área da cultura, porque é um setor transversal que atravessa os vários temas de outros setores da vida social. Mas, em todas as pesquisas, há um super dimensionamento pra qualidade do projeto. O projeto era muito bem recebido, era novidade, naquele momento nenhum museu tinha uma plataforma como nós tínhamos aqui, rodava diretamente um conjunto de informações que podia ser feito a visualização para além do que estava exposto nas galerias. Esse é um dado fundamental para nós, além do visitante poder ver as peças e parte integrante do acervo, ele tinha também informações dentro da plataforma de comunicação, ele dialogava, nós passávamos informações na visita monitorada, na visita dentro das salas e dentro da plataforma, o conjunto de informações que eram muito importantes pro desenvolvimento, tanto da comunicação com os visitantes, mas principalmente no trabalho de informações que os setores do Museu pretendiam realizar a partir desse programa.

Foi utilizado em quais situações no espaço e por quanto tempo ?

Ele funcionou na área de entrada do espaço, ficava a disposição entre as salas de exposição Teodoro Braga e Antonieta Santos Feio, durante 4 anos. O equipamento ficava ligado 24 horas, e um dos grandes obstáculos deste tipo de programa era a manutenção. Com o encerramento do governo naquele período, ele foi desativado. O programa é composto de uma plataforma de informações contidas na memória do computador e do CD-ROM, ele não é ligado diretamente à rede mundial, não tem essa conexão, ele poderia avançar, esse é um

aspecto importante. Naquele momento em que foi implantado, as informações gerais sobre acervo, sobre turismo, na memória do computador, ele trabalhava com informações que vinham do CD-ROM, mas não era conectado à internet ainda. A experiência então, era prover um programa com material pré-elaborado em CD-ROM e colocado à disposição. O segundo passo, e que posteriormente foi ajustado nos vários modelos de atendimento dessa natureza, nos bancos, na Receita Federal e no INSS, foi a atualização de informações via rede mundial de informações. Se nós tivéssemos continuado o projeto, o programa de atendimento, de comunicação dessa natureza, nós teríamos hoje esses equipamentos, uma variedade de equipamentos trabalhando interligados a internet. Era nossa intenção, no próximo momento, na próxima fase interligar as informações com a rede mundial de informações.

Foi o único material digital produzido pelo MABE ?

Nesse período de transição, entre o governo Hélio Gueiros e o governo Edmilson Rodrigues, tem um outro material que mostra a restauração do Palácio Antônio Lemos. Durante o processo de restauração, foram feitas as filmagens em VHS, posteriormente foi feita a digitalização desse material, mas esse material não foi colocado à disposição de vendas, foi doado para as escolas e ficou a muito tempo à disposição no Museu para fazer parte integrante de um projeto chamado **Cinemabe**, em que a gente exibia para as escolas e para a comunidade como se deu o processo de revitalização em 1993 e 1994 do Palácio Antônio Lemos.

O que você acha do uso das novas tecnologias, da internet principalmente, nas ações museológicas, em especial de comunicação junto ao público ?

Os trabalhadores de museus, os servidores públicos que trabalham em museus, eles tem uma vantagem, por trabalhar com cultura e a preservação do conhecimento, eles também tem acesso a tudo que se constrói de conhecimento, então isso é uma vantagem porque nós temos que estar muito atualizados e os museus de todo o Brasil e de todo o mundo tem essa prerrogativa de terem que estar cotidianamente criando espaços de debates entre seus pares, no sentido de trazer à tona a visualização do que tem de mais novidade na produção artística e cultural. O que vai, por exemplo, ser previsto no campo da memória, no campo da preservação, então todos esses grandes avanços tecnológicos, que tem acontecido no mundo,

e que os museus estão utilizando como instrumento de comunicação, o Museu de Arte de Belém tá em sintonia. Apesar de que o nosso desejo era que o nosso Museu estivesse à frente da utilização das novas tecnologias, a contento nós não conseguimos realizar por uma questão até de financiamento, é um Museu municipal que depende de recursos financeiros municipais, e que pra desenvolvimento de tecnologias na área das ações museológicas, ela precisa fazer parte de uma programação anual de inovação, do próprio serviço público e dos setores que agregam o serviço público municipal. Mas, do ponto de vista da utilização das novas tecnologias, nós temos hoje dentro das ações e das atividades desenvolvidas no Museu de Arte de Belém, toda a parte de organização de acervo, toda a parte de gerenciamento administrativo e financeiro do Museu, e toda a nossa organização e planejamento está toda digitalizada. O nosso acervo hoje, ele tem um programa denominado **Donato**, que é um programa nacional de digitalização de acervos, temos base de informações nesse programa que o Ministério da Cultura e o Instituto Brasileiro de Museus colocou à disposição da gente, além das plataformas digitalizadas em que nós colocamos à disposição do público nas exposições mais recentes. Passamos a utilizar as novas tecnologias como forma de instrumentalizar o acesso dessas novas mídias, de relações de comunicações para o nosso público. Nós estamos muito próximos do trabalho, precisamos avançar, do ponto de vista da utilização nas plataformas que são sobre acervos nacionais e internacionais, são mecanismos fundamentais que aproximam os acervos que não podem ser transportados de uma cidade ou de um país para o outro, elas facilitam o contato desse acervo. Nesse sentido, o Museu de Arte de Belém vem desenvolvendo articulações e trouxe em 2012 uma exposição internacional chamada Napoleão no Egito em que trouxeram as plataformas com as principais referências da leitura política e sociocultural de Napoleão, quando ele ocupou o Egito. Foi muito importante, nós não precisamos trazer as peças que ele encontrou, que ele conseguiu tirar do Egito para levar para a França, vieram todas as informações digitalizadas, e cumpriu a tarefa naquele momento, que seria a mesma com o acervo presente no espaço. Então, a relevância que tem as novas tecnologias é no sentido de aperfeiçoar cada vez mais, aproximar cada vez mais a sociedade da informação e facilitar o acesso, por isso que nós achamos que é importante qualquer trabalho ou qualquer pesquisa que vise a dar visibilidade e legitimidade a essa perspectiva de ampliação e atualização dessa relação com as novas mídias no formato de comunicação que os museus desenvolvem no dia de hoje