MUSEUS INTERATIVOS: INTERFACES ENTRE O VIRTUAL E O ENSINO DE HISTÓRIA

INTERACTIVE MUSEUM: RELATIONSHIP BETWEEN THE VIRTUAL AND THE TEACHING OF HISTORY

MUSEOS INTERACTIVOS: INTERFACES ENTRE EL VIRTUAL Y LA ENSEÑANZA DE HISTORIA

Camila Nataly Pinho Dumbra(*)
Eucidio Pimenta Arruda(**)

Resumo:

O presente artigo trata da análise dos resultados parciais do projeto intitulado *Museu Virtual e Ensino de História*. Tem-se como objeto a virtualização do Museu Histórico Abílio Barreto (MHAB) e, como objetivo principal, analisar limites e possibilidades educativas do Museu Histórico Abílio Barreto, no ambiente virtual, para a construção de saberes históricos pelas crianças. Buscou-se compreender o fenômeno por meio da pesquisa documental amparada pelo paradigma indiciário de Ginzburg (1989). O conceito de virtual foi baseado em Levy (1996) e as análises a respeito do museu fundaram-se em Ramos (2004), na perspectiva de se construir uma nova compreensão sobre o ambiente museal e o ambiente digital. O texto está dividido em duas partes: na primeira trabalha-se o conceito de museu virtual e se destaca os museus como mediadores que possibilitam a construção do conhecimento histórico; e na segunda parte, apresenta-se alguns aspectos levantados a partir da visita virtual ao MHAB. Aborda, também, a aproximação existente entre museu e educação com o foco no ensino de História, para então, chegar às conclusões parciais destes dados. Os museus virtuais apresentam possibilidades quanto ao acesso imediato, mesmo que seja de difícil acesso por barreiras físicas, além de permitir novas formas de

* Camila Nataly Pinho Dumbra é Licenciada em Pedagogia (2010) pela Universidade Federal de Uberlândia. Atualmente, aluna do Mestrado em Educação (2011), bolsista CAPES, com orientação do Prof. Dr. Eucidio Pimenta Arruda. Também está vinculada ao Grupo de Estudos e Pesquisa em Formação Docente, Saberes e Práticas de Ensino de História e Geografia, coordenado pela Profª. Drª. Selva Guimarães. E-mail: camilanataly@yahoo.com.br

** Eucidio Pimenta Arruda é Professor na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (FaE/UFMG), na área de Políticas Públicas em Educação e Tecnologias de Informação e Comunicação. Graduado em História pela Universidade Federal de Minas Gerais (1999), Mestre (2000-2002) na Faculdade de Educação desta Universidade. Doutor em Educação (2006-2009) pela mesma instituição. Professor na Universidade Federal de Uberlândia (UFU) entre julho de 2008 e agosto de 2012, como professor permanente do Programa de Pós Graduação em Educação (PPGED/FACED/UFU), professor nos cursos de Pedagogia e Comunicação. Coordenador do curso de Pedagogia a Distância FACED/UAB/UFU e como responsável pela área de Tecnologia do Centro de Educação a Distância da UFU. E-mail: eucidio@gmail.com

interação e, consequentemente, novas formas de aprendizagem. Tendo em vista essas análises, o museu se apresenta como um espaço onde os sujeitos podem se reconhecer como pertencentes de seu meio a partir da observação do passado.

Palavras-chave: Museus. Museus Virtuais. Educação. Ensino de História. Virtualização.

Abstract:

This article deals with the analysis of the partial results of the project titled Virtual Museum of History and Education. It has as object virtualization Abilio Barreto Historical Museum (MHAB) and as main objective, to analyze the limits and educational possibilities of the Abilio Barreto Historical Museum, in the virtual environment, to construct historical knowledge by children. We sought to understand the phenomenon through research supported by documentary evidentiary paradigm of Ginzburg (1989). The concept of virtual was based on Levy (1996) and analyzes about the museum founded in Ramos (2004), in view of building a new understanding of the environment museum and digital environment. The text is divided into two parts: the first one works the concept of virtual museum and stands museums as mediators that enable the construction of historical knowledge, and the second part presents some issues raised from the virtual tour MHAB. Discusses also the approximation between museum and education with a focus on teaching history, to then arrive at these conclusions partial data. The virtual museums have possibilities as to immediate access, even if it is difficult to access by physical barriers and enables new forms of interaction and, consequently, new ways of learning. Given these analyzes, the museum presents itself as a space where individuals can be recognized as belonging to their environment by observing the past.

Keywords: Museums. Virtual Museums. Education. Teaching of History. Virtualization.

Resumen:

El presente artículo trata del análisis de los resultados parciales del proyecto intitulado *Museo Virtual y Enseñanza de Historia*. Tiene como objetivo la virtualización del Museo Histórico Abílio Barreto (MHAB) y, como objetivo principal, analizar límites y posibilidades educativas del Museo Histórico Abílio Barreto, en el ambiente virtual, para la construcción de saberes históricos por los niños. Se buscó comprender el fenómeno por medio de la investigación documental amparada por el paradigma indiciario de Ginzburg (1989). El concepto de virtual fue basado en Levy (1996) y los análisis a respecto del museo se fundaron en Ramos (2004), en la perspectiva de construirse una nueva comprensión sobre el ambiente del museo y el ambiente digital. El texto está dividido en dos partes: en la primera se trabaja el concepto de museo virtual e se destaca los museos como mediadores que posibilitan la construcción del conocimiento histórico; y en la segunda parte, se presenta algunos aspectos levantados a partir de la visita virtual al MHAB. Aborda, también, la aproximación existente entre museo y

educación como foco en la enseñanza de Historia, para entonces, llegar a las conclusiones parciales de estos datos. Los museos virtuales presentan posibilidades cuanto al acceso inmediato, mismo que sea de difícil acceso por barreras físicas, más allá de permitir nuevas formas de interacción y, consecuentemente, nuevas formas de aprendizaje. Teniendo en vista esos análisis, el museo se presenta como un espacio donde los sujetos pueden reconocerse como pertenecientes de su medio a partir de la observación del pasado.

Palabras-clave: Museos. Museos Virtuales. Educación. Enseñanza de Historia. Virtualización.

Introdução

O presente artigo trata da análise dos resultados parciais do projeto intitulado *Museu Virtual e Ensino de História*, em parceria com o projeto *Museu Virtual, Prática Docente e Ensino de História,* financiado atualmente pela FAPEMIG[1] e CNPq[2]. A ideia principal reside na transcodificação do espaço físico museal para o espaço virtual/digital e as suas implicações nas estratégias de apropriação por crianças visitantes dos museus virtuais interativos. É importante salientar que não procuramos construir um museu ou mesmo trabalhar na análise da ausência ou presença da perspectiva pedagógica, mas à compreensão dos sentidos que são atribuídos ao Museu pelas equipes que atuam no processo de virtualização dos espaços e objetos museais.

Compreendemos que o homem depende do contexto sócio-histórico-cultural para se apropriar de conhecimentos já produzidos e, assim, é capaz de reconstruir culturas. Dessa forma, de acordo com Siman (2004, p.88), ao considerarmos as "operações cognitivas, afetivas e da ordem da imaginação para a produção do conhecimento histórico" não podemos deixar de considerar, principalmente para o ensino de História, o uso de "mediadores culturais, como os objetos da cultura material, visual e simbólica". É importante levar em consideração estes elementos, pois, a partir deles é possível imaginar, reconstruir o não-vivido diretamente, por meio de variadas fontes documentais trazendo assim, grande contribuição para a construção de saberes históricos pelas crianças.

A partir do pressuposto desta visão, a proposta deste artigo é refletir sobre a relação entre criança e tecnologia em interface com o ambiente virtual. Para tanto, temos como objeto a virtualização do Museu Histórico Abílio Barreto (MHAB) e, como objetivo principal, analisar limites e possibilidades educativas da estrutura virtual do Museu Histórico Abílio Barreto para a construção de saberes históricos pelas crianças. A partir desta perspectiva, o museu virtual poderá se constituir como um mediador que possibilitará a

[1] Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais.

[2] Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

construção do conhecimento histórico, compreendendo o não-vivido e suas relações com o presente.

A pesquisa está sendo realizada em ambiente virtual, no Museu Histórico Abílio Barreto, disponível na internet. Utilizamos como metodologia a pesquisa documental amparada pelo paradigma indiciário de Ginzburg (1989). Temos procurado, portanto, levantar dados primários a respeito dos processos e projetos de virtualização do museu escolhido, no sentido de compreender os sujeitos envolvidos, as políticas de virtualização, as estratégias utilizadas, bem como as dimensões do público e do privado neste processo, uma vez que a empresa responsável por este processo é de direito privado. Procuramos compreender ainda as dimensões sócio-culturais dos projetos de virtualização e as possíveis relações pedagógicas neste processo, como, por exemplo, entender se a dimensão da idade é considerada na elaboração da proposta virtual – ou seja, a criança ou o jovem são referências para a construção dos espaços virtuais dos museus?

Conforme será percebido, procuraremos neste artigo conceituar o museu virtual e dar indícios de sua possibilidade educativa, a partir da análise da versão digital do Museu Histórico Abílio Barreto, localizado fisicamente na cidade de Belo Horizonte. Destacamos a linguagem virtual, de acordo com Levy (1996) e sua relação com o museu, considerando a possibilidade da construção de uma nova realidade de comunicação neste ambiente. Para que possamos compreender o objeto deste artigo é fundamental adentrarmos no campo da Museologia, principalmente para que possamos analisar o museu e sua interface com o virtual. Para tanto, o texto será dividido em duas partes: na primeira trabalharemos o conceito de museu virtual e destacaremos os museus como mediadores que possibilitam a construção do conhecimento histórico; e na segunda parte, apresentaremos alguns aspectos levantados a partir da visita virtual ao Museu Histórico Abílio Barreto. Abordaremos, também as aproximações existentes entre museu e educação com o foco no ensino de História.

O VIRTUAL: implicações na educação, história e museus

A utilização das tecnologias vem modificando a relação do homem como ser social, na medida em que o condiciona a desenvolver novas capacidades e habilidades. Inseridos neste contexto e compreendendo-os como espaços de memória destas transformações, os museus acompanham ou necessitam acompanhar este movimento.

Carvalho (2008, p.14) compreende os museus históricos como espaços essenciais para a preservação, valorização e difusão do patrimônio, sendo a sua missão se colocar a serviço da sociedade. Visto dessa forma, compreendemos que o museu é um espaço rico para o ensino de História.

Sabemos que, de acordo com Ramos (2004, p.24) "estudar a história não significa saber o que aconteceu e sim ampliar o conhecimento sobre a nossa própria historicidade".

Compreendida desta forma, a História é retratada pelas paisagens e pela vida cotidiana, visto que as cidades refletem as dimensões do passado no presente e possibilita a construção de perspectivas para o futuro. No entanto, podemos notar que esta visão não é percebida por todos. A História na paisagem urbana, muitas vezes é naturalizada, vazia de historicidade, adquirindo, assim, outros sentidos sociais. Conceber a História assim, segundo Ramos (2004, p.131) implica uma "tomada de posição diante do que já foi feito e do que desejamos fazer para darmos a nós mesmos a aventura de criar outros tempos".

Assim como na História retratada pelo cotidiano, nos museus, de acordo com Ramos (2004), a exposição é a recolocação do objeto, e nem sempre é considerado a sua história, o seu uso e o seu percurso até fazer parte de um acervo. O autor não apenas aponta essa fragilidade dos museus, mas também traz uma ressignificação a este espaço. Corroboramos com Ramos (2004, p.148) quando conceitua "objeto de passagem", no sentido de que este é "um objeto exposto, que existe porque está exibido no museu ou que, de alguma forma, perdeu o valor de uso para transformar-se em objeto de estudo".

A partir desta análise, o objeto que estaria deslocado, fora de sua história, adquire uma nova roupagem, uma nova visão, não se mostra como um corpo fechado em si mesmo, mas se mostra aberto ao ambiente e aos visitantes, para que estes possam tecer relações. Dessa forma, destacamos a partir das palavras de Ramos (2004, p.148) que "o potencial educativo do museu depende, antes de tudo, das várias composições que desenvolvemos na vida comum, quando cultivamos essas ligações cotidianas [...] dando oportunidade para novas (con)vivências entre seres humanos [...] e inumanos".

Nesta perspectiva, na dinâmica posta entre a memória e o esquecimento é que o Museu adquire o sentido de comunicador social, e tem sua essência na exposição e na ação educativa. Dessa forma, conforme Cury (2009), ao pensarmos na 'comunicação museológica' é imprescindível tratar a exposição e a educação como os elementos comunicacionais fundamentais do museu.

Essa relação abordada por Cury (2009), entre o museu e educação, nos aponta, também, para o que Ramos (2004, p. 14) ressalta, ou seja, "fazer relações entre o museu e educação, especialmente o ensino de história, implica reconhecer que, na sua própria definição, o museu sempre teve o caráter pedagógico [...]".

Podemos ir além do que Ramos (2004) nos coloca, pois, o museu supera o caráter pedagógico, passando pela sua perspectiva educativa, visto

que, o pedagógico se reserva ao espaço escolar, e o educativo ultrapassa as fronteiras da escola. Assim como a escola é orientada por posturas teóricas, o museu é um espaço que abarca tendências e concepções de seus curadores, ou seja, conforme afirma Passamai (2000, p.98), "o museu opera a construção de um discurso através da disposição de artefatos e imagens num determinado espaço físico e no ato de selecionar e/ou descartar aquilo que deve ou não ser considerado "peça de museu".

Nesta perspectiva, podemos ressaltar, de acordo com Padula (2002, p.28), que:

> [...] o museu ainda é visto como um lugar que se mantém distante, com objetos valiosos que não podem ser tocados ou fotografados. Muitas vezes a curadoria não tem interesse em atender o grande público, em fazer exposições mais atrativas, além do excesso de normas de visitação, que fazem com que os museus tenham imagem negativa, principalmente para os jovens, acostumados com ambientes mais informais ou interativos.

Buscamos a compreensão do museu para além do espaço institucionalizado, considerando-o como um contexto dinâmico e repleto de sentidos, delineando, assim como Martins (2008, p.2), "uma abordagem do museu como contexto em devir, dinâmico, enquanto universo de sentido compartilhado que se altera ao fundir-se com o espaço social, histórico, cultural que modifica".

Ao considerar o museu nesta perspectiva, o seu conceito se aproxima ao virtual, abordado por Levy (1996, p. 12), como [...] um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a plenitude da presença física imediata". Ao refletirmos acerca deste conceito Magaldi (2010, p.60) afirma que nós podemos estar presentes no mundo de duas formas "a presencial e o mundo criado artificialmente, 'totalmente criado pelo engenho humano e independente da natureza'. Esse mundo simulado pelo computador e acessível através da Grande Rede, a Internet, é uma segunda forma de se apresentar a realidade".

É diante deste 'mundo criado artificialmente' que vamos nos debruçar, mas denominando-o como propõe Levy (1999, p.49) de "virtual", na medida em que, "é virtual toda entidade 'desterritorializada', capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular". Para exemplificar este conceito, Levy (1999, p.50) nos remete às palavras, visto que, as pronunciamos a todo o momento, e esta palavra pronunciada não se encontra em lugar nenhum.

O museu inserido nesta sociedade tecnológica participa deste processo de "virtualização". Levy (1999, p.51) compreende que "o que nos conduz diretamente à virtualização das *organizações* [é] que, com a ajuda

das ferramentas da cibercultura, tornam-se cada vez menos dependentes de lugares determinados". Antes, somente era possível visitar presencialmente os museus. Agora, temos a possibilidade de criar museus virtuais para a visitação através do acesso à Internet.

> Cabe lembrar que a tecnologia chega aos museus bem antes da difusão do virtual via Internet. As exposições, por exemplo, seus sistemas eletrônicos de iluminação, audiovisual, audio-guia, bases de dados e outros sistemas informativos e comunicacionais, mostram já existir uma profícua relação entre museus e tecnologia, bem antes da sua inserção no mundo dito virtual, via Internet. (MAGALDI, 2010, p.62)

Magaldi (2010) nos chama a atenção de que o museu e tecnologia sempre estiveram em profunda relação. A internet, com a construção de um mundo virtual, apresenta-se, apenas, como mais uma possibilidade.

Temos uma tendência em compreender que não existe tecnologia em um museu histórico. É claro que este conceito de tecnologia é limitado. A tecnologia não se refere apenas a computadores ou equipamentos eletrônicos. A tecnologia está para a sociedade assim como o homem está para a sociedade. Esta relação se torna possível através da compreensão de que o homem se constitui como um ser social a partir das tecnologias. Levy (1996, p. 147) nos alerta para que o virtual não seja visto como algo inerente à Internet, visto que, "a virtualização é o movimento pelo qual se constituiu e continua a criar nossa espécie. No entanto, ela é frequentemente vivida como inumana, desumanizante, como a mais aterradora das alteridades em curso".

Com base nessas considerações é possível afirmar que a virtualização, o virtual, não surgiu com o advento da Internet e das tecnologias digitais. Levy (1996, p. 135) nos mostra "ao analisar os desenvolvimentos da linguagem, da técnica e das instituições sociais complexas, [que] a espécie humana se construiu pela virtualização".

Andrade afirma que "os museus têm [...] de se adaptar a [...] mudanças, devendo aproveitar o desenvolvimento comunicacional e tecnológico, e em especial a Internet, na sua estratégia de comunicação com os públicos". (2008, p. 2) Em tempos em que o mundo está em constante movimento, o museu tem de criar estratégias, por meio de ações criativas, para acompanhar este movimento e, principalmente divulgar o seu acervo. Ao contrário, corre-se o risco de se tornar apenas um museu do passado.

Ao pensarmos no museu virtual algumas questões se mostram relevantes: O que faz o museu ser virtual é a sua manifestação através das tecnologias digitais? Qual a diferença que se coloca entre o digital e o virtual? A diferença que se coloca entre o digital e o virtual, conforme Levy é que o digital é "um conjunto de possíveis que, mesmo podendo ser imenso, ainda assim é numericamente finito e logicamente fechado" (1996, p.39), como

por exemplo, um suporte digital que tem seus dados traduzidos em sinais alfabéticos. O digital é fechado, não é complexo. Já o que Levy ressalta em relação ao virtual é que o

> [...]virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura . (1996, p. 40)

Levy (1996) nos aponta para que o virtual seja compreendido como algo dinâmico, *do vir a ser*. Nesse sentido, vale ressaltar que a complexidade só existe quando se associam humanos e máquinas, e não apenas com tecnologias digitais. Compreendemos assim, conforme Magaldi (2010, p. 28) que "esta pode ser uma perspectiva para a análise e entendimento da manifestação do museu virtual em meio digital. O museu digital poderia também ser virtual. O digital como suporte para o Museu Virtual".

Compreender o conceito de virtual a partir do sentido atribuído por Levy (1996), como algo existente em potência e não no ato em si, ou seja, como potência do real, nos permite realizar interpretações acerca do acervo disponibilizado sem materialidade física, como elemento que se configura em um potencial *lócus* educativo para o ensino de saberes históricos, através da reflexão acerca dos materiais disponibilizados nestes espaços museais. Estas interpretações se revelarão como os dados desta pesquisa.

Trabalhamos com a hipótese, assim como Levy que a "cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer". (1999, p.15). Podemos dizer com isso que a cibercultura adquire uma universalidade, no sentido de que "leva a copresença das mensagens de volta a seu contexto [...]". A cibercultura nos permite estabelecer conexões entre diversas mensagens por meio de sua vinculação às comunidades virtuais, as quais lhe imprimem sentidos diversos.

Para refletirmos melhor acerca destas temáticas, é imprescindível que abordemos o neologismo proposto por Levy: a "cibercultura" e, por conseguinte, o "ciberespaço".

> O ciberespaço (que também chamarei de 'rede') é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo 'cibercultura', especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LEVY, 1999, p.17)

A cibercultura é inerente ao ciberespaço, de forma que a primeira se desenvolve concomitantemente ao crescimento do segundo. Vale destacar, nas palavras de Levy, que "a comunicação por mundos virtuais é, [...], em certo sentido, mais interativa que a comunicação telefônica, uma vez que implica, na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação [...]"(1999, p.83). No entanto, Levy faz um contraponto ao afirmar que na comunicação telefônica entramos em contato, interagimos com a própria pessoa através de sua voz, ao passo que, na comunicação virtual, interagimos, apenas, com uma imagem, uma virtualização, ou seja, escutamos uma imagem da sua voz e não a voz em si. Desta forma, trazendo esta interpretação para o museu, compreendemos que ao interagirmos com o museu virtual estamos em contato com uma imagem virtual de peças de seu acervo e não a peça em si.

São constantes as divergências e a pluralidade de interpretações tendo em vista o significado de "Museu" e de "virtual". Dessa forma, acreditamos que este estudo poderá contribuir e até mesmo ampliar a reflexão, dentre as bases teóricas do campo da Educação, com abordagens sobre o museu virtual.

MUSEU VIRTUAL: o museu histórico Abílio Barreto

O Museu Histórico Abílio Barreto (MHAB) guarda ricas informações da história da capital mineira, Belo Horizonte. A escolha da instituição foi devido ao seu grande valor histórico para a cidade de Belo Horizonte, caracterizando, para nós, um rico campo para a construção da identidade regional.

Conforme aponta Arreguy (2002, p.29), o MHAB teve sua origem a partir do Museu Histórico de Belo Horizonte, inaugurado em fevereiro de 1943, "quando o então jornalista e escritor Abílio Barreto foi convidado para organizar o Arquivo Geral da Prefeitura". Dentro de poucos anos que Abílio Barreto realizava seu trabalho, com o intuito de fundar um museu, organizou um acervo em duas partes: peças do Antigo Arraial do Curral Del Rei e peças da Nova Capital.

Gontijo afirma que "o momento de criação do MHAB insere-se no contexto do Estado Novo, período compreendido entre os anos de 1937 e 1945. Durante essa fase, a cultura brasileira viveu sob a égide nacionalista". (1996, p.41). Nesta mesma época foram criados diversos museus como o Museu Imperial de Petrópolis, Museu do Ouro, o Museu da Inconfidência, dentre outros.

Neste mesmo período acontecia a verticalização da capital, o que acarretou na demolição de diversos prédios. Conforme mostra os documentos do Museu Histórico (1993) "estas transformações alteravam radicalmente a fisionomia urbana e traziam consigo a ameaça de perda dos elos

com o passado da cidade", o que gerou a necessidade de criar um espaço que resgatasse o que estava sendo perdido.

Arreguy (2002, p.31) ressalta que em 1943 o Museu foi inaugurado. Abílio Barreto, seu idealizador, permaneceu diretor no período de 1943 a 1946. Somente no ano de 1968, após, aproximadamente, dez anos da morte de Abílio Barreto, o Museu recebeu o seu nome como uma homenagem para aquele que tornou real a ideia de um museu para a cidade de Belo Horizonte.

Ao receber seu nome, o museu passou a se chamar Museu Histórico Abílio Barreto (MHAB). Segundo Arreguy, "entre 1943 e 1990, as mesmas diretrizes que nortearam sua fundação permaneceram e, após um longo período considerado de estagnação (1950-1990), iniciou-se, na década de 1990, um projeto de revitalização do MHAB". (ARREGUY, 2002, p.32)

Esse projeto veio para ressignificar a dinâmica da instituição, adotando, assim, diversas modificações, dentre elas, a "ampliação do quadro de pessoal especializado; elaboração de projetos de identificação, pesquisa e conservação do acervo (processamento técnico); reestruturação do serviço de Ação Educativa", conforme mostra Arreguy (2002, p.32).

Desde estas reestruturações o museu tem se comprometido com a "democratização do poder da memória e com a transformação", e atualmente, se transformou em "um espaço de formação e produção do conhecimento sobre a história e memória de Belo Horizonte, através do qual a instituição busca a realização de três funções essenciais a um Museu/Centro Cultural: a preservação, a investigação e a comunicação. (MUSEU HISTÓRICO, s.d.)

Cabe ressaltar alguns elementos importantes que encontramos no endereço de internet[3] do museu: apresenta caráter de divulgação, informação e conteúdo, visto que, aborda informações sobre o museu, sobre suas exposições, sua programação, seu acervo, suas ações educativas, e seu valor social; no campo "acervo" encontramos informações sobre as características dos documentos (textuais, iconográficos, bidimensionais e tridimensionais). No entanto, o que merece destaque é a "visita virtual", através da navegação em um endereço web[4] específico. Este *site* é de uma empresa privada, que desde o ano de 2008 vem desenvolvendo projetos de virtualização de diversas instituições culturais, com o objetivo de ampliar e democratizar o acesso a cultura[5]. Com a "Visita virtual", nos é possível simular uma visita, como se estivéssemos percorrendo pelos corredores do museu e, além de percorrer pelos corredores, é possível "clicar" nos objetos para ampliá-los e obter mais informações sobre os seus usos e funções. Exemplificamos estas colocações a partir das figuras a abaixo:

[3] http://www.amigosdomhab.org.br/

[4] http://www.eravirtual.org/mhab_br/

[5] Informações retiradas do endereço: http://www.eravirtual.org/pt/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=19 Acesso: 10/04/2012



Figura 1: Fachada de entrada do MHAB
Fonte: http://www.eravirtual.org/mhab_br/

A visita ao MHAB começa com esta imagem e o visitante guia o seu passeio a partir das setas localizadas no centro, localizado abaixo na página. É possível ter a impressão de que, realmente estamos "andando" ao encontro do museu. Seguindo a visita "subimos as escadas" e encontramos a primeira exposição:



Figura 2 Exposição "Peça do Mês"
Fonte: http://www.eravirtual.org/mhab_br/

A exposição "Peça do mês" é a primeira que encontramos. Logo que começamos a visita visualizamos a descrição daquele espaço, e o mais interessante é que a cada novo ambiente que somos redirecionados a informações que são relatadas ao visitante, tanto sobre o acervo em si quanto sobre o museu. É possível observar que no museu físico existe um banner com informações para o visitante e que, para a visita virtual, temos a informação sonora. Há, ainda, ícones amarelos em grande parte dos objetos, os quais, quando clicamos trazem mais informações acerca do objeto. Além disso, abaixo e centralizado na tela (os botões verdes) temos a opção para obtermos informações gerais sobre aquela temática. Por exemplo, ao clicarmos nesta opção obtivemos a seguinte informação: "Aqui neste espaço, constantemente reinventado, todo mês uma peça dos diferentes acervos do MhAB é exposta numa busca de contar pequenas histórias ou interpretações que possibilitem ampla compreensão de determinado tema, ampliando as possibilidades de exposição do acervo do Museu. [...]"

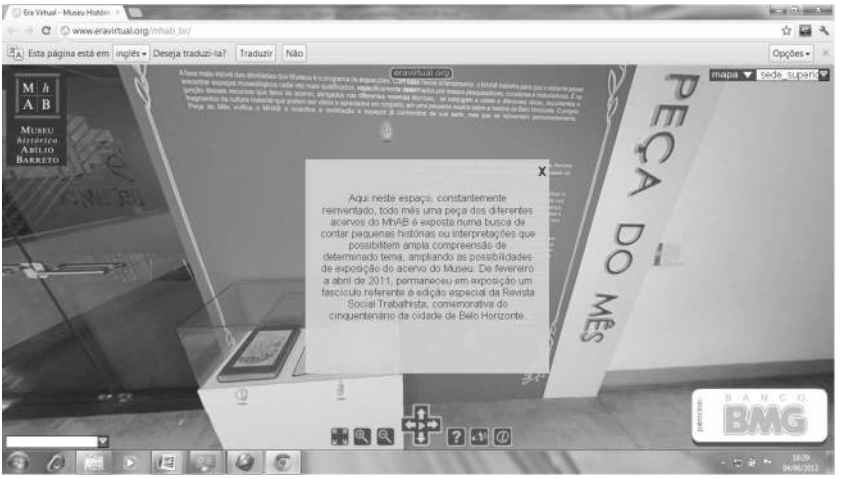

Figura 3: Exposição "Peça do Mês" - link informações

Fonte: http://www.eravirtual.org/mhab_br/

São exatamente estas informações que nos é apresentada de maneira narrada. Quando clicamos nos ícones amarelos, como falamos acima, obtemos as seguintes informações:



Figura 4: "Peça do Mês" - Informações

Fonte: http://www.eravirtual.org/mhab_br/

Aqui vemos a imagem do objeto ampliada, no entanto sem maiores informações. É preciso esclarecer que esta exposição que estamos detalhando, "Peça do Mês", não foi selecionada por nenhum critério específico, visto que o que nos interessa aqui não é discutir sobre a temática, mas apenas demonstrar a estrutura organizacional e de apresentação deste museu virtual.

Não podemos negar que a disponibilização do acervo dos museus no ambiente virtual já é um avanço. No entanto, o que buscamos é uma ressignificação neste ambiente, fazendo uso das ferramentas tecnológicas para que seja possível propiciar experiências mais interativas, promovendo, também, espaços de autoria.

Ao observar sua galeria virtual nos deparamos com o acervo encontrado no museu físico, apresentado de maneira estática e linear, que possibilita interações limitadas entre o objeto museal e o visitante. No entanto,

> Os museus podem ser mais atractivos para o público se disponibilizarem mais informação e entretenimento, ou a combinação dos dois –*edutainment* – constituindo um espaço atractivo com capacidade para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas de cada sujeito (MUCHACHO, s.d., p. 580).

É nesta perspectiva, apontada por Muchacho (s.d.) que esperamos, ao final da pesquisa, traçar caminhos para o trabalho com os museus virtuais, ou seja, encarando o virtual como um ambiente com infinitas possibilidades de vivenciar as diversas experiências.

A evolução dos conceitos dos museus tem possibilitado uma democratização cultural, já que os museus, em geral, tem como característica a exibição de suas coleções ao público, compreendendo que a própria coleção é um construto do homem para o homem. Ao referirmos à democratização cultural podemos dizer que os museus físicos são limitados em relação ao acesso do visitante, apesar de proporcionarem àqueles que podem se deslocar ao seu endereço uma visitação repleta de materialidade. Nesta perspectiva, a potencialidade de virtualização do museu pode se constituir em um espaço relevante quanto a esta limitação exposta.

> O museu virtual não precisa ser limitado a uma versão simulada de um museu real. As tecnologias tem sido utilizadas para criar uma versão on-line do museu, mas também auxiliam a deixar a experiência da visita ao museu real mais rica. Várias razões justificam a implementação de um ambiente virtual: falta de espaço para a exibição de seu acervo, que é exposto sempre fracionado; objetos muito valiosos ou frágeis por requererem cuidados especiais nem sempre são expostos fisicamente, mas podem estar disponíveis digitalmente; exposições mais vívidas e completas, pois além de expor o conteúdo de uma exposição, pode ser possível interagir com o objeto virtualmente a partir de diferentes ângulos de visão; simulação de ambientes, prédios ou objetos que não mais existem ou estejam danificados, ou ainda colocados em outra época que não a atual, ou são muito distantes ou difícil acesso, ou perigosos; a itinerância da exposição não precisa ser física, pois pode ser levada digitalmente se acessada via Internet; auxílio à navegação, pois alguns museus são muito grandes, o que dificulta a visita completa, sendo que virtualmente o visitante/usuário pode escolher facilmente o que verá. (CHARISSI *et al*., 2001 apud, PADULA, 2007, p.40)

Partimos do pressuposto de que a prática de visitação ao museu virtual, apesar de limitar a experiência sensorial do visitante, possibilita outras formas de interatividade e acesso ao patrimônio público. Dessa forma, parafraseando Muchacho (s.d., p. 582) o museu virtual liberta-se da limitação do físico o que possibilita a dinamização do espaço de forma multidisciplinar e o diálogo com a coleção no ambiente virtual. Complementando esta ideia, Muchacho acrescenta que "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". (MICHACHO, s.d., p.582)

Consideramos que o museu, por si só, é um local por excelência repleto de caráter cultural. No entanto, a sacralização das coleções, em um espaço físico, dificilmente permite a interação visitante-obra. Dessa forma, os museus virtuais apresentam possibilidades quanto ao acesso imediato mesmo que fosse de difícil acesso por barreiras físicas, além de permitir novas formas de interação e, consequentemente, novas formas de aprendizagem. Tendo em vista essas

colocações, o museu se mostra como um espaço onde os homens podem se reconhecer como pertencente de seu meio a partir da observação do passado.

Se contrapondo ao modelo tradicional de aprendizagem, o qual tem como aporte uma perspectiva linear, em que os bens culturais possuem fim em si mesmo em espaços físicos fechados a todo tipo de público, na perspectiva de aprendizagem mediada pelas tecnologias digitais, o conhecimento se vincula ao sujeito em diferentes formas de representação e diferentes linguagens a partir de sua disponibilização em espaços públicos virtuais.

Considerações Finais

A partir dessas argumentações é que se mostra a relevância dos estudos que se proponham a investigar e refletir sobre os museus virtuais para que eles possam ser repensados como espaços de criação, onde os sujeitos se encontrem em permanente autoria e como conseqüência, em permanente reconstrução.

É interessante ressaltar que o museu contemporâneo deve ser pensado em suas possibilidades de construção e reconstrução dos espaços e sentidos por aqueles que os visitam. Observamos ainda que o museu é o espaço onde os campos da educação, ensino, tempo, memória histórica e suas relações, são articulados constantemente.

Ao considerarmos a perspectiva da digitalização do acervo museal, percebemos que estes sentidos se fortalecem ainda mais, pois o virtual possibilita outros sentidos e outras formas de lidar com os saberes discutidos no interior dos museus.

Outro aspecto importante diz respeito a uma concepção de que o museu tradicional abarca a ideia de um espaço reservado para a coleção de objetos de valores, e os colocam em um patamar mais alto do que o visitante, trazendo uma imagem negativa e tornando-o menos atrativo. A incorporação do Museu Virtual se faz importante, pois, apesar da visita virtual não substituir a visita presencial, ela possibilita experiências de manipulação e exposição dos objetos que aproximam os visitantes dos espaços museais. A internet se configura como um espaço democrático, no qual o acesso à informação é um dos seus pressupostos mais caros, portanto, o museu na lógica virtual acaba por se tornar um espaço no qual procura-se diminuir a incidência de conteúdos e objetos fechados, indisponíveis aos visitantes.

De acordo com essa visão, podemos pensar nas diferentes linguagens que essa interação no ambiente museal precisa abarcar para que diferentes públicos possam compreender a exposição e ressignificá-la, conforme suas experiências vividas. Ou seja, o museu, em sua dimensão virtual, precisa, por um lado, atrair o público por meio da manipulação de diferentes tecnologias e linguagens e, por outro lado, precisa comunicar, atribuir sentidos aos seus objetos localizados temporalmente em outras épocas, distintas dos visitantes

jovens, que carecem de contextualizações para a sua apreensão, análise e crítica dos seus sentidos.

Aqui se coloca uma questão importante: os museus enquanto produtores de discursos. Os museus enquanto comunicadores de identidades e de culturas devem conhecer seus públicos para melhor elaborar seus programas e projetos, ou seja, para a construção do museu deve se atentar aos diferentes públicos, pois se sabe que os diversos visitantes se apresentam com exigências, interesses e necessidades diferentes. Nesta perspectiva, considera-se o museu como um espaço potencial de experiências positivas e enriquecedoras.

Referências

ANDRADE, Juliana Filipa Dias. **O museu na era da comunicação online.** Universidade do Minho- 2008. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9524/1/Tese%20de%20Juliana%20Filipa%20Dias%20Andrade.pdf Acesso em: 21/11/2011

ARREGUY, Cintia Aparecida Chagas. **O uso das tecnologias da informação e comunicação para preservação e difusão de acervos históricos**: uma proposta para o Museu Histórico Abílio Barreto. Belo Horizonte. Fundação João Pinheiro/Escola de Governo, 2002. Disponível em: <http://www.fjp.mg.gov.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=84>. Acesso em: 09/05/2011.

CARVALHO, Ana Cristina Barreto de. **Gestão de Patrimônio Museológico**: As redes de Museus. Tese: Programa de Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. 2008.

CURY, Marília Xavier. Uma perspectiva teórica e metodológica para a pesquisa de recepção em museus. In: MARANDINO, Martha, ALMEIDA, Adriana Mortara, VALENTE, Maria Esther Alvarez (Org.). **Museu**: lugar do público. RJ: FIOCRUZ, 2009.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.

GONTIJO, Silvana. **A voz do povo:** o IBOPE do Brasil. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

LEVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no Museu Virtual**: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://www.unirio.br/cch/ppg-pmus/dissertacoes/dissertacao_monique_magaldi.pdf>. Acesso: 05/01/2012

MARTINS, Tatiana Gonçalves. **O museu como vereda fértil**: a Museologia no Museu de Arte Contemporânea. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.unirio.br/cch/ppg-pmus/dissertacoes/dissertacao_Tatiana_gon.pdf> . Acesso: 05/01/2012

MUCHACHO, Rute. O Museu Virtual: as novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico. S.d. In**: Estética, Arte e Design.** Livro de Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume I–. p.579-583. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museu-virtual-novas-tecnologias-reinvencao-espaco-museologico.pdf>. Acesso em: 09/05/2011.

MUSEU HISTÓRICO ABÍLIO BARRETO. (Belo Horizonte, MG). Breve histórico da instituição. Belo Horizonte, [S. d]. 1 folder.

_____. **A cidade e ou museu**: espaços da memória Belo Horizonte, [1993]. 1 folder.

PADULA, Roberto Sanches. **Websites de museus de arte**: uma abordagem da gestão cultural. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil, 2007. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4915>. Acesso em: 09/05/2010.

PASSAMAI, Zita Rosane. Museu e arquivo: Laboratórios de aprendizagem e descobertas. In: LENSKIJ, Tatiana; HELFER, Nadir Emma. **A memória e o ensino de História**. Santa Cruz do Sul: Edunisc; São Leopoldo: ANPUH/RS, 2000. p.97-106.

PEREIRA, Junia Sales; SIMAN, L. M. C. . Andarilhagens em chão de ladrilhos. In: Selva Guimarães Fonseca. (Org.). **Ensinar e Aprender História:** formação, saberes e praticas educativas. 1 ed. Campinas: Atomo & Alínea, 2009, v. 1, p. 277-296.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto**: o museu no ensino de história. Chapecó: Argos, 2004.

SIMAN, Lana Mara de Castro. O papel dos mediadores culturais e da ação mediadora do professor no processo de construção do conhecimento histórico pelos alunos. In: ZARTH, Paulo Afonso [et al]. (org.). **Ensino de História e educação.** Ed. UNIJUÍ, 2004. p. 81-107.

Artigo recebido em 26/11/2012, aceito para publicação em 16/01/2013