

## MUSEU AFRO DIGITAL

Vivianne Ribeiro VALENÇA\*  
Ana Cláudia de Araújo SANTOS\*\*  
Arlindo Francisco da SILVA FILHO\*\*\*

### INTRODUÇÃO

As instituições museológicas vêm ampliando a cada dia sua forma de atuar e dialogar com o público. A tecnologia tem sido uma ferramenta aliada no processo de divulgação, comunicação e valorização do patrimônio cultural.

Os museus começam a aparecer nos espaços cibernéticos na década de 90 com a melhoria da internet. Primeiramente foram criados sites com o intuito de disponibilizar informações básicas sobre as instituições museológicas como, por exemplo, localização e horário de funcionamento. Posteriormente essas informações foram acrescidas ao avanço dos recursos tecnológicos. Foram surgindo espaços para discussão sobre as áreas de novas tecnologias, museus e internet, museus e hipermídias, museus e interatividade, um exemplo disso seriam as conferências realizadas na década de 90 como *Museums and web* ocorrida em Los Angeles, na Califórnia, e a *ICHIM - International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums* (BERTOLETTI, 2004) que aconteceu na Pensilvânia. A ideia dessas conferências seria reunir profissionais dos museus interessados na área, e promover o potencial da multimídia interativa nos programas das instituições de memória.

Vale ressaltar que o Comitê Internacional de Museus - ICOM não tem um comitê específico sobre museus e ferramentas tecnológicas, ou de interatividade, desta forma esse tipo de discussão é realizada pelo Comitê de documentação - CIDOC que através de um grupo de trabalho específico criado em 1992 trabalha a questão da internet e os museus com o intuito de esclarecer temas ou ações ligados a multimídias e a preservação do patrimônio na inserção de novos recursos tecnológicos.

Nesse sentido, os museus passam a trabalhar com referências patrimoniais digitais na Internet. Seria então uma reinvenção do espaço museológico? Ou uma reconfiguração do meio em que vivemos hoje, a necessidade por informações rápidas precisas e que possa interagir com seu público?

Segundo Piacente (1996:5-8) os diferentes tipos de sites de museus classificam-se em três modelos. O primeiro seria o folheto eletrônico que disponibiliza informações básicas como localização e horário de funcionamento, seria uma ferramenta de comunicação e marketing como, por exemplo, o site do Instituto Ricardo Brennand<sup>1</sup> que disponibiliza seus dados básicos e também suas ações e exposições, atualmente adicionou em seu site um tour virtual por seu espaço físico, lembrando-se desta forma da segunda classificação chamada de museu no mundo

---

\* Mestranda do Programa de Pós Graduação em Antropologia (PPGA) da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Historiadora. E-mail: vivianne.valenca@gmail.com

\*\* Mestranda do Programa de Pós Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Museóloga. E-mail: anaclaudiasantos@gmail.com

\*\*\* Mestrando do Programa de Mestrado Profissional em Gestão Pública (PMGP) da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Médico e Turismólogo. Bacharelado em Museologia pela UFPE. E-mail: arlindofsilho@ig.com.br

<sup>1</sup> Disponível: <http://www.institutoricardobrennand.org.br/index2.html>.

virtual, seria o museu físico “transformado” no museu virtual. E a terceira seria museus realmente interativos que na verdade não existe na vida real são essencialmente virtuais de total interação com o público.

Como essa ideia de museu virtual, cibermuseu ou chamado ainda museu digital ainda é muito recente, não encontramos conceitos bem definidos. Mas, várias ideias em torno de algumas discussões. Alguns teóricos afirmam ser complementação do espaço físico “O museu virtual é uma espécie de um museu imaginário porque ao mesmo tempo em que trabalha com areprodução, prioriza o uso da imagem como referência patrimonial.” (MALRAUX,2000:245). Jápara Tota(2000: 5),os museusvirtuaisãona sua maioria, aproximações imperfeitas dos museus físicos. Muitos questionam, se essa prática seria de fato uma ação museológica, porém o mais importante é usufruirmos das vantagens de um espaço de interação como esse, proposto ao contato direto com o visitante. Entramos no horário que quisermos, afinal o museu virtual nunca fecha, podemos ver as obras com mais profundidade e o mais perto possível e com certa liberdade.As informações inseridas nesses espaços são espalhadas mais rapidamente que no museu presencial, a comunicação é fluída com o visitante. Podemos criar uma interação com as obras virtualizadas,o que talvez sejam início para a educação patrimonial ou até mesmo um incentivo a visitação do espaço físico. Sendo ainda uma maneira de estreitar relações com outras instituições através de projetos, parcerias e espaço de divulgação entre si.

Segundo Grunberg (2007: 5)educação patrimonial é o processo permanente esistemático de trabalho educativo, que tem como ponto de partida e centro o Patrimônio Cultural com todas as suas manifestações.Existe uma metodologia, Educação Patrimonial, que auxilia no aprendizado e se apresenta em quatroetapas que são as seguintes: observação, registro, exploração e apropriação. Baseado nesses princípios associarem a ideia de Museu virtual a partir da observação do visitante com o exercício da percepção e visão dos recursos tecnológicos, o registro e pensamento lógico, a exploração na utilização das ferramentas disponibilizadas e a apropriação do espaço a partir da interação com o suposto bem apresentado. Percebemos que essas plataformas podem interferir no processo de apropriação do bem cultural seja na identificação, exploração, ou interação do visitante.

Atualmente, vem crescendo muitas iniciativas voltadas para o campo da virtualidade museológica, o Museu da Pessoa, por exemplo, é um museu virtual e colaborativo de relatos de vida. As pessoas são convidadas a contar histórias e a explorar o acervo não apenas como visitantes, mas também como curadores e artistas das obras. São mais de 15 mil narrativas em textos, imagens, vídeos e áudios. As histórias são registradas em projetos temáticos, gravadas na sede do museu, em cabines itinerantes de vídeo ou enviadas através da internet. Cada entrevista é amplamente registrada, constituindo uma farta documentação textual e fotográfica que informa e qualifica os depoimentos.

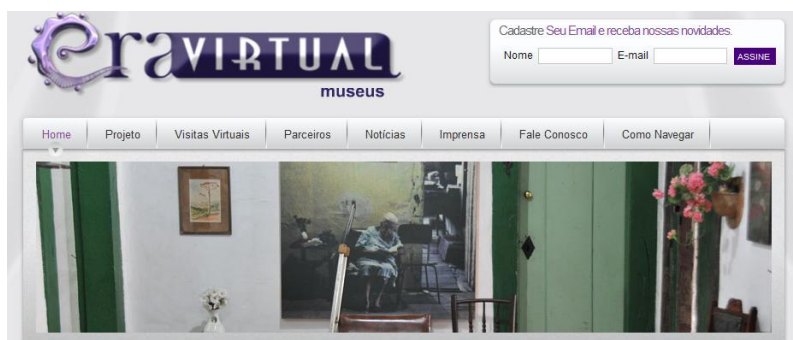


# Museu da Pessoa

Rede Internacional de Histórias de Vida 

Fonte: <http://www.museudapessoa.net/home.php>

Outro projeto interessante é a plataforma interativa de visitação virtual chamada Era Virtual Museums que se tornou uma rede de museus virtualizados e tem como principal objetivo ampliar consideravelmente o alcance sociocultural das exposições. A estratégia baseia-se em dois pilares que seria, a modernização da linguagem com intuito de potencializar a comunicação com as crianças e jovens e democratizar o acesso utilizando-se da internet e da distribuição gratuita de dvd-roms. No processo de transposição do real para o virtual buscam um modelo de visitação em que o internauta possa “entrar” no espaço a ser experienciado, além de brincar e jogar com conteúdo educativo.



Fonte: <http://www.eravirtual.org/pt/>

## 2- MUSEUS AFRO DIGITAIS E SUAS GALERIAS

Diante deste cenário museológico virtualizado, o nosso estudo objetiva refletir sobre o projeto do Museu afro-digital, através de uma rede de outros museus afro-digitais que inclui Bahia, Maranhão, Pernambuco e Rio de Janeiro. O projeto é uma oportunidade de resgatar, apresentar e valorizar os preciosos acervos públicos ou particulares da cultura negra, objetivando o acesso à população.

Apesar de todas as quatro galerias serem ligadas a uma mesma proposta a partir da valorização de uma herança de matriz africana, cada uma trabalha em diferentes perspectivas ao basear-se na realidade da história de seus estados. O Museu Afro Digital - Maranhão busca contribuir com políticas e ações afirmativas na luta contra o preconceito racial. Segundo Sansone (2012) “As intensas transformações tecnológicas atuais exigem novas formas de narrativas e novos ambientes de circulação de informações, desta forma, o Museu digital é um lugar democratizante”.

A galeria Museu Afro Digital Maranhão trata-se de dispositivo de acesso fácil que mostra o cotidiano e a cultura de minorias étnicas e de grupo marginalizados. Visa estimular a memória social dessas minorias étnicas e de memórias nacionais. A presença da cultura africana no Brasil é encontrada em acervos particulares e públicos, sobretudo nos estados aglutinadores de afro-descendentes como o Maranhão. Suas coleções são divididas em religiões, cultural popular, movimentos negro, quilombos e exposições. Entre os objetivos do projeto destacam-se: a digitalização de documentos, acervos e inventário de memórias das culturas afro-descendentes; exploração de novas tecnologias na produção de conhecimento e da pesquisa; fortalecimento de programas de graduação e pós-graduação relacionados aos estudos étnico-raciais; desenvolver parcerias com diversos arquivos e pesquisadores; e consolidar uma rede de pesquisadores em estudos étnicos e africanos.



Fonte: <http://www.museuafro.ufma.br/index.php>

O Museu Digital da Memória Afro-brasileira e Africana Bahia- MDAFRO tem por objetivo disponibilizar e intercambiar cópia de documentos por internet, reunindo num só acervo documental digital, os fundos de arquivo relativos aos Estudos Afro-Brasileiros, em primeiro lugar Afro-Baianos, e aos Estudos Africanos que hoje encontram-se dispersos em várias instituições e coleções privadas, tanto nacionais como internacionais. A ideia é tornar-se referência para intercâmbio e captura de documentos, assim como produção de materiais didáticos absolutamente necessários para a pesquisa e o ensino nas escolas e nas universidades em temas africanos e afro-brasileiros, coletando iconografia, músicas, estatísticas, mapas, cópia de documentos, livros e revistas disponíveis em formato eletrônico.



Fonte: <http://www.arquivoafro.ufba.br/>

O Museu Afro Digital Galeria Rio de Janeiro não é diferente dos outros, tem por objetivo construir um acervo digital e exposições virtuais sobre as práticas daqueles que se definem ou são identificados como negros. A criação da Galeria Rio de Janeiro parte da importância da cidade e do estado em construir uma memória para a população negra ou afrodescendente. Não só é uma referência histórica e cultural, mas também reúne instituições como a Biblioteca Nacional, Arquivo Nacional, além de outras de ensino e pesquisa que vêm se dedicando ao tema. A ideia é criar uma galeria digital, com perspectiva interdisciplinar, como espaço privilegiado para o encontro de diversos saberes sobre a chegada e permanência da população africana e de seus descendentes, contribuindo na inclusão da população negra que muitas vezes tem suas produções culturais e representações identitárias excluídas por um passado histórico.

A digitalização de informações é um instrumento que pode facilitar a repatriação de documentos e divulgar outros de difícil acesso. A ideia é trabalhar com documentos um conjunto amplo de registros: reproduções de material impresso como recortes de jornais; documentos

pessoais; cartas; atas; textos publicados ou não; poesias; receitas culinárias ou da medicina tradicional; fotos; iconografia; gravações e partituras de músicas; depoimentos; rezas; cantigas; reproduções de objetos ou artefatos da cultura material; filmagens; e gravações de eventos culturais ou políticos.



Fonte: <http://museuafrodigitalrio.org/v2/>

O Museu Afro Digital – Pernambuco está em processo de finalização e compilação de acervo digital, a ideia é incentivar novas formas de representação, de construção e de apreensão de discursos sobre cultura africana e afro-brasileira e suas inserções em nossa sociedade. E ainda permitir que os interessados possam criar suas próprias exposições. A proposta é a digitalização de acervos e inventários de memórias das culturas afro-brasileiras e africanas, como: vídeos, fotografias, áudio e documentação. Além da exploração de novas tecnologias na produção de conhecimento e da pesquisa, desenvolver parcerias com diversos arquivos e pesquisadores, consolidar uma rede de comunicação na circulação de informações dos acervos cedidos, além de incentivar a preservação da memória do povo negro, através de recursos tecnológicos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os museus e instituições culturais apresentam-se como chave no processo de produção de imagens e imaginários, sendo necessário analisar os conteúdos e as formas de representar o negro em suas exposições até mesmo no mundo virtualizado. Desta forma, nosso trabalho propõe novas abordagens sobre questões da cultura negra, a partir do estudo do acervo digital que constará nessa rede de Museus Afro Digitais. A disponibilização do seu banco de dados propiciará um maior conhecimento da sociedade sobre a história do povo negro, além da ampla divulgação de seus materiais no mundo virtual. Além da repercussão positiva no campo da educação, da pesquisa e na proposição de políticas e ações culturais.

Neste sentido, o projeto de construção de discursos em rede, com inserção de associações de múltiplas vozes, imagens e filmes, demanda um diálogo proveitoso com questões referentes ao patrimônio material, imaterial étnico, envolvendo diferentes usuários. Tal proposta contribuirá na utilização de novas tecnologias que tornam-se aliadas no processo de produção do conhecimento através da interação e do acesso a informações dos bens culturais no incentivo de reconhecimento e valorização de uma matriz africana herdada que faz parte da ideia de nação brasileira.



**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- BERTOLETTI, Ana Carolina; COSTA, Antonio Carlos. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**, Archives&MuseumsInformatics, Universidade Lisófono de Humanidades e Tecnologia, de Lisboa, 2004. Disponível em: <<http://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>>. Acesso em: 03.10.2012.
- GRUNBERG, Evelina. **Manual de atividades práticas de educação patrimonial**. Brasília.DF, IPHAN, 2007.
- LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- MAGALDI, Monique Batista. Navegando no museu virtual: Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu. Dissertação de Mestrado. UNIRIO/MAST, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <[http://www.unirio.br/cch/ppg-pmus/dissertacoes/dissertacao\\_monique\\_magaldi.pdf](http://www.unirio.br/cch/ppg-pmus/dissertacoes/dissertacao_monique_magaldi.pdf)>. Acesso em: 20.09.2012.
- MALRAUX, André. **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2000. p. 245. (Arte & Comunicação, 70).
- \_\_\_\_\_. **O caráter político dos museus**. Rio de Janeiro: **MAST Colloquia**, vol 12, 2010.
- PIACENTE, Maria. **Surfs Up\_: Museums and the world Wide Web**, MA Research Paper, Museum Studies Program, University of Toronto, 1996. Infelizmente não tivemos acesso às informações originais.
- SANSONE, Lívio. **Museu digital disponibiliza acervo sobre a presença negra no estado**. Museu Afro Digital, Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Maranhão 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2012/08/museu-digital-disponibiliza-acervo-sobre-presenca-negra-no-estado.html>>. Acesso em: 04.10.2012.
- TOTA, Anna Lisa. **A sociologia da arte: do museu tradicional à arte multimídia**. Lisboa: Editorial Estampa, 2000. p. 231.