



UNIVERSIDADE TIRADENTES
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E
EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO E DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

MARCELO PRUDENTE SILVA

MUSEU AFRO COMUNITÁRIO FILHOS DE OBÁ:
DESENHO COLETIVO DE UM DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL
PARA REAFIRMAÇÃO IDENTITÁRIA

ARACAJU
2020

MARCELO PRUDENTE SILVA

MUSEU AFRO COMUNITÁRIO FILHOS DE OBÁ:
DESENHO COLETIVO DE UM DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL
PARA REAFIRMAÇÃO IDENTITÁRIA

Material a ser apreciado para Exame de Qualificação do Mestrado no Programa de Pós-graduação em Educação (PPED) da Universidade Tiradentes (UNIT), na Linha Educação e Formação Docente.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. MARIANA PÍCARO CERIGATTO

ARACAJU
2020

MARCELO PRUDENTE SILVA

**MUSEU AFRO COMUNITÁRIO FILHOS DE OBÁ:
DESENHO COLETIVO DE UM DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL
PARA REAFIRMAÇÃO IDENTITÁRIA**

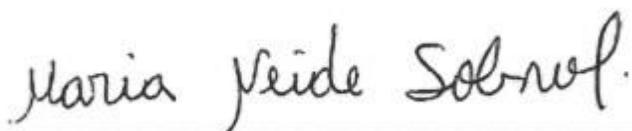
Dissertação apresentada como requisito para
obtenção do título de mestre no Programa de Pós-
Graduação em Educação na linha de Educação e
Comunicação – Universidade Tiradentes.

APROVADO EM: 14/04/2020

BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Mariana Pícaro Cerigatto – PPED/UNIT (Orientadora)



Profª Drª Maria Neide Sobral – PPGED/UFS (Examinadora Externa)



Prof. Dr. Ronaldo Nunes Linhares – PPED/UNIT

ARACAJU
2020

Silva, Marcelo Prudente

S586m Museu Afro Comunitário Filhos de Obá : desenho coletivo de um dispositivo pedagógico digital para reafirmação identitária / Marcelo Prudente Silva ; orientação [de] Dra. Mariana Pícaro Cerigatto. - UNIT : Aracaju, 2020.

104 f. : il.

Inclui bibliografia

Dissertação de Mestrado para obtenção do grau de Mestre em Educação, na linha de pesquisa em Educação e Comunicação.

1. Educação não-formal. 2. Museu Afro. 3. Dispositivo pedagógico digital. I. Cerigatto, Mariana Pícaro (orient.). II. Título.

CDU: 371.68.018:069(=2/=8)

AGRADECIMENTOS

Projetos acadêmicos, profissionais ou mesmo de vida podem até ser pensados sozinhos, mas nunca executados senão coletivamente. E por essa razão, gostaria de agradecer, primeiramente, a minha família, em especial minha mãe, Maria de Jesus Prudente Silva, pela inspiração não apenas nesses dois anos de mestrado, mas em cada dia da minha vida. Aos amigos sempre pacientes para ouvir as reclamações e, acima de tudo, prestar todo apoio possível, seja por meio das longas conversas sobre as incertezas na trajetória, Kevin, incessantes traduções e revisões ortográficas, Saulo Batista, ou pelos aconselhamentos acadêmicos frequentes, Danielle Guimarães.

Agradeço aos colegas de jornada de mestrado pela troca de experiências, além das inspiradoras conversas triviais entre um café e outro: Gilvânia Guimarães, Edirani Tavares e Jonathas Fontes. Assim como meu obrigado a banca que aceitou analisar esse projeto, Prof. Dr. Lindolfo Amaral e Profa. Dra. Maria Neide Sobral.

Gratidão mais que especial pelas orientações acadêmicas da Profa. Dra. Mariana Cerigatto, que aceitou o desafio de guiar a proposta mesmo já em andamento, contribuindo com sua experiência pessoal, pesquisas na área e serenidade. Ronaldo Linhares, cujo compromisso, profissionalismo e humanidade torna qualquer elogio um grande clichê; Nunca vou esquecer toda dedicação e paciência de vocês.

Preciso também estender minha gratidão aos professores e toda equipe do secretariado do PPED representados aqui pelas professoras doutoras Cristiane Porto e Andrea Karla Ferreira. Docentes que me fizeram lembrar em cada aula a importância do papel do professor e o prazer de construir conhecimento coletivamente.

Alguns obrigados essenciais que não poderiam ser esquecidos: aos especialistas convidados, e amigos queridos: Leonardo Vieira Silva, Sara Perrella e Kaio Eduardo de Jesus Oliveira, as professoras inspiradoras Profa. Dra. Mônica Fantin e Telma Anita Piacentini do NICA/UFSC pela experiência de mobilidade acadêmica incrível.

Por fim, e mais importante, aos responsáveis pela Sociedade de Culto Afro-brasileiro Filhos de Obá, Brenno, Edilma Chagas e Yjá Ginalva que não apenas contribuíram para tornar esse projeto possível como são autores diretos dessa iniciativa, abrindo a casa e o coração, e ensinando esse pesquisador em cada tarde juntos durante essa “trilha” do conhecimento.

“Falar de raça é falar da dominação e escravização de um povo, do apagamento, silenciamento e retirada da sua humanidade. Falar sobre raça é falar sobre a desigualdade que estrutura a nossa sociedade até hoje.”

Marielle Franco

RESUMO

O projeto teve como objetivo construir coletivamente com os integrantes do Museu Afro Comunitário Filhos de Obá (MUSCAFO) um dispositivo pedagógico digital que busca contribuir para a reafirmação das raízes identitárias da comunidade negra de Laranjeiras, Sergipe. E para isso adota a metodologia Design-based research (DBR), com a valorização das vozes de todos os envolvidos e dinâmica de ciclos iterativos que permitiu avançar ou retornar a etapas anteriores da produção sempre que necessário para importantes ajustes identificados pelos participantes por meio de entrevistas qualitativas com grupos focais, em um processo de educação não-formal onde foi possível refletir em conjunto sobre as soluções museográficas e pedagógicas para os problemas identificados pela comunidade. Como resultado, foi observado que o desenho coletivo do dispositivo promoveu um processo de ensino-aprendizagem significativo entre os participantes e a adoção da metodologia DBR possibilitou os necessários ajustes técnicos, estéticos e conceituais em todo decorrer da produção, com a integração dos envolvidos desde a identificação do problema até a validação técnica do desenho de dispositivo pedagógico digital por parte dos especialistas convidados e principalmente quanto a autoidentificação dos responsáveis pelo MUSCAFO com o resultado final.

Palavras-chave: Educação não-formal; Museu afro; Dispositivo pedagógico digital

ABSTRACT

The purpose of this project was to build collectively with members of Sons of Obá Afro Community Museum (SOACM) a digital pedagogical device which intends to contribute the black community origins of Laranjeiras, Sergipe. In order to do so, it adopts Design-based research (DBR) method through the voices of all individuals and dynamics of iterative cycles that allowed to advance or return to previous stages of production whenever necessary for important adjustments observed by the participants over qualitative interviews and meetings logbooks, in a non-formal education process where it was possible to reflect together on the museographic and pedagogical solutions to the problems identified by the community. As result, it was noted the collective design of the device promoted a significant teaching-learning process among the participants and the adoption of the DBR methodology enabled the necessary technical, aesthetic and conceptual adjustments throughout the production, with the integration of those involved since the identification of the problem until the technical validation of the design of the digital pedagogical device by the invited specialists and mainly regarding the self-identification of those responsible for SOACM as a final result.

Keywords: non-formal education; afro museu; digital pedagogic device.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela principal do site do Museu Afro Brasil	58
Figura 2 – Tela principal do site do MAFRO/UFBA.....	59
Figura 3 – Tela da plataforma digital da exposição Itinerário da magia	59
Figura 4 – Arquitetura da informação do artefato projetado.	60
Figura 5 – Primeiro esboço da interface gráfica.....	63
Figura 6 – Testes de filmagem na instituição	63
Figura 7 – Registro experimental em 360 para Trilha Gliage.....	63
Figura 8 – Rascunho do desenvolvimento da identidade visual.....	64
Figura 9 – Propostas I, II e III para logotipo do MUSCAFO	66
Figura 10 – Modelo tipográfico I para identidade visual	67
Figura 11 – Modelo tipográfico II para identidade visual	67
Figura 12 – Modelo tipográfico III para identidade visual	67
Figura 13 – Proposta de símbolo para identidade visual.....	68
Figura 14 – Proposta para identidade visual e seu referencial	68
Figura 15 – Página principal proposta.....	70
Figura 16 – Subpágina Institucional proposta.....	71
Figura 17 – Subpágina Museu proposta.....	72
Figura 18 – Subpágina do Exposição proposta.....	73
Figura 19 – Subpágina Acervo proposta.....	74
Figura 20 – Subpágina Blog proposta.....	75
Figura 21 – Padrões de tela ao fundo e seus referenciais	76
Figura 22 – Logotipo final aprovada pelos responsáveis do MUSCAFO.	77
Figura 23 – Interface do jogo pedagógico interativo proposto	80
Figura 24 – Storyboard para animações	81
Figura 25 – Registros experimentais em 360° da Trilha Gliage.....	82

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Fases da DBR e detalhamento dos tópicos.....	49
Tabela 2 – Ciclo iterativo e detalhamento de atividades.....	51
Tabela 3 – Etapas de desenvolvimento do projeto.....	52
Tabela 4 – Envolvidos nas etapas de produção e avaliação dos processos.	54

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO NÃO-FORMAL DE ENSINO- APRENDIZAGEM COMO ESTRATÉGIA DE EMANCIPAÇÃO DO SUJEITO.....	13
3 O MUSEU ENQUANTO PATRIMÔNIO VIVO E EM MOVIMENTO DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA.....	21
3.1 DOS MUSEUS GREGOS AOS NOVOS DESAFIOS DAS INSTITUIÇÕES MUSEAIS	22
3.2 MUSEUS AFRO-BRASILEIROS: ESPAÇO DECOLONIAL DA MEMÓRIA E DA IDENTIDADE CULTURAL.....	25
3.3 MUSEU DIGITAL: TEMPLO VIRTUAL DA PRESERVAÇÃO E DIFUSÃO CULTURAL	31
4 A SOCIEDADE DE CULTO AFRO BRASILEIRO FILHOS DE OBÁ E A METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL	42
4.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA SOCIEDADE DE CULTO AFRO-BRASILEIRO FILHOS DE OBÁ.....	42
4.2 DESIGN-BASED RESEARCH NA CONSTRUÇÃO COLETIVA DE UM DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL	45
5 DESIGN DO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL.....	55
5.1 CONSTRUÇÃO COLETIVA DO DESENHO COM OS INTEGRANTES DO MUSCAFO A PARTIR DO DIÁRIO DE BORDO E DAS ENTREVISTAS EM GRUPOS FOCAIS....	55
5.2 ANÁLISE E VALIDAÇÃO DO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL	65
5.2.1 Identidade visual, interface gráfica, arquitetura da informação, narrativas e curadoria digital.....	66
5.2.2 Potencial pedagógico digital do dispositivo	79
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
REFERÊNCIAS.....	86
APÊNDICE – QUESTIONÁRIOS ABERTOS DURANTE GRUPOS FOCAIS	90

1 INTRODUÇÃO

Ao trabalhar com a digitalização de museus e aparelhos culturais tradicionais, torna-se inevitável não adentrar na reflexão sobre o confronto de duas ideias intrínsecas aos novos espaços resultantes desse encontro: o efêmero presente no conceito e dinâmicas da cibercultura e a premissa da preservação da memória, um dos principais papéis das instituições museais.

Desde seu surgimento, enraizado na necessidade de proteger e expor bens culturais isolados do cotidiano para ser parte de um espaço institucionalizado ou mesmo acervos pessoais, os museus vêm passando por transformações em seu conceito para atender as necessidades sociais que despontam, assim como também para sobreviver enquanto espaço relevante na formação cultural do seu povo.

Contudo, apesar das empreitadas comprometidas com a representação democrática da diversidade cultural, por vezes no decorrer da história das civilizações colonizadas pelos povos europeus esses espaços museais serviram a propósitos políticos dos detentores do poderio das suas respectivas épocas ao estabelecer o que Abranches (1989) descreve como processos de exotização de culturas ditas primitivas pela visão eurocêntrica, com a finalidade de utilizar as instituições museais como mais um espaço de manutenção do poder da classe dominante.

Ao longo desse percurso histórico de reconfigurações culturais, políticas e sociais dos museus, uma das questões que se apresenta como interesse desse estudo é o fenômeno da cibercultura e seu potencial transformador das dinâmicas de atuação dos sujeitos e instituições. Tal ponto propôs aos museus entenderem o espaço virtual enquanto meio para a construção do discurso simbólico sobre patrimônio cultural¹, se integrando ao ciberespaço para atender as demandas geradas pelos usuários das novas tecnologias digitais.

Nos dias de hoje, muitas dessas instituições já possuem seu equivalente virtual com propostas de dispositivos pedagógicos interativos próprios alinhados às

¹ A Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 216, ampliou o conceito de patrimônio estabelecido pelo Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, substituindo a denominação Patrimônio Histórico e Artístico, por Patrimônio Cultural Brasileiro. Essa alteração ampliou para uso do IPHAN o conceito de referência cultural e a definição dos bens passíveis de reconhecimento, sobretudo os de caráter imaterial.

potencialidades dos recursos técnicos atuais, como o TATE, o Museu Hermitage e Museu do Amanhã, entre outros. Dispositivos esses entendidos por Fischer (2002) como aparatos discursivos ou não, detentor de uma complexa forma de reproduzir e veicular saberes para e sobre os sujeitos a partir do seu contexto cultural e histórico, levando-se em conta as estratégias de poder envolvidos no processo de pedagogização midiática.

Contudo, os conflitos na convergência entre os espaços físico e virtual, o descomprometimento de alguns grupos com a difusão cultural para além das paredes dos prédios e galerias, e principalmente o desperdício do seu potencial educacional direcionou as primeiras iniciativas na área para o que Lévy (1999) descreveu como ambientes virtuais limitados, focados a apresentar apenas reproduções fotográficas das obras e recursos hipertextuais pouco imersivos, servindo basicamente como um inerte catálogo virtual.

Diante dos desafios das instituições museais na contemporaneidade e sua importância enquanto espaço não-formal de ensino-aprendizagem, a construção coletiva de um dispositivo pedagógico digital para o Museu Afro Comunitário Filhos de Obá (MUSCAFO) foi escolhida como objeto deste estudo. Ademais, a sua digitalização se faz necessária também pela lacuna da sua visibilidade na cidade de Laranjeiras e no estado de Sergipe, resultante, dentre outras razões, de uma estrutura histórica social estabelecida que contribui para ocultar nas diversas esferas da sociedade as representações de matrizes africanas, perpetuando, assim, as amarras de dominação colonial, apontada por Quijano (2005) como um dos pilares da hierarquização racial eurocêntrica do final do século XIX.

Dentro do contexto apresentado surge o problema desse estudo: a construção coletiva de um dispositivo pedagógico digital para o Museu Afro Comunitário Filhos de Obá Digital (MUSCAFO) pode contribuir pedagogicamente na reafirmação identitária da comunidade local? E partindo do pressuposto que uma proposta pedagógica de museu digital por meio dos recursos audiovisuais e interativos e seus atributos técnicos, estéticos, imersivos e educacionais projetado coletivamente com a comunidade a qual representa pode colaborar para difusão, preservação e reafirmação identitária, o presente projeto tem como objetivo geral construir, coletivamente, um dispositivo pedagógico

digital de Museu Afro Comunitário Filhos de Obá que contribua na reafirmação da identidade e da preservação cultural da comunidade negra de Laranjeiras/SE.

Como seus objetivos específicos o projeto pretende:

- Levantar documentos e artefatos pictográficos da História da Comunidade juntamente com os integrantes da Sociedade de Culto Afro-Brasileiro Filhos de Obá (SCAFO).
- Identificar as necessidades e possibilidades representativas dentro das linguagens digitais para o MUSCAFO no olhar dos seus integrantes;
- Propor soluções museográficas e pedagógicas para os problemas identificados pela comunidade coletivamente a partir da abordagem socioconstrutivista da metodologia DBR;
- Validar o referido dispositivo pedagógico digital com a comunidade local e especialistas acadêmicos da área.

No intuito de atingir seus objetivos e legitimar as etapas e o dispositivo resultante do estudo, optou-se por trabalhar a pesquisa-desenvolvimento. Esta opção se propõe prover novos conhecimentos, traduzido em produtos, processos, metodologias, sistemas e práticas, neste caso orientada por meio da abordagem metodológica Design-Based Research (DBR).

Esta metodologia, concebida por Barab e Squire (2004), de cunho socioconstrutivista, exploratória, com características intervencionista, parte de uma premissa colaborativa entre os envolvidos, integrando a comunidade participante como atores fundamentais à pesquisa, por meio de diálogos que alinham os saberes comunitários com o método científico.

Desenvolvida a partir ciclos iterativos, utilizamos diário de bordo e entrevistas em grupos focais com a comunidade ativa na produção do desenho; contato com especialistas acadêmicos para validação técnica e pedagógica do desenho. Num processo de ir e vir, retomamos sempre as fases anteriores de produção, quando necessário, para atender a construção coletiva e problematizações advindas dos estudos com o grupo no decorrer da investigação e conseqüente desenho do sistema.

Tal escolha foi feita por essa abordagem valorizar a interação social e cultural como ponto de partida para que o processo de aprendizagem ocorra de forma mais significativa para os sujeitos envolvidos responsáveis por validar os processos e resultados.

A iniciativa de desenvolver esse projeto surgiu com o trabalho de conclusão de curso no período de graduação em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal de Sergipe, em 2006, mediante experiências em pesquisas sobre patrimônio material e imaterial em cidades históricas de Sergipe. Durante as pesquisas, surgiram indagações não exploradas no decorrer do estágio acadêmico quanto à vocação pedagógica dos Museus Históricos, em especial da virtualização desses espaços, visto principalmente os impedimentos geográficos de comunidades escolares distantes com pouco acesso aos aparelhos culturais.

Aliado a isso, com os avanços das tecnologias da informação e comunicação nos últimos 14 anos, houveram transformações diretas na forma dos indivíduos se relacionarem com os recursos digitais e entre si. Mudanças causadas, entre outras razões, pela maior facilidade de acesso aos recursos tecnológicos digitais e surgimento de novos instrumentos, como os *smartphones*. Foram essas rupturas que despertaram o interesse em investigar novos caminhos para antigos problemas já observados nas pesquisas enquanto discente dos primeiros anos da licenciatura em Artes Visuais.

Os estudos posteriores à graduação acerca dos problemas de invisibilidade de grupos minoritários nas esferas sociais, principalmente aqueles ligados à educação e à cultura, convocaram um retorno à cidade de Laranjeiras para a busca da ressignificação do conceito de museu e identidade, agora não mais centrado na digitalização do Museu Afro de Sergipe, tema do trabalho de conclusão da graduação, mas sim por meio de uma proposta pedagógica digital do Museu Afro Comunitário Filhos de Obá. Convidando sua equipe institucional, responsável pela manutenção do espaço, a ser parte de uma curadoria coletiva, tendo já nesse trajeto de construção um processo de ensino-aprendizagem em si.

Com esse estudo, pretende-se também dialogar com as inquietações do Grupo de Estudos e Pesquisa em Comunicação, Educação e Sociedade do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Tiradentes, contribuindo com as visões acerca

dos espaços não-formais de educação presentes na sociedade e a importância das suas reconfigurações geradas pela revolução digital para alcançar os diversos públicos. Principalmente aqueles “desconectados” da cibercultura, seja devido a lacuna de políticas públicas apropriadas ou pelas deficiências no seu letramento digital.

O projeto está dividido em quatro momentos, e o seu aporte teórico foi traçado a partir da revisão bibliográfica ancorada em autores responsáveis por investigações na área da educação para emancipação do sujeito, análises críticas acerca de identidade cultural afro e afro-brasileira e estudos que retomam a história e projetam as possibilidades para o futuro da digitalização e dinâmicas dos espaços museais.

O capítulo inicial desse estudo abrange o papel da comunicação na educação, em especial no ensino não-formal, como caminho para a construção coletiva do conhecimento pautado principalmente nos estudos de Freire (1984), a partir das afirmações e análises presentes em seus trabalhos e por autores que nele se inspiram como Lima (2015) e Hooks (2019). Entendendo a comunicação enquanto coparticipação dos sujeitos no ato de conhecer e trazendo as rupturas propostas pela educação não-formal para o centro do debate nas falas de Gohn (2006), com o intuito de contextualizar o processo pedagógico de aprendizagem coletiva aqui propostos.

A segunda parte do projeto aborda o conceito e histórico dos museus enquanto instituição cultural, com foco na representação identitária da cultura afro brasileira e o processo histórico de apagamento da sua ancestralidade. Propondo traçar um movimento de reflexão acerca do papel do museu na consolidação da multiculturalidade a partir de Munanga (2012), Abranches (1989), Meneses (1993) e Sansone (2013), entre outros autores críticos às políticas de fortalecimento da hegemonia eurocêntrica nos aparelhos culturais e outras esferas da sociedade.

Ainda no segundo capítulo, a investigação adentra na discussão da cibercultura ao apresentar o posicionamento dos museus nessa nova configuração social e as possibilidades e desafios que emergem junto aos códigos binários e a virtualidade da imagem, desconstruindo não somente o conceito de tempo e espaço, mas também ampliando abismos sociais por meio da exclusão digital quando em dissonância com as políticas de igualdade de acesso e projetos educacionais para autonomia e letramento

do indivíduo. Amparados principalmente nos debates de Canclini (2004), Marin (2011), Barbero (2014), Sheiner (1998) e Hooper-Greenhill (2000).

Em um terceiro momento, ao adentrar na etapa prática do trabalho é apresentada a metodologia que irá conduzir o estudo: a Design-Based Research, com o detalhamento sobre sua forma de abordagem e percursos a serem percorridos coletivamente junto aos integrantes da Sociedade de Culto Afro Filhos de Obá e especialistas convidados. Nesse momento serão também contextualizados o entorno e histórico da Sociedade e do Museu Afro Comunitário Filhos de Obá a partir de documentos da instituição, relatos dos seus integrantes e publicações sobre o espaço.

No quarto capítulo são apresentadas as etapas que integram a construção coletiva do dispositivo pedagógico digital, descrevendo as decisões que levaram a concepção de cada elemento técnico e estético, e como se deu o processo pedagógico de aprendizagem desenvolvido pela comunidade para revelar-se, identificar-se e contribuir na valorização da preservação da sua cultura.

Nesse momento também são apontados os estudos dos espaços museais similares feitos com a equipe do MUSCAFO, descritivo da coleta de dados por meio do diário de bordo, entrevistas em grupos focais e relatórios com as observações de todos os envolvidos acerca dos elementos analisados. Além da apresentação do material que definiu a ordem e quantidade de ciclos iterativos até a conclusão de cada etapa de produção do artefato.

Por fim, a dissertação expõe os relatórios finais de validação do dispositivo, com os resultados constituídos em imagens e mapas de navegação detalhados após as análises dos integrantes do MUSCAFO e especialistas da área. Tendo como conclusão os possíveis desdobramentos abertos pela proposta e as contribuições do estudo para as pesquisas em educação e comunicação.

2 EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO NÃO-FORMAL DE ENSINO-APRENDIZAGEM COMO ESTRATÉGIA DE EMANCIPAÇÃO DO SUJEITO

O aperfeiçoamento dos métodos e instrumentos de ensino-aprendizagem tem caminhado em descompasso com as transformações e exigências socioculturais da

contemporaneidade. E a necessidade da implementação de novas propostas educacionais que dialogam com as demandas da era da informação é uma das barreiras na conexão entre ambientes educacionais e a realidade dos sujeitos já integrados a cibercultura.

Tal afirmação mostra-se uma questão de longa data já apresentada em ensaios de Freire (1984) sobre a educação e a comunicação, onde o autor se mostra preocupado com a apropriação dos meios de comunicação do século XX pela escola. Ao citar a relação defasada do professor brasileiro com o livro didático convencional, descreve seu comportamento como o de um leitor medieval recitando pergaminhos e papiros para alunos sem instrução. A partir dessa crítica, o autor ressalta a imediata necessidade da educação se abrir para o mundo além das instituições de ensino formais e explorar os potenciais de linguagens e recursos comunicacionais que perpassam o tradicional livro didático para aproximar-se do cotidiano do estudante.

Esse contexto, por vezes estranho ao ambiente escolar, encontra entre seus maiores fenômenos culturais os meios de comunicação, os quais sofreram uma revolução tecnológica que possibilitaram novas relações sociais e linguagens próprias. Alterando estilos e comportamentos sociais, transformando a cultura e trazendo novos desafios e demandas para a área da educação.

Em seus estudos Gohn (1999) vai além e ressalta que “as novas mídias se transformaram no quarto poder da sociedade: abriu novas frentes e expandiu-se, tornou-se mais complexa, alterou conceitos de tempo e espaço” (GOHN, p.18,1999).

Para buscar entender o papel das instituições tradicionais diante da revolução trazida com os meios de comunicação de massa, Freire (1984) propõe algumas questões fundamentais: Como se encontra a situação da escola num contexto de grandes mudanças? Seu papel torna-se secundário em relação a esse mundo de influências que os indivíduos recebem através dos meios de comunicação? Perguntas que não esgotam, mas expandem suas reflexões acerca delas em vários dos seus estudos:

É evidente que a escola, enquanto instituição social e histórica, não pode cumprir sempre da mesma forma um certo papel que ela vem cumprindo, através do tempo e do espaço. Por outro lado, eu não diria que a escola tem de brigar com as novas presenças que se vêm em torno dela. Presenças que vêm surgindo em função do desenvolvimento da ciência e

da tecnologia, e que, no campo da comunicação, a superam de longe. Aliás, se tu no campo da comunicação com profunda dinâmica, podes observar como a escola é estática, perto deles! (FREIRE, P. 24 , 1984)

No que se refere aos métodos e objetivos do ensino, Freire (1984) pontua que os novos recursos e transformações advindos das novas mídias obrigam a escola a deixar de ser um espaço exclusivamente fabricante e reproduzidor de memórias repetitivas, para ser um espaço comunicante e de criação. Sendo assim, esse processo de transição não poderia deixar de ter como auxiliares todos os meios de comunicação. Instrumentos facilitadores da aprendizagem.

Para entender a importância da comunicação, mesmo antes da revolução dos meios de comunicação de massa para a sobrevivência da humanidade e construção das sociedades antigas e modernas é possível ir até Freire (1971) e buscar os conceitos básicos dessa especificidade humana:

“A diferença fundamental entre o animal, cuja atividade não vai além da mera produção, e o homem, que cria o domínio da cultura e a história através de sua ação no mundo, é que apenas o último é um ser de práxis. Um ser que cria e que se sabe um transformador e criador. Que o homem, em sua permanente relação com a realidade, produz não apenas bens materiais, coisas sensíveis e objetos, mas também instituições sociais, ideologias, arte, religiões, ciências e tecnologia”. (FREIRE, P.167, 1971).

Ao analisar a práxis exaltada por Freire (1971), Hooks (2019) salienta que esse movimento não é desprovido de intenção ou finalidade. Ele é ação e reflexão. Para Hooks (2019) “mulheres e homens são seres humanos porque se fizeram historicamente seres de práxis e, assim, se tornaram capazes de, transformando o mundo, dar significado a ele” (HOOKS, p. 68). Partindo dessa conceituação mais ampla, é possível entender, entre outras coisas, como os sujeitos constroem o conhecimento coletivamente.

Ir além do entendimento do processo de comunicação entre os indivíduos a partir dos trabalhos de Freire (1971) permite ver a comunicação como a coparticipação dos sujeitos no ato de conhecer e a importância que a reciprocidade durante o processo não seja rompida. Para Freire “a comunicação é diálogo na medida em que não é transferência de saber, mas um encontro de Sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados”. (FREIRE, P.66, 1971). A existência do mundo social

humano como é conhecido não existiria se as pessoas não fossem capazes de se comunicar. O que leva a constatação que não existe ser humano isolado ao passo que também não há pensamento isolado. E sobre esse ponto Freire (1971) escreve que:

“O sujeito pensante não pode pensar sozinho. Não pode pensar acerca dos objetos sem a coparticipação de outro Sujeito. Não existe um “eu penso”, mas sim um “nós pensamos”. É o “nós pensamos” que estabelece o “eu penso” e não o oposto. Esta coparticipação dos Sujeitos no ato de pensar se dá na comunicação. A comunicação implica numa reciprocidade que não pode ser rompida. Portanto não é possível compreender o pensamento sem referência à sua dupla função: cognitiva e comunicativa. E o que caracteriza a comunicação, enquanto este comunicar comunicando-se é que ela é diálogo, assim como o diálogo é comunicativo. A educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é transferência de saber, mas encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados” (FREIRE, P. 66, 1971).

Ao analisar a concepção de comunicação nos estudos de Paulo Freire, Lima (2015) vê essa definição como um encontro entre sujeitos, mediados pela palavra, com a finalidade de nomear o mundo em uma específica dimensão política do diálogo. O autor aborda a visão de Paulo Freire sobre reflexão e ação, através de um entendimento onde a conexão entre estes se faz tão profunda que a dificuldade na construção de uma afeta diretamente a outra parte, pois não há “palavra” verdadeira que não seja ao mesmo tempo ação.

Entender a dimensão e potencial político da comunicação leva a uma crítica construtiva importante no que se refere aos meios de comunicação de massa. Para Freire (1984), apesar dos seus diversos aspectos positivos discutidos até aqui, não é possível, nem coerente, pensar nesses recursos sem pensar na questão do poder. O que não significa que esses recursos sejam bons ou ruins em si mesmos. Pois estes são apenas instrumentos técnicos resultantes do avanço da tecnologia; expressões da criatividade humana e da ciência desenvolvida pela humanidade. Contudo, cabe perguntar a serviço do quê e de quem os meios de comunicação se apresentam na sociedade. Pois apesar de meramente técnicos, é permeado por um viés político.

Assim, da mesma forma que a comunicação pode perpetuar relações de poder, Lima (2015) vê na dimensão política da comunicação e nesse ato de pronunciar o mundo e dar a ele significado um caminho possível para modificá-lo, tornando o sujeito um ser emancipado. Para esse caminho o autor propõe a prática da ação cultural dialógica

defendida por Freire (1984) a partir da qual os sujeitos e as sociedades possam reaver sua verdadeira voz num mundo desumanizado.

Ao analisar a ação cultural nas discussões de Paulo Freire, Lima (2015) ressalta que o autor algumas vezes faz uso desse termo no lugar da palavra educação, visto a importância em seus trabalhos. “Para Paulo Freire a cultura deve ser entendida como o resultado da práxis e do trabalho humanos em sua relação dialética com o mundo” (LIMA, 2015, P.33). A cultura integra o abrangente universo simbólico e em que os indivíduos coexistem. Ela se faz a partir de uma relação entre o sujeito e o resultado das suas ações, não é um produto em si, seu processo dialético está em permanente movimento e apesar de criada pelo Homem, a cultura ao mesmo tempo o cria. A partir de todos os bens materiais, objetos sensíveis, instituições sociais, ideologias, arte, religiões, ciência e tecnologia que fazem parte dela.

O sentido de cultura e comunicação nos estudos de Paulo Freire se completam. Isso acontece, segundo Lima (2015), porque ambas encontram-se relacionadas diretamente com a liberdade e libertação humanas. “A comunicação e a cultura devem ser encaradas e estudadas, portanto, na relação dialética com o contexto social em que se desenvolvem (LIMA, P.33, 2015)”. E só a verdadeira comunicação entre os indivíduos permite a reciprocidade dialética, a qual direciona o homem livre para a transformação do mundo e cria o universo cultural simbólico que propicia o permanente processo de cada um e dos seus pares.

Nesse cenário de globalização e avanços tecnológicos, posto onde a comunicação em suas diferentes apresentações ganha cada vez mais importância, a educação é convocada a ser parte do processo de superação da desigualdade de acesso ao conhecimento, contribuindo de forma determinante na equidade e justiça social.

Ao descrever a educação em sua essência, Brandão (2004), propõe desconstruir sua intrínseca ligação ao ensino formal, afirmando que está abrange todos os processos de formação do indivíduo, por meio de processos que podem ocorrer em diversos ambientes sociais, sendo não apenas os sistemas de ensino-aprendizagem que ocorrem nas instituições educacionais, mas, também, as ações que ocorrem fora delas. Sendo assim, para o autor a educação acontece em vários momentos, desde que haja pessoas construindo conhecimentos em interação e inter-relação.

Tudo isso torna a educação um procedimento inerente à formação do sujeito, tirando a exclusividade da escola como seu único espaço de manifestação e do professor o único sujeito a praticá-la. Entretanto não basta entender essa premissa, se faz importante entender como se dá a construção de saberes fora dos ambientes tradicionais de ensino-aprendizagem escolar e como esse processo dialoga com o ensino regular.

Entre os autores e autoras que analisam as modalidades de educação, Gohn (2006) contempla essa discussão ao se debruçar sobre as três formas de ensino-aprendizagem presentes na sociedade: a educação formal, desenvolvida na escola, com conhecimentos de mundo já pré-estabelecidos; a educação não-formal, modalidade de interesse desse estudo, indissociável da educação formal, porém que aborda processos educativos que ocorrem fora das escolas em processos educativos da sociedade civil e ao redor de ações coletivas; e a educação informal, muitas vezes confundida com a educação não-formal, porém com importantes distinções, visto que a informal ocorre de forma espontânea e envolve a socialização do sujeito com a família, amigos, em seu bairro etc.

Para a autora, a educação não formal, responsável por tais rupturas, designa um processo com cinco campos ou dimensões, que correspondem as suas áreas de abrangência:

O primeiro envolve a aprendizagem política dos direitos dos indivíduos enquanto cidadãos, isto é, o processo que gera a conscientização dos indivíduos para a compreensão de seus interesses e do meio social e da natureza que o cerca, por meio da participação em atividades grupais. O segundo, a capacitação dos indivíduos para o trabalho, por meio da aprendizagem e/ou desenvolvendo potencialidades. O terceiro, a aprendizagem e exercícios de práticas que capacitam os indivíduos a se organizarem com objetivos comunitários voltados para a solução de problemas coletivos cotidianos. O quarto é a aprendizagem dos conteúdos da escolarização formal, escolar, em formas e espaços diferenciados. Neste, o ato de ensinar se realiza de forma mais espontânea, e as forças sociais organizadas de uma comunidade têm o poder de interferir na delimitação do conteúdo didático ministrado bem como estabelecer finalidades a que se destinam aquelas práticas. O quinto e último corresponde a educação desenvolvida na e pela mídia, em especial a eletrônica, uma das formas de maior impacto nas últimas décadas e ainda pouco exploradas quando considerado o tempo de pesquisas da educação e suas outras fronteiras. (GOHN, 1999 P-107)

Ainda referente à educação não-formal, Gohn (1999) sugere mais uma importante divisão para diferenciar os tipos de educação não-formal, considerando seus objetivos.

A primeira, se volta à alfabetização ou construção de conhecimentos historicamente sistematizados pela humanidade, porém que faz uso de uma estrutura e organização distinta do currículo das organizações escolares. A segunda trata-se da modalidade de educação não-formal, referindo-se ao ensino-aprendizagem feito a partir do processo de participação social, em ações coletivas não voltadas para o aprendizado de conteúdos da educação formal.

Sobre as divisões apresentadas, é importante destacar que em todos os casos a educação não-formal tem sempre um caráter coletivo e é resultante de processo de ação grupal vivido enquanto práxis dos indivíduos envolvidos, mesmo que o resultado durante e ao final sejam absorvidos individualmente.

No Brasil, a educação não-formal recebeu destaque apenas a partir dos anos 1990, sendo durante muitas décadas um campo de menor importância; seja na sua inserção enquanto política pública, seja enquanto pesquisa e aplicação pelos educadores. Por um longo período as ações educacionais ficaram focadas quase que exclusivamente na educação formal, desenvolvida nas instituições escolares.

Apesar de em alguns momentos existirem movimentos voltados à educação não-formal, Gohn (1999) ressalta que esta acaba por ser direcionada para complementar o ensino regular, sendo genericamente vista como um conjunto de processos desenhados com o objetivo de atrair a participação de indivíduos e de grupos na busca apenas de atitudes positivas em relação à cooperação na família, trabalho ou comunidade, para fins coletivos comuns. Para a autora, a educação precisa ser trabalhada como um processo de ensino-aprendizagem alcançado no decorrer da vida por meio da leitura, interpretação e assimilação dos fatos, eventos e acontecimentos que os indivíduos fazem, de forma isolada ou em contato com grupos e organizações.

Entre os pressupostos básicos da educação não-formal está o entendimento do ensino-aprendizagem enquanto prática social. É a partir das experiências coletivas que o aprendizado é construído. E esse processo não se dá pela simples absorção de conteúdos sistematizados previamente, mas sim por meio da vivência de certas situações-problema. Pois as interações entre os sujeitos são de fundamental importância para o alcance de novos saberes.

Todavia, apesar dos avanços apresentados, Hooks (2019) sublinha que ainda hoje as escolas e mesmo os ambientes educacionais não-formais representam, muitas vezes, um espaço restrito a apenas uma única forma de pensamento e experiência, a qual é defendida como universal, desconsiderando as particularidades do contexto do estudante. Isso se configura como uma barreira para implementação de novos métodos alinhados a realidade contemporânea e dos currículos multiculturais essenciais para a emancipação do sujeito visto ser um dos caminhos da representação da sua identidade no contexto escolar.

Ao se aprofundar no contexto multicultural a partir da visão de Hooks (2009), nota-se a importância dos alunos conhecerem a diversidade epistemológica num espaço criado pelo professor para incluir temas que tragam, por exemplo, consciência de raça, sexo e classe associando-as a disciplina oferecida. Uma educação que liberta e que não faz dos estudantes pessoas meramente passivas e engessadas, não apenas exige o despertar da criticidade acerca da sociedade que vivemos, mas também, a visibilidade dos não brancos entre outros grupos marginalizados. Para Hooks (2009) apenas a educação engajada permitirá visualizar como as relações de poder interferem na educação, para assim desarticular o caráter opressor presente nos ambientes educacionais.

Os esforços de iniciativas para a diversidade dependem da reestruturação da forma de pensar a comunicação com e entre os Sujeitos na sala de aula. E sobre a iminência desse movimento, Hooks (2019) escreve:

“A adoção do multiculturalismo obriga os educadores a ir além na comunicação entre os sujeitos envolvidos no processo, e centrar sua atenção na voz destes. Ao perguntar-se: quem fala, quem ouve e por quê? Cuidar para que todos os alunos cumpram sua responsabilidade de contribuir para o aprendizado na sala de aula não é uma abordagem comum no sistema que Freire chamou de “educação bancária”, onde os alunos são encarados como meros consumidores passivos” (HOOKS, 2019, P.57).

Diante das discussões expostas, é possível observar que a educação para emancipação do sujeito, principalmente aqueles que compõem as parcelas invisibilizadas pela estrutura social posta, passa pela desconstrução e transgressão de valores e métodos estabelecidos nas várias esferas da sociedade. E para isso se faz necessário

também identificar os segmentos sociais aliados nesse processo transformador, entre os quais estão os aparelhos culturais como as instituições museais.

Todo esse processo pontuado aqui exige dos envolvidos com a educação, formal e não-formal, o comprometimento na construção coletiva do conhecimento, onde todas as partes tenham sua voz ouvida e possam se apropriar das ferramentas de ensino-aprendizagem e espaços educacionais para assim ser sujeito ativo além dos muros da escola, transformando seu entorno e a si mesmo enquanto indivíduo.

3 O MUSEU ENQUANTO PATRIMÔNIO VIVO E EM MOVIMENTO DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA

Dos primeiros museus da Grécia Antiga até as discussões contemporâneas sobre a relevância das instituições museais enquanto espaço multicultural de ensino-aprendizagem não formal e representação identitária, esse capítulo se propõe a acompanhar algumas das importantes mudanças nas percepções sobre esses espaços, e sua busca por um formato que dialogue com os sujeitos do seu tempo. Instituições essas que quando concebida criticamente tem em seu potencial transformador a oportunidade de reparar apagamentos históricos por meio de ações para visibilidade de uma diversidade cultural que realmente represente a sociedade no mundo de hoje.

O capítulo prossegue com a aproximação dos debates sobre espaços museais na contemporaneidade à iminência dos processos de digitalização e a democratização do seu acesso em um movimento de ressignificação do papel do museu mediante as novas demandas sociais. O que permite também o confronto entre as particularidades das instituições físicas e suas representações virtuais, além das convergências de discursos necessários, principalmente no que concerne à importância desses espaços não-formais de aprendizagem enquanto mediador multicultural.

3.1 DOS MOUSEION GREGOS AOS NOVOS PARADIGMAS DAS INSTITUIÇÕES MUSEAIS

A construção conceitual dos museus tem sua origem nos templos das musas, filhas de Zeus com Mnemosine, a memória na mitologia grega, entretanto, com as inúmeras transformações através dos séculos, o perfil dessas instituições encontrou novos contextos e delimitações mais amplas.

Ao mapear o caminho histórico do museu enquanto instituição, Suano (1986) lembra que esse termo ficou obscurecido no decorrer da Idade Média, sendo retomado por volta do século XV quando o colecionismo voltou a ser praticado em toda a Europa, principalmente através das grandes coleções monárquicas do Renascimento que influenciaram diretamente a estrutura e concepção da instituição “museu” como é conhecida hoje. Contudo, apesar de reinserido na sociedade, as coleções desses espaços culturais não estavam abertas ao público, sendo acessível apenas aos familiares e amigos dos colecionadores.

A prática de colecionar, na antiguidade, ou mesmo na Idade Média, possuía variados significados que dependiam das circunstâncias:

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

Ao discutir alguns problemas já presentes nas primeiras instituições museais, Scheiner (1998) lembra que mesmo em sua origem enquanto instituição pública está pautada no desejo de posse, visto que foi o espaço responsável pelas primeiras coleções particulares as quais posteriormente deram forma aos primeiros museus, como o Museu Ashmole de Arte e Arqueologia, considerado o primeiro museu público, a partir da coleção de John Tradescant, doada por Elias Ashmole à Universidade de Oxford, Inglaterra, no fim do século XVII.

A partir do surgimento desses primeiros espaços, os museus passaram a refletir a sociedade em vários momentos. Scheiner (1998) valida essa afirmação ao narrar os reflexos dos séculos XVII e XVIII nas acepções dos museus, no momento em que os progressos das concepções científicas o direcionaram para o abandono da sua função de “curiosidade”, se voltando para a pesquisa e ciência pragmática e utilitária, ao abrigar

fragmentos, objetos, artefatos e obras da natureza e da cultura dos povos. Período em que os novos museus passaram a adotar complexos critérios de valor em detrimento dos aspectos de colecionismo neutro anterior.

Com o advento do museu enquanto instituição, a percepção sob a história e a produção cultural se modificou. Entretanto, apesar das frequentes reestruturações das instituições museais no decorrer dos anos alguns resquícios problemáticos dos primeiros museus se mantêm em muitos dos espaços contemporâneos, quase que cristalizados, como algumas peças dos seus acervos históricos. Todavia, por identificação com a finalidade proposta será adotado nesse estudo o entendimento de museu apresentado pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) que o caracteriza enquanto uma instituição sem fins lucrativos, permanente, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e aberta ao público; que adquire, conserva, pesquisa, divulga e expõe, para fins de estudo, educação e divertimento, testemunhos materiais do povo e seu meio ambiente.

Dentro desse entendimento e em perspectiva com as demandas socioculturais da contemporaneidade, nota-se que a complexidade dos museus contemporâneos impossibilita traçar uma definição que abranja sua completude. E quando contesta a percepção dura deste espaço de natureza crítica e múltipla, Scheiner (1998) afirma que:

Museu é, pois, um nome genérico que se dá a um conjunto de manifestações simbólicas do homem e da sociedade. Não um espaço que se moderna, nem um território que se protege. Não é um edifício escuro cujo destino seja transformar-se em centro cultural (SCHEINER, 1998, p.2)

Apesar dessa pluralidade de sentidos é possível estabelecer nomenclaturas técnicas para os principais tipos de museus existentes hoje. Em seus estudos, Sheiner (1998) organizou a tipologia desses espaços em: museu tradicional, museu de território, museu interior e museu virtual, cada um com suas subdivisões próprias. E desses, interessa ao presente projeto o conceito de museu comunitário, museu exploratório e o museu virtual.

Ao descrever as categorias estudadas aqui, Sheiner (1998) apresenta o museu exploratório na categoria tradicional como espaço que realiza um recorte com ênfase na percepção e no tempo do expectador, com um percurso definido e previamente agrupado

com uma narrativa intencional. Enquanto o museu comunitário atua com base na musealização de um território específico, com ênfase em processos culturais para a valorização da relação entre o ser humano e o seu território. E por fim, o museu virtual consiste em um ambiente, que devido a sua imaterialidade, pode ser acessado individualmente de qualquer lugar do mundo, trocando o perfil de público pelo de visitante, e reconfigurando a forma de relação entre estes.

Ao trazer o debate crítico sobre os espaços museais para as especificidades do contexto brasileiro, Scheiner (1998) pontua que o Museu do Instituto Arqueológico, Histórico e Geográfico de Pernambuco, primeira instituição museal do país, foi criado em 1862, cabendo salientar que a criação do Museu Nacional da UFRJ, criado por D. João VI em 1818 já atendia aos interesses de promoção do progresso cultural e econômico do Brasil, política que se perpetuou no decorrer do século seguinte com especial atenção à década de 60. Nesse período, Meneses (1993) ressalta que a busca do novo governo ditatorial pelo resgate de um passado de funções homologatórias e conservadoras se utilizou das instituições museais e seu potencial histórico de preservação e difusão cultural como forma de fortalecimento do tema da identidade cultural.

Sobre esse aspecto, à luz dos estudos de Meneses (1993) observa-se que entendido como território das identidades, os museus se tornaram parte fundamental das estratégias políticas de legitimação. E por isso seu espaço, visto por muitos como imaculado pelas premissas seculares de preservação do patrimônio cultural, tem sido através da história usado como instrumento para reafirmação de uma hegemonia cultural, intrínseca ao poder econômico, quando não, ainda sendo espaço de exotização do “outro”, periférico aos territórios da efervescente vida artística e cultural ocidental das grandes metrópoles.

3.2 MUSEUS AFRO-BRASILEIROS: ESPAÇO DECOLONIAL DA MEMÓRIA E DA IDENTIDADE CULTURAL

Grande parte da segregação racial existente na América Latina tem sua origem no processo formativo colonial dos países latino-americanos que deriva de um histórico de diversos tipos de violência. Santos (2006) salienta que procedimentos coloniais

sufocantes da cultura em sociedades oprimidas nunca foram incluídos na auto-representação da modernidade ocidental “porque o colonialismo foi concebido como missão civilizadora dentro do marco historicista ocidental nos termos do qual o desenvolvimento europeu apontava o caminho ao resto do mundo”. (SANTOS, 2006. p. 27).

Em seus estudos, Quijano (2005) enumera dois processos históricos que serviram para a implementação de um novo padrão de poder mundial para o final do século XIX e que vigora até hoje: o primeiro lugar a distinção entre conquistados e conquistadores, definido pelo conceito de raça, responsável por hierarquizar os grupos, ao colocar o europeu em uma posição de superioridade natural sobre as outras raça, servindo de aspecto fundamental na dominação que validaria a articulação de todas as formas históricas de controle do trabalho, de seus recursos e de seus produtos, em torno do capital e do mercado mundial.

O único caminho apontado por Quijano (2005) para a democratização da sociedade e do Estado ainda preso nas amarras de dominação colonial passa pelo processo da descolonização das relações sociais, políticas e culturais entre as raças, especificamente entre grupos e elementos de existência social europeus e não europeus. Pois, a estrutura de poder sempre esteve e continua estando organizada sobre e ao redor do eixo colonial. E a construção da nação e sobretudo do Estado-nação foram conceitualizadas e trabalhadas contra a maioria da população: índios, negros e mestiços.

Para Quijano (2005) a ideia de “modernidade” sustentou, na época da sua concepção, esse projeto de hierarquização, no qual o sentido de progresso está ligado às premissas europeias, à frente, sendo este grupo o único produtor e protagonista da modernidade, pois toda modernização de populações não-europeias pertencia a uma construção inferior de sociedade. E entender os pilares que sustentam a dominação colonial ajudou alguns autores a encontrar caminhos possíveis para desconstrução dessa hierarquização histórica.

As origens da ideia de decolonialidade já estavam contidas nas análises de Quijano, Boaventura Santos e outros autores. E os ideais defendidos em seus estudos se relaciona com o projeto de decolonização na medida em que estes aspiram romper

com a lógica monológica da modernidade, a partir de um projeto para enfrentamento dos ideais colonizadores com uma proposta de trans-modernidade:

A transmodernidade pode ser visto como um conceito que deve se entender como um convite ao diálogo e não como um novo universal abstrato imperial. A transmodernidade propicia pensar a modernidade/colonialidade de forma crítica, desde posições e de acordo com as múltiplas experiências de sujeitos que sofrem de distintas formas a colonialidade do poder, do saber e do ser. A transmodernidade envolve, pois, uma ética dialógica radical e um cosmopolitismo de-colonial crítico (Maldonado-Torres, 2007, p. 162).

Alinhar historicamente conceitos de modernidade-colonialidade-decolonialidade contribui no entendimento das transições e complexa construção do conceito. E para alcançar a proposta vigente decolonial é preciso conceber que esse pensamento reflete sobre a colonização como um grande evento ininterrupto e de muitas rupturas e não como uma etapa histórica encerrada e já superada. O objetivo deste não é desfazer o colonial ou revertê-lo, suprimindo o momento colonial em detrimento do momento pós-colonial. “A intenção é provocar um posicionamento contínuo de transgredir e insurgir. O decolonial implica, portanto, uma luta contínua” (COLAÇO, 2012, p. 08).

E essa luta, travada em vários ambientes da sociedade, encontra no museu um aliado, ou perpetuador de ideais hierárquicos coloniais, dependendo da sua concepção enquanto espaço de representação cultural. O que têm colocado essas instituições como objeto de análise recorrente em suas diversas ramificações, todavia, um dos mais complexos debates trata do papel do museu enquanto espelho da identidade cultural a qual representa, seja em seu acervo, seja em seu discurso central.

Ao abordar a concepção de memória e identidade cultural, Bosi (1987) traz sua contribuição ao tratar da preservação de bens culturais. Para o autor, estes pressupõem uma continuidade e disponibilidade permanente para manter viva a identidade cultural e todas as suas ambiguidades. Sobre a complexidade do conceito de identidade o autor escreve que:

[...] esta implica a semelhança a si própria formulada como condição de vida psíquica e social. Nessa linha, está muito mais próximo dos processos de reconhecimento do que de conhecimento. A busca de uma identidade se alia mal a conteúdos novos, pois o novo constitui uma ameaça, sempre. Ao contrário, ela se alimenta do ritmo, que é repetição; portanto, segurança. Trata-se, em suma,

de atitude conservadora, que privilegia o reforço em detrimento da mudança”. (BOSI, 1987. p.182)

Um dos documentos do Conselho Internacional de Museus em Buenos Aires, 1986, mostra a centralidade do problema da identidade cultural como responsabilidade do museu ao mencionar que sua função não se limita a transmitir uma mensagem universal para um público neutro, mas sim centrar-se nas populações locais, colocando-a em contato com a sua própria história, tradições e valores. Contudo, não se pode abstrair a natureza da identidade e da memória enquanto fenômeno social, pois esta se constrói na interação entre sociedades e grupos, fundamentando-se em sua essência no presente, mesmo que encontre suas origens materiais e culturais no passado. Menezes (2000) enfatiza essa reflexão quando escreve:

[...] mais que mecanismo de registro e retenção, depósito de informações, conhecimento e experiências, a memória é um mecanismo de esquecimentos programado. E se a memória se constrói filtrando e selecionando, ela pode também ser induzida, provocada. [...] a noção de que a memória aparece como enraizada no passado, que lhe fornece a seiva vital e ao qual ela serve (restando-lhe, quanto ao presente, transmitir os bens que já tiver acumulado) é também falsa: a elaboração da memória se dá no presente e para responder a solicitações do presente (MENEZES, 2000, p. 93).

Nessa conjuntura, os museus têm entre suas premissas a possibilidade de criar as condições para o conhecimento e entendimento do que seja identidade, suas compartimentações, articulações e confrontamentos. É preciso ir além da sua concepção de depósitos culturais e ser mais que espaço de conservação e armazenamento de objetos únicos de valor estabelecido.

A partir da postura crítica desses espaços culturais é possível levantar os debates fundamentais quanto às múltiplas dimensões do fenômeno da identidade cultural. Sobre esse ponto, Meneses (1993) se posiciona em favor de um museu enquanto ambiente de reflexão ao qual é preciso ir para interrogar e se interrogar, não para buscar respostas já concluídas. Pois, quando se ignora a dimensão crítica do museu se compromete toda a sua responsabilidade social.

Ao trazer a luz o compromisso social do museu com a divulgação da cultura em suas diversas formas e segmentos, principalmente aquelas negligenciadas pelas dinâmicas de manutenção dos ideais eurocêntricos, alcança-se o objeto deste estudo e

abrem-se as reflexões quanto às escolhas museográficas das instituições voltadas para a difusão e preservação da cultura afro-brasileira.

Para iniciar o assunto, faz-se necessário, antes de tudo, entendermos uma das maiores contradições do tema: grande parte do Patrimônio Africano não se encontra no continente de origem. Abranches (1989) expõe sobre essa apropriação de bens culturais ao escrever que:

Numerosos são também os testemunhos do Patrimônio Cultural africano que se encontram no estrangeiro não somente a partir do facto colonial mas também a partir de um importante tráfico ilícito, em geral mais poderoso que o combate que lhe é feito pelas autoridades nacionais e internacionais. Poder-se-ia mesmo dizer que certos países africanos, senão mesmo a maior parte, se encontra em suma, melhor representados nos museus da Europa e da América que em sua própria terra. (ABRANCHES, 1989, p. 20)

Na visão ideológica de supremacia imposta, o africano não teria a capacidade de preservar sua própria cultura material, validando o discurso colonialista e sua prática ao tomar posse dos bens patrimoniais de vários povos.

As primeiras instituições coloniais reuniam em uma mesma coleção objetos naturais e culturais, apresentando o Homem africano e sua produção cultural como paisagem, sem o devido valor técnico, social ou artístico. Nesse quadro, Abranches (1989) enfatiza que o papel artificial dos museus coloniais o afastava ou mesmo ignorava a população negra e indígena que representava, tratando estas de maneira exótica, primitiva e desprovida de história e relações sociais em sua museologia.

Mesmo nos dias de hoje a incorporação nos museus metropolitanos dos bens culturais tomados no período colonial e pós-colonial, agora dentro de um contexto museográfico científico, não busca valorizar a essência da identidade africana, pois, como lembra Fonseca (2017), muitas das propostas museológicas destas instituições considera ainda grande parte do discurso evolucionista comum na Europa do século XIX. Através da qual a Europa é aceita enquanto ápice da civilização humana, enquanto continentes como a África retratam o lado primitivo da humanidade.

Percebe-se partir dessas análises de Fonseca (2017) que a construção dos museus metropolitanos, dentro do contexto do colonialismo presta-se à valorização da

superioridade europeia, seja do ponto de vista cultural, político, identitário ou social e não à demanda de representatividade das culturas marginalizadas.

Os desafios dos museus para representar a pluralidade e esquivar-se das armadilhas de conceitos estereotipados perpassam por critérios utilizados para classificação etnocêntrica das produções de arte. As premissas que legitimam as obras ocidentais e brancas e desqualificam trabalhos indígenas e de regiões africanas através de critérios estéticos e técnicos, proporção e referenciais greco-latino são recorrentes ainda hoje quando debatidos o critério de belo e valor agregado ao objeto artístico. E sobre essa problemática Bologun (1977) pontua que:

Se os escultores africanos não tentam, regra geral, realizar uma cópia exacta das formas naturais, à semelhança do estilo clássico greco-latino, é porque são incapazes de fazer. E daí se deduziu um corolário igualmente destituído de qualquer fundamento: que a Humanidade, ao longo de sua evolução, passou pelo estágio da arte (mal feita), antes de atingir finalmente a perfeição formal da arte greco-latina. (BOLOGUN, 1977. p.47)

Mesmo com a visão ocidental perante a arte africana como uma produção estática e homogênea, esta, como toda forma de arte no mundo, é dinâmica e se transforma dentro do seu contexto social e ao contato com outras produções e experiências culturais, não apenas intercontinentais, mas também dentro do amplo e rico conjunto simbólico que compõe cada país, região e comunidade de toda África.

Muito desse apagamento da ancestralidade negra no Brasil advém, segundo Munanga (2010), de algumas vozes no âmbito nacional que buscam reunir todas as identidades e etnias em torno da unidade “mestiça”, que teoricamente englobaria todos os brasileiros. Essa proposta ideológica, segundo o autor, é usada para recuperar a ideia de unidade nacional não alcançada pelo fracasso do branqueamento físico. Contudo, a identidade mestiça única, se apresenta como um contraponto aos movimentos de reafirmação negra de outras minorias como a indígena, com escassa visibilidade durante a história.

A urgência histórica dessa representação fica evidente na ênfase de Munanga (2012) ao escrever que apesar dos povos africanos terem fundamentalmente em comum a cor da pele, o que os une é principalmente “o fato de terem sido vítimas das piores tentativas de desumanização e terem sido suas culturas não apenas objeto de políticas

sistemáticas de destruição, mais do que isso, ter sido simples negada à existência dessas culturas”. (MUNANGA, 2012. P.13).

Apesar de implementadas em um ritmo lento, quando considerada sua iminência, algumas proposituras para a reparação histórica através de políticas socioeducacionais voltadas ao multiculturalismo têm ocorrido no Brasil nas últimas décadas e podem ser acompanhadas por meio dos estudos de Sansone (2013). Para isso, o autor retorna a década de 30 e segue até o início do século XXI para retratar em três fases como as políticas para a difusão da cultura afro-brasileira foram implementadas no país.

A primeira fase da implementação de políticas para o multiculturalismo teve início com a associação do governo Getúlio Vargas com grupos políticos da África resultando na incorporação do termo “Afro-Brasileiro” pela primeira vez no seu glossário, assim como a designação mais clara das influências da cultura africana no repertório social e linguístico brasileiro. Um segundo movimento ocorreu entre 1994 e 2002, quando o governo brasileiro reconheceu publicamente o racismo enquanto um problema nacional, enfatizando a importância do seu combate.

A terceira e mais significativa fase, segundo Sansone (2013), se refere a ações práticas implementadas entre 2003 e 2010 com a institucionalização de ideias com viés multiculturalista, incluindo a Lei 10369/2003, que tornou o ensino de História e Cultura Afro-brasileira obrigatória no currículo escolar e a política de cotas universitárias para população de origem negra, entre outras medidas inspiradas por ações afirmativas para igualdade de oportunidades.

O autor ressalta a importância da preservação do patrimônio material e imaterial da cultura afro-brasileira para a sua difusão e concretização do multiculturalismo e aponta um importante aliado nesse processo, os espaços museais. Porém, para cumprir o seu papel essas instituições precisam estar acessíveis a todos por meio de políticas de incentivo e o constante diálogo com o seu entorno.

Sobre essa urgência, Sandell (1998) traz a necessidade do museu em dialogar com a comunidade a sua volta, sendo um agente social para inclusão nesse debate. Para criação de mecanismos através dos quais a comunidade pode ser empoderada e se tornar parte dos processos de produção, tendo suas prioridades identitárias postas em

evidência e trocando experiências entre museu e público para um maior engajamento social e cumprimento do papel enquanto instituição relevante e alinhada ao seu tempo.

O descomprometimento com a pluralidade de narrativas culturais fizeram com que esses mesmos museus servissem como um dos mecanismos de exclusão social. Sandell (1998) descreve essa relação crucial ao lembrar que as instituições museais tem a autoridade de estabelecer valores sociais, podendo negar a representação de grupos de minorias invisibilizados pelo sistema. Em outras palavras, quando os museus falham ao ignorar a cultura, valores e histórias de grupos excluídos em seu espaço expositivo e programas educacionais, eles reforçam e prejudicam estereótipos existentes na sociedade. Para o autor, é papel fundamental do museu ser um agente social para promoção da igualdade social, conscientização pública e quebra das barreiras discriminatórias históricas.

3.3 MUSEU DIGITAL: TEMPLO VIRTUAL DE ENSINO, PRESERVAÇÃO E DIFUSÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL

Ao analisar os aspectos históricos e a função política do museu enquanto espaço cultural de difusão de conhecimento deve-se considerar sua relação com o contexto histórico e material de produção, circulação e divulgação de cada período, os quais estão intrinsicamente ligadas às novas formas de percepção e consumo que surgem na contemporaneidade.

Um desses paradigmas se deu no final do século XX, quando os espaços museais se depararam com um novo desafio embrionado décadas antes com o advento da reprodutibilidade técnica e mídias de massa: o fenômeno da cibercultura. Essa nova realidade já integrada nas interações pessoais, profissionais e culturais levaram vários segmentos da sociedade a repensarem sua função social e estrutura.

Em seus estudos, Castells (1999) antevê tais transformações ao escrever que “o surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura” (CASTELLS,1999, p. 414). E diante desse novo cenário posto, pensar no museu enquanto espaço unicamente voltado a

preservação patrimonial “representa e reatualiza um mundo que já não existe mais, um sistema de valores não mais possível no contemporâneo, uma forma de perceber o real que já não é a do homem dos dias de hoje”. (SCHEINER, 1998, p.02).

As novas tecnologias da comunicação que emergem dessa conjuntura têm um profundo impacto na construção coletiva da memória e sua relação com o processo de identidade. Nessa direção, Sansone (2013) destaca que com a popularização da internet, *smartphones* e demais recursos digitais o sujeito tem a possibilidade de um maior e mais dinâmico acesso a informação e com isso estabelecer novas formas de relação com o seu entorno e o outro.

Ao trazer um recorte histórico, Marin (2011) lembra que foi a partir do início dos anos 1990 que os primeiros museus iniciaram suas incursões no espaço virtual, seja por uma estratégia de *marketing*, aproximação com o público, ou como alternativa mais democrática e barata de inserir sua marca no campo mercadológico. Contudo, essa corrida para ocupar o ciberespaço gerou materiais digitais de qualidade questionável quando se refere às possibilidades de interação, referencial estético e critérios básicos de usabilidade.

Ainda em uma visão crítica sobre essas primeiras experiências com as novas linguagens digitais, Lévy (1999) pondera o entusiasmo com os museus virtuais ao lembrar que muitos deles muitas vezes não passam de catálogos mal estruturados na internet, sem ir além de uma plataforma de atuação e formação de público apenas. Faz-se necessário repensar a própria estrutura de comunicação desses espaços virtuais. É preciso questionar sobre as vantagens de um site em substituição da presença física dos visitantes em contato direto com a obra, o qual muitas vezes nunca poderá conhecer sua sede física e ter acesso as obras da sua coleção em seu espaço expositivo.

Tais possibilidades de divulgação de informações oferecidas pela internet são indispensáveis para a realidade atual. Permitir um maior acesso do público aos acervos museográficos, muitas vezes inacessíveis geograficamente, transformou a forma de se pensar na difusão cultural. Contudo, é necessário entender as especificidades técnicas e pedagógicas dos dispositivos pedagógicos, assim como o espaço onde este encontra-se estabelecido nas dinâmicas sociais da contemporaneidade. E em seu estudo, Fischer

(2002) não apenas descreve como eles se apresentam, como posiciona claramente o dispositivo pedagógico da mídia na sociedade atual:

Descrevo o dispositivo pedagógico da mídia como um aparato discursivo (já que nele se produzem saberes, discursos) e ao mesmo tempo não discursivo (uma vez que esta em jogo nesse aparato uma complexa trama de práticas de produzir, veicular e consumir TV, rádio, revistas, jornais, numa determinada sociedade e num certo cenário social e político, a partir do qual haveria uma incitação ao discurso sobre "si mesmo", à revelação permanente de si; tais práticas vem acompanhadas de uma produção e veiculação de saberes sobre os próprios sujeitos e seus modos confessados e aprendidos de ser e estar na cultura em que vivem. Certamente, há de se considerar ainda o simultâneo reforço de controles e igualmente de resistências, em acordo com determinadas estratégias de poder e saber, e que estão vivos, insistentemente presentes nesses processos de publicização da vida privada e de pedagogização midiática. (FISCHER, 2002, p. 155)

Ao analisar os modelos de plataformas digitais, em sua pesquisa realizada entre 2012 e 2016, Jahn (2016) coletou alguns dados que permitiram a identificação de alguns tipos de experiências dos museus no ambiente virtual em rede:

- Website de museu ou instituição cultural física composto apenas por informações;
- Website de museu ou instituição cultural física que disponibiliza banco de dados com imagens do acervo;
- Website de museu que apresenta a reprodução de espaço físico (edifícios de museus e de instituições culturais, de espaço expositivos, de lugares históricos, etc.) com simulações de visita em três dimensões;
- Reunião de endereços eletrônicos de museus e instituições, de informações culturais e de imagens, sem possuir acervo próprio;
- Website de arte existente apenas no ciberespaço, com acervo próprio ou que disponibiliza imagens de trabalho de outros acervos.

Ao descrever os resultados da sua investigação a autora recorre a alguns estudos para apresentar as tipologias mapeadas. Em suas análises, Jahn (2016) parte da afirmativa que todos os museus existentes na web podem ser denominados Web Museus, contudo com especificidades necessárias para suas nomenclaturas.

Nessa perspectiva, a autora classifica algumas possibilidades, onde os Museus virtuais podem ser entendidos como uma réplica dos museus tradicionais inserida na

web, sem expandir conteúdo e experiência de forma substancial, focado em ser um meio de acesso fácil do público ao sua coleção digitalizada. Eles podem também apresentar atividades complementares, informações históricas da instituição, agenda cultural e catálogo de biblioteca com textos digitais disponíveis ao público, além de canais de interação com outros espaços museais, agregando aspectos pedagógicos importantes no seu diálogo com a sociedade. E por fim, os museus podem ser representados em ambientes virtuais que se utilizam de tecnologias digitais mais avançadas para experiências interativas tridimensionais e formas de navegação mais complexas permitindo uma maior imersão do visitante.

Porém, até que ponto as diferenças entre a visita a um museu físico e a sua versão digital afetam a experiência do público?

Para debater esse questionamento Carmo (2012) envereda em uma visão mais filosófica. Nela, a autora desconstrói a supremacia do físico sobre o virtual ao observar que o sentido atribuído pelo corpo é o mesmo a um quadro na parede ou à sua reprodução na tela do computador. As duas possibilidades oferecem dado idêntico à percepção; Cores, formas e técnicas apresentam-se ao olho através da tela. Esse debate entre o museu virtual e o físico encontra ainda dois vieses importantes no que concerne a experiência do visitante: a noção de tempo e espaço e a virtualidade da imagem digital.

Nessa direção, Sheiner (2015) entende que o museu enquanto fenômeno não perde em sua digitalização por ter sua verdadeira essência intangível, o que o torna fluído e cambiante, se atualizando com as dinâmicas sociais. Sua relação se dá entre o indivíduo e o fato social, ou seu próprio patrimônio material e imaterial. Prescinde, assim, na origem de artifícios comunicacionais sendo caracterizado enquanto experiência que apenas agregam a essa experiência polifônica e multisensorial, onde o conhecimento é construído coletivamente.

Ao refletir acerca da temporalidade e a noção espacial enquanto aspecto na formação da experiência do público, Scheiner (1998) observa que o deslocamento, expectativa e o trânsito nas salas do espaço expositivo integram um importante diferencial na ação do visitante em detrimento da navegação virtual que pode ser feita em meio a diversas atividades cotidianas, dentre várias janelas de visualização na tela de um computador, ou de um *smartphone* podendo durar horas ou apenas minutos.

Podendo ser interrompida e retomada depois devido a disposição atemporal do conteúdo ao alcance das mãos, o que diferencia o grau de atenção e imersão no contato com os objetos apresentados.

Ainda entre os aspectos da cibercultura que envolvem espaço e deslocamento, um dos que mais transformaram a relação entre o Homem com a informação foi o fenômeno da hipertextualidade, incorporados desde os primeiros sites dos anos 1990 na museografia digital, representando um dos maiores rompimentos com a dinâmica dos museus físicos e seu trajeto de curadoria linear. Essa linguagem, fundamental para entender o funcionamento da leitura na era da cibercultura, tem seu advento na década de 1960, com o termo foi cunhado pelo filósofo e sociólogo Theodor Nelson que expressava a ideia de um processo de escrita e leitura não linear em um sistema de informática.

Para entender melhor o diferencial desse novo recurso, Koch (2002) ressalta o diferencial do hipertexto em relação ao texto impresso. O autor enfatiza os aspectos de ruptura, conectividade máxima entre blocos de significado e multicentramento presentes no hipertexto, o que se torna possível apenas pela sua extensão, em um espaço que não “aprisiona” o texto, como no impresso convencional, mas o liberta tanto por permitir ao leitor a construção de sentidos de acordo com as suas escolhas. Para o autor o hipertexto não é a simples soma de textos, mas um texto aberto ou múltiplo que se constitui como um evento comunicativo a partir da realização de um percurso do leitor e da atualização de alguns textos em detrimento de inúmeros outros.

Ao expandir ainda mais a abordagem da navegação no espaço virtual para além do hipertexto, encontra-se estudos sobre virtualidade em digitalização de espaços não-formais de aprendizado, como o de Carmo (2012) que vai adiante da noção espacial entendida enquanto ambiente de trânsito do público e propõe repensar o museu enquanto elemento da cibercultura. Para a autora, “um museu virtual é entidade desterritorializada, que pode se manifestar em diversos tempos e espaços, sem a eles estar preso, não sendo nem mais, nem menos real que um museu de tijolos” (CARMO, 2012, p.8). Ao passo que quebra as paredes do museu em sua afirmação, a autora apresenta novos desafios e possibilidades para a forma de conceber a presença de espaços museográficos no ciberespaço.

Nesse campo imagético, o debate se concentra principalmente no conceito de virtual e seu valor enquanto representação da realidade. Ao retornar às primeiras reproduções visuais feitas pelo homem, Moraes (2003) propõe uma reflexão sobre a autenticidade da realidade por meio da pintura e da escultura, questionando a originalidade de cada obra. O autor lembra que no século XVIII e XIX a fotografia e o cinema abrem o debate acerca da unicidade do objeto ao propor uma representação da realidade passível de reprodutividade técnica fiel, em larga escala e única em importantes aspectos, até então. Essas transformações por si só já foram suficientes para fomentar um debate acerca da autenticidade e valor da reprodução técnica.

Seguindo também por uma vertente mais otimista, as construções do sentido da imagem digital no século XXI avançou para novos paradigmas, colocando na superfície do debate as potencialidades do virtual perante seu original físico. Sobre essa ressignificação, Domingues (2013) escreve:

A imagem digital e os processos de simulação não são uma imagem especular, de natureza óptica, tampouco uma imagem-espetáculo. A passagem da superfície à interface, do óptico ao numérico, pressupõe uma outra ordem visual, alicerçada num modelo com regras formais de manipulação. A imagem não é mais tratada em sua superfície, mas manipulada por interfaces, assumindo estados mutantes por experiências vividas pelo sujeito interfaceado com tecnologias interativas. Redefinição de questão de espaço, tempo, memória, fruição e cultura (DOMINGUES, 2013, p. 36).

Tal convergência entre o físico e o virtual vem integrar mais uma etapa na reconfiguração dos Museus e sua dinâmica com a sociedade. Entretanto, sobre esses aspectos Marin (2011) lembra que desde o surgimento dos primeiros Museus estes formulam o seu discurso e constroem seu conhecimento baseados em imagem ou nos objetos que compõem o seu acervo, logo, mesmo diante das revoluções na representação da imagem, como: a invenção da fotografia e outras formas de reprodutividade técnica, o visitante continuou frequentando os museus, principalmente devido à sensação experimentada ao contato com a obra original. Esse redimensionamento da imagem sempre ocorreu e a forma como esses objetos circulam e são consumidos, e experimentadas pelo público não diminuem o seu interesse pelos espaços museais, visto o interesse dos sujeitos pelo culto ao ideal de criação.

Em uma visão contemporânea sobre a representatividade visual nos espaços museais, Moraes (2003) aponta que a relação com o patrimônio não se refere mais única e exclusivamente à preservação dos objetos ou das obras de arte, mas também à promoção do conhecimento que se desenvolve em torno dessas coleções, bem como de sua documentação. O que torna o papel da digitalização mais que a mera catalogação gráfica do acervo, expandindo a nova linguagem digital a um patamar de conteúdo representativo para difusão do conhecimento.

Seguindo essa percepção, na contramão dos temores de alguns autores da área, há pesquisadores que conseguem enxergar além da luz da caverna platônica e vislumbrar uma sociedade onde a simbiose entre as multifacetadas formas do Museu contemporâneo. Meneses (2005) trabalha essa abordagem otimista em seu texto ao escrever que:

O desenvolvimento das técnicas de reprodução, da telemática, da informática, etc., não reduzirá, penso, a função do museu no domínio da documentação. Ele continuará a justificar sua existência pela necessidade de dar conta da apreensão sensorial, empírica, corporal, exigida pelo universo da cultura material (sem esquecer implicações sociais, como as da "aura" ou é claro, mas de análise). Além disso, no museu, a dimensão cognitiva sempre se imbrica, profundamente, na afetiva. Estou convicto de que, no século XXI, os museus não serão espaços anacrônicos e nostálgicos, receosos de se contaminarem com o vírus da sociedade de massas; antes, poderão constituir extraordinárias vias de conhecimento e exame dessa mesma sociedade. Serão, assim, bolsões para os ritmos personalizados de fruição e para a formação da consciência crítica, que não pode ser massificada (MENESES, 2005. p. 20)

O autor traz no mesmo estudo também à luz a sua visão sobre o museu enquanto lugar de perguntas, muito mais do que das respostas, por acreditar que o mundo virtual está plenamente capacitado para desempenhar esta função, apesar de não ser, segundo Meneses (2005) o que vem acontecendo na prática. Em sua análise, o autor reitera que museu virtual tem dominado o paradigma do conhecimento observacional, em detrimento do discursivo, por meio de experiências predominantemente instrumentais e dessa forma o museu exerce um papel homologatório, propiciando respostas prontas em função do pensamento crítico e uma interatividade para a construção autônoma do conhecimento.

Apesar desse descompasso no amadurecimento crítico das plataformas museográficas digitais, esse museu reconfigurado para a era da cibercultura, com todas

as suas especificidades, claramente vem para expandir as possibilidades da difusão cultural, sem com isso deslegitimar os espaços físicos que representa. Alguns dados levantados por Marin (2011) mostram que entre 2009 e 2010 mais de 7 milhões de visitantes passaram pelo TATE, uma das mais importantes galerias na Inglaterra, sendo que no mesmo período sua versão online recebeu cerca de 18,9 milhões de acessos.

Seguindo nessa direção, Lévy (1999) afirma que quanto mais difundidos os elementos recombinaíveis do museu imaginário, mais são fundados prédios abertos ao público cuja função era abrigar e expor a presença física das obras. O autor escreve ainda que alguns dos quadros mais famosos do mundo foram apreciados mais frequentemente como reprodução do que enquanto obra original.

Logo, os museus virtuais provavelmente nunca rivalizarão com seus respectivos físicos, sendo antes suas extensões publicitárias e representantes principais da interface digital do público com a obra. E se estes continuarem seu processo de simbiose com a internet e demais tecnologias digitais, poderão, na visão de Simons (2010), prover uma plataforma educacional cada vez mais exitosa no engajamento do público de diferentes maneiras, se tornando cada vez mais imersiva e intuitiva, atingindo um escopo nunca antes imaginado.

As primeiras conferências e estudos realizados pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) foram de fundamental importância para desenhar os caminhos dos museus virtuais nos diversos segmentos da sociedade. Em um trecho do seu estudo, Marin (2011) aborda as reflexões apresentadas nesse encontro:

[...] a respeito do surgimento das novas tecnologias de informação e como estas podem influenciar a ideia de Museu enquanto agente de reconhecimento e promoção da sociedade, tratam das questões relativas ao uso das novas tecnologias como fator de aproximação da relação entre o espectador e a obra do museu como espaço de difusão do conhecimento, expandido suas relações com a sociedade (MARIN, 2011, p. 35).

Expandindo seu entendimento sobre museus, em sua própria conceituação mais atualizada o Conselho Internacional de Museus (ICOM) reitera a função pedagógica destes ao enfatizar que este deve estar a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, ser acessível ao público, adquirir, conservar, estudar, comunicar e

expor testemunhos materiais dos povos e do seu meio ambiente, tendo em vista principalmente o estudo, a educação e a fruição.

Entender a preservação do patrimônio não apenas como a preservação de objetos, documentos ou obras de arte, mas também observando a sua função enquanto fonte de conhecimento leva a enxergar a importância educacional dessas instituições. Mas para se chegar a esse entendimento é preciso desconstruir o caráter elitista dos museus, abrindo espaço ao que Segall (1997) intitula “Novos Museus”, pautados na difusão para as massas e atendendo o conceito de globalização da cultura.

Ao discorrer sobre essa abordagem, Segall (1997) destaca o uso contemporâneo do patrimônio, por meio do qual a função educacional dos museus é o dado básico na tarefa de conscientização do ser humano. E para alcançar uma melhor interação entre os Museus e a sociedade é preciso buscar uma função educacional mais ampla, que compreende a conscientização pela preservação e difusão dos patrimônios culturais e artísticos. Entretanto se faz necessário a ressalva de que esta premissa não pode se esgotar na chamada ação educativa do museu, isolada dentro da instituição, pois o desafio novo de fato é o dimensionamento do espaço museal como um todo, articulado entre a linguagem, educação e a cidadania.

Os desafios na igualdade de acesso à informação perpassa pelas instituições museais e se enraíza em outras esferas educacionais. Contudo, Canclini (2004) convida a refletir sobre a importância da variedade de discursos identitários na formação do indivíduo e o modo como essas narrativas constroem o sentido social. Para o autor, essa é a comprovação que os conhecimentos necessários para situar-se significativamente no mundo “devem ser obtidos tanto nas redes tecnológicas globalizadas quanto na transmissão e reelaboração dos patrimônios históricos de cada sociedade” (CANCLINI, 2004, p.235). Tal ponto de vista reforça a relevância dos museus e das mídias digitais na democratização do acesso as redes digitais.

Nesse cenário desafiante, Canclini (2004) discorre sobre as implicações da ausência de políticas de democratização dos meios digitais:

Quem não está conectado estará excluído de maneira cada vez mais intensa e variada. A brecha acirra os contrastes entre regiões, países e grupos sociais. Países menos digitalizados vão sendo confinados ao quintal da globalização em

termos de intercâmbio comercial, valor agregado à produção, presença cultural, protagonismo político, crescimento econômico e, em consequência de tudo isto, bem-estar social. Inversamente, quanto mais se reduz a brecha, mais se avança na integração social, democracia comunicacional e igualdade de oportunidades produtivas, tanto dentro dos países quanto entre eles (CANCLINI, 2004. p.328)

Os desafios do museu digital enquanto espaço virtual aplicado ao ambiente escolar está intrinsecamente ligado às políticas públicas de inserção das mídias digitais na educação. Acerca desses desafios, Martín-Barbero (2014) escreve que apenas pela apropriação da tecnicidade midiática como estratégica da cultura, a escola pode vir a ser parte dos novos campos da experiência, integrando escrituras tipográficas, audiovisuais e digitais, entre identidades e fluxos, movimentos cidadãos e comunidades virtuais, entre outros elementos da cibercultura.

Entretanto, a apropriação da linguagem digital precisa ser feita em consonância com ações para a interculturalidade, priorizando uma visão que conserve o pertencimento étnico, grupais e nacionais no processo de contato com as diferentes culturas globalizadas. Nesse caminho, Canclini (2004) reforça que a necessidade da conjugação de telas de televisão, computadores e videogames, familiar para as novas gerações e seus modos de experimentar o mundo, precisa estar alinhada à consciência de pertencimento da sua própria cultura, para que na interconexão com o mundo, o indivíduo construa um diálogo multifocal e descentralizado. Pois, como sinaliza o autor, “conhecer implica socializar-se na aprendizagem das diferenças, no discurso e na prática dos direitos humanos interculturais” (CANCLINI. 2004, p.237).

Nesse percurso de luta e reafirmações de políticas educacionais para a interculturalidade, o museu, seja ele digital ou físico, precisa ser parte do processo, principalmente pelo seu papel social de difusor cultural. E acerca do seu potencial transformador intrínseco, Araújo (2010), ex-curador do Museu Afro Brasil em São Paulo, declara ao citar a instituição como exemplo que:

(...) a desconstrução de estereótipos, de algumas imagens deturpadas e expressões ambíguas sobre personagens e fatos históricos relativos ao negro, fazendo pairar sobre eles obscuras lendas que um imaginário perverso ainda hoje inspira, e que agem silenciosamente sobre nossas cabeças, como uma guilhotina prestes a entrar em ação cada vez que se vislumbra alguma conquista que represente mudança ou reconhecimento da verdadeira contribuição do negro à cultura brasileira (...) O Museu Afro Brasil pretende ser um museu

contemporâneo, em que o negro de hoje possa se reconhecer. (ARAÚJO, 2010, p. 10)

A expansão na sua potencialidade enquanto campo (BOURDIEU, 1986) de preservação da ancestralidade, difusor de culturas negligenciadas e principalmente meio de transformação social desenha enormes desafios para o horizonte dos dispositivos pedagógicos digitais voltados às instituições museais. Aqui, mais especificamente, “um campo de forças e um campo de lutas para conservar ou transformar esse campo de forças” (BOURDIEU, 2004, p. 23). Todavia, essa mesma carga de responsabilidade transformadora traz com Hooper-Greenhill (2000) a reflexão sobre o museu do futuro. O autor lembra que houve uma época em que os museus modernistas eram imaginados como um prédio, e ainda hoje alguns ainda são, contudo o museu do futuro será imaginado como um processo, uma experiência.

O ideal de pós-museu imaginado por Hooper-Greenhill (2000) pressupõe a adoção de inúmeras formas arquitetônicas diferenciadas, porém agora sem os limites das paredes sólidas, podendo se mover no tempo e espaço de acordo com as necessidades da comunidade e grupos que buscará representar. Esse pós-museu se ressignifica no palco do futuro não apenas por intermédio das linguagens digitais contemporâneas, mas também pelo diálogo de forma responsável com seu entorno e incentivo a parcerias mutuamente estimulantes para celebrar a diversidade que tanto sofreu com apagamentos históricos no decorrer dos séculos.

4 METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO E CONSTRUÇÃO COLETIVA DO DISPÓSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL PARA O MUSCAFO

Nesta Seção são apresentadas as etapas de elaboração do desenho do dispositivo pedagógico digital do MUSCAFO enfatizando as escolhas metodológicas dos procedimentos adotados, em especial a abordagem do Design-Based Research e a sua importância na construção de dispositivos digitais educacionais. Ganha destaque também nessa sessão uma contextualização da instituição física que inspira a proposta, seu entorno histórico-geográfico e a Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá, mantenedora do Museu e parte integrante ativa deste projeto.

4.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA SOCIEDADE DE CULTO AFRO-BRASILEIRO FILHOS DE OBÁ

Situada a 18 quilômetros de Aracaju, Laranjeiras, berço da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá, foi fundada em 1605, sendo a segunda cidade mais antiga do estado de Sergipe. Chamada em seus primórdios Vila de Nossa Senhora do Socorro, o primeiro grande fluxo da sua povoação teve início na segunda metade do século XVIII, sendo elevada à categoria de vila em 1832 e cidade em 1848.

Seu comércio se favoreceu da estratégica localização geográfica, à margem esquerda do rio Cotinguiba. “O que levou a torná-la em seus primeiros anos de existência um importante centro de chegada de imigrantes europeus, que mais tarde se tornariam influentes Senhores de Engenho. Fortalecendo a cidade como centro comercial, o que viria a influenciar o seu desenvolvimento econômico e político” (NUNES, 2006, p. 222)..

Outros elementos que demonstravam o progresso laranjeirense nos últimos anos do Império eram as construções arquitetônicas urbanas, como sobrados e igrejas. Oliveira (1981) lembra que foi nesse período, entre os anos de 1835 e 1840, que a cidade organizou sua vida judiciária, religiosa, política e social, criando a: Comarca, a Paróquia, a Irmandade e o Hospital do Senhor do Bomfim; alcançando a sua emancipação religiosa, nos ditames cristãos, com a criação da Paróquia do Sagrado Coração, um importante feito no âmbito estadual.

Com a força da Igreja Católica na época, ações como essa desencadearam em outros passos para o desenvolvimento econômico na região, como a instalação da Alfândega, o que permitiu o acesso de várias embarcações, tornou-se a cidade um importante polo político econômico do estado e quase levou Laranjeiras a tornar-se capital da Província quando o então Presidente Inácio Barbosa decidiu mudar a capital, até então São Cristóvão.

Contudo, paralelamente a essa crescente ascensão, Oliveira (1981) observa que havia o aumento da desigualdade social, com os senhores de terra de um lado e do outro um grande número de pessoas, maior parte destes sendo negros e mestiços, vivendo sem o suporte básico do poder público, em condições extremamente precárias.

E mesmo com a supremacia da Igreja Católica sobre Laranjeiras, desde sua formação até o início do século XX, a acentuada presença de negros escravizados, em razão da cultura açucareira, acarretou o fortalecimento também das religiões de matrizes africanas na cidade. Com isso, o primeiro dos espaços de culto afro a surgir enquanto local de resistência em Laranjeiras foi o Terreiro Filhos de Obá.

O termo Obá, que dá origem a Casa e Museu desta, está ligada a um orixá raro e pouco conhecido nos cultos e ritos do estado de Sergipe. O que leva a ancestralidade do grupo que tem sua história relacionada aos cultos praticados na África ainda antes dos seus antepassados serem trazidos a força e escravizados no Brasil.

A Sociedade de Culto Afro Filhos de Obá e o MUSCAFO encontram-se atualmente localizados na rua Jackson de Figueiredo, s/n nas imediações da Praça Alexandre José da Silva (em homenagem ao pai de santo Lixandre de Laranjeiras, parte da história da casa) e possui 10 (dez) tarefas, divididas em 200m² para o barracão e 200m² para o prédio sede. Dispondo de 11 compartimentos, sendo: 1 sala central, 5 quartos, 1 cozinha, 1 sala de jantar, 1 banheiro, 2 corredores de acesso aos cômodos, uma galeria para espaço expositivo do museu, uma área aberta frontal com vista para a estrada e planícies e uma densa mata atlântica onde se encontra a Trilha Gliage, espaço centenário para celebrações e rituais da Casa.

A origem do terreiro se dá no ano de 1906, porém Passos (2015) ressalta que a fundação da Sociedade de Culto Afrobrasileiro Filhos de Obá, mantenedora do espaço, ocorreu apenas em 1909, por meio da luta de cinco escravas, todas originárias da África, dentre elas Tá Joaquina, que pelo seu maior conhecimento sobre as práticas religiosas, liderou o grupo, tornando-se a primeira Yalorixá com a primeira sede e plantio do axé na Rua Porto dos Oiteiros no município de Laranjeiras, Sergipe.

São poucos os registros impressos publicados acerca da história do grupo, contudo Leal e Oliveira (2015) narram algumas das importantes passagens desses mais de 100 anos de terreiro. As autoras datam que em 1930, o terreiro Filhos de Obá passou por votação para definição do novo ou nova líder após o falecimento da Yalorixá Ta Maria Joaquina, com a vitória de Alexandre José da Silva, que apesar de ter apenas 13 anos de idade, tornou-se o Babalorixá responsável em dar continuidade ao legado da fundadora do espaço.

Sob a liderança de Pai Alexandre, a Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá transfere seu axé para o endereço da atual sede e realiza como uma das principais ações a frente do terreiro o registro em cartório como uma Casa de Caridade que disponibiliza os ensinamentos da religião afrobrasileira para todos aqueles que buscaram auxílio espirituais e medicinais. Segundo Leal e Oliveira (2015), essa foi uma forma encontrada por Pai Alexandre para escapar das repressões sofridas pelas perseguições policiais que atingiram vários terreiros da cidade nas décadas de 30 e 40.

Com o falecimento do Balaborixá Alexandre em 1976, sem deixar filhos consanguíneos para sucedê-lo, assume a liderança do terreiro Maria Cecília da Silva, conhecida como Cecilinha; que guia os filhos da casa, cumprindo com sua responsabilidade até o seu falecimento no final dos anos 80. Leal e Oliveira (2015) relatam que após o óbito da Yalorixá Maria Cecília, a Sociedade entrou em um hiato de alguns anos, pois os filhos de santo da casa que poderiam assumir as funções residiam em outros estados. Retomando as atividades regulares em 1994 quando a Yalorixá Ginalva, atual líder do grupo e sobrinha de Pai Alexandre, retorna do Rio de Janeiro para Sergipe com o propósito de dar continuidade ao legado do seu tio.

Com a reabertura da casa em 1994, e após um longo período de tramitações documentais para seu tombamento, a Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filho de Obá consegue o reconhecimento pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN como um legado do “culto nagô”, tratado pelo órgão como “maior ponto de irradiação da cultura negra em Sergipe ” (PASSOS, 2015. p.74), e classificado como Terreiro com seu nome atribuído ao processo como Casa: Terreiro Filhos de Obá.

E em 1996 o espaço alcança mais uma conquista com o título de tombamento pela Secretaria de Estado da Cultura de Sergipe, com reconhecimento pelas suas ações voltadas a cultura afro brasileira no município de Laranjeiras. Tendo entre os principais méritos da titulação o valor cultural dos seus aspectos religiosos, históricos e antropológicos.

Com os títulos de reconhecimento público a nível estadual e federal a Casa ainda tinha um desafio pela frente, qual seria o melhor caminho para preservação e difusão do seu acervo histórico? Com isso sua líder, juntamente com o apoio da Prefeitura de Laranjeiras e a Universidade Federal de Sergipe decidem em 28 de julho de 2017

inaugurar o Museu Afro Comunitário Filhos de Obá com o Salão Gitoki, com o intuito de não apenas ter uma área para guardar seus objetos sagrados, indumentárias e acervo pictográfico, mas também oferecer a comunidade uma proposta expográfica que integrasse o terreiro, a trilha Gliage, onde realizam parte dos seus rituais e um museu que pudesse servir também como memorial para exaltação da história de resistência de uma comunidade centenária que tem intrínseco na sua narrativa de luta a própria história de Laranjeiras e Sergipe.

4.2 DESIGN-BASED RESEARCH NA CONSTRUÇÃO COLETIVA DE UM DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL

As demandas da contemporaneidade para a educação surgem em um fluxo cada vez maior, exigindo a ampliação no número de abordagens metodológicas que contemplem as necessidades das pesquisas científicas da área. Apesar do crescimento perceptível de investigações em educação no Brasil, Bittar (2002) pontua que esta área ainda é incipiente de pesquisas aplicadas voltadas para a melhoria efetiva dos processos educacionais.

Diante desse quadro, essa pesquisa busca apresentar aspectos históricos da cultura afro-brasileira em Laranjeiras, reimaginando o Museu Afro Comunitário Filhos de Obá, presente na cidade, a partir de um artefato pedagógico digital para a instituição, construído coletivamente com seus integrantes na busca de atender às demandas identitárias do grupo, além de reafirmar o papel do museu enquanto importante espaço educacional não-formal de aprendizagem.

No início deste capítulo é apresentado o caminho metodológico escolhido para pavimentar a investigação e desenvolvimento do desenho do dispositivo. Na perspectiva de atender a complexidade do problema da pesquisa, legitimando suas etapas e resultado final a partir da participação ativa dos envolvidos, optou-se por trabalhar a pesquisa-aplicação orientada para a utilidade, por meio da metodologia investigativa aplicada Design-Based Research (DBR).

A metodologia atende também às demandas desse projeto por se caracterizar como um misto da pesquisa educacional empírica aliada à teoria de projeto, com estudos

sistemáticos do desenho, desenvolvimento e avaliação de intervenções no âmbito da educação. Sendo um modelo de pesquisa-aplicação que engloba programas, processos de aprendizagem e ambientes de aprendizagem, materiais de ensino-aprendizagem, produtos e sistema em educação. E tem entre suas premissas atender as necessidades de interação do estudo por ter entre seus focos o desenvolvimento de aplicações generalizáveis que podem ser integradas às práticas sociais comunitárias, facilitando a resolução de problemas reais em contextos reais.

Em sua essência, Barab e Squire (2004) definem a DBR como uma série de procedimentos de investigação aplicado ao desenvolvimento de teorias, artefatos e práticas pedagógicas que seja de potencial aplicação e utilidade em processos ensino-aprendizagem existentes. Contudo, a DBR vai além de projetar e testar intervenções específicas, pois as intervenções incorporam fundamentação teórica sobre o ensino e aprendizagem e refletem o compromisso de compreender as relações entre teoria, artefatos projetados e prática. Sua metodologia flexível permite um alto número de customizações nas etapas do processo, contemplando diferentes objetos de estudos e problemas, entretanto, apesar do alto grau de liberdade de aplicação, alguns preceitos são inestimáveis para sua legitimação:

- Uma das principais características da DBR é possibilitar o movimento cíclico das etapas da pesquisa via ação-reflexão-ação, onde a análise dos dados coletados e produtos gerados a partir deles são avaliados constantemente e retornam para validação dos participantes sempre que necessário. O que permite a sistematização do processo e aprimoramento dos resultados, com uma estrutura não-linear, diferentemente de grande parte das abordagens de pesquisa-ação em educação.

- Os pesquisadores não devem assumir o papel de tecnocratas externos, detentor das soluções para os problemas levantados. Estes devem buscar as soluções de forma colaborativa direta com os participantes, sejam eles membros da comunidade, ou outros sujeitos envolvidos no contexto investigado.

- A metodologia de Design-Based Research se apropria das características próprias dos sujeitos que compõem o campo empírico investigado para construir, colaborativamente o projeto a ser implementado, auferindo-lhe legitimação e validação interna.

- Na DBR o foco passa do resultado para o processo da pesquisa, na iteração do grupo e como ele encontrará as soluções para o problema levantado no início da pesquisa.

De cunho socioconstrutivista, esta foi escolhida por valorizar a interação social e cultural como ponto de partida para que o processo de aprendizagem ocorra de forma mais significativa para os sujeitos envolvidos responsável por validar os processos e resultados.

A base epistemológica do socioconstrutivismo vygotskyano contribuiu na construção do desenho de dispositivo pedagógico digital ao viabilizar processos dialógicos e educacionais contemporâneos, voltados à demanda da pluriculturalidade, encaminhado para a solução de problemas embasada em esforços colaborativos para identificar os problemas do contexto apresentado. Pois, os princípios socioconstrutivistas têm como uma das suas propriedades compreender dialeticamente a comunidade estudada, mediada pelas suas experiências e historicidade, fazendo também seus integrantes conscientizar-se enquanto sujeitos da sua história.

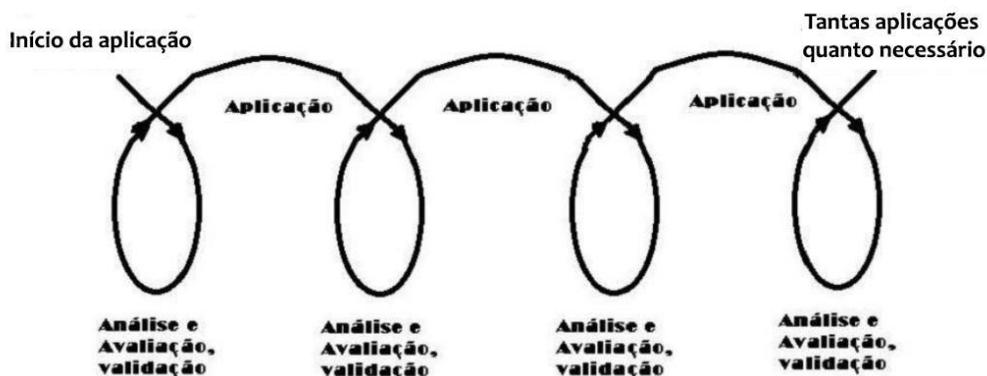
Neste trabalho, o socioconstrutivismo desempenha também o papel de buscar os aspectos que direcionam uma abordagem efetiva e representativa da identidade cultural da comunidade negra de Laranjeiras dentro de um espaço museográfico, reimaginado para contemplar as necessidades de uma pedagogia livre do eurocentrismo recorrente do ambiente escolar.

Com cunho exploratório, a pesquisa tem como uma das suas características ser intervencionista e fundamentalmente responsiva, invadindo o espaço do outro, porém com um papel colaborativo, integrando a comunidade participante como membro fundamental à pesquisa, traçando dialógos com os saberes comunitários em prol de uma parceria com a academia.

As características metodológicas apresentadas tornam possíveis momentos distintos para o projeto, contemplando levantamento bibliográfico prévio, elaboração de um design inicial para guiar cada etapa do processo, ciclos iterativos com a comunidade ativa na produção, contato com especialistas acadêmicos para validação técnica e pedagógica do desenho, e o retorno a fases anteriores de produção, quando necessário,

para atender a construção coletiva e problematizações advindas das discussões em reuniões com o grupo no decorrer da investigação.

Figura – Ciclos iterativos de aplicação, análise, avaliação e validação da DBR



Fonte: Matta (2014)

O modelo de quadro de tabulação por fases (tabela 1) defendido por Matta (2014) foi escolhido por melhor sistematizar as etapas deste projeto, subdividido em outras tabelas que detalham importantes etapas como os ciclos iterativos e a concepção e modelagem interativa do dispositivo pedagógico digital do MUSCAFO.

O quadro se propõe a ordenar os distintos momentos do projeto, dividindo as etapas de concepção metodológica, embasamento teórico, levantamento e análise de dados, desenvolvimento prático do artefato e sua validação, priorizando neste processo a dialogia e a polifonia defendidas por Barros (2003), ao reunir as existências dos séculos XIX e XX, com a visão dos sujeitos do século XXI, traçando um diálogo entre eles, além de possibilitar a estes a horizontalidade no conhecimento, para que eles se vejam a si mesmo, e todas as vozes sejam ativas no processo de construção coletiva proposto.

Tabela 1 – Fases da DBR e detalhamento dos tópicos

Fases da DBR	Tópicos	Detalhamento
	Aporte teórico e estado da arte	Definição do contexto, levantamento teórico e análise

Fase 1: Análise do problema pelo investigador e integrantes do grupo	Definição do problema e das questões de pesquisa	sobre quais experiências acadêmicas a investigação dialoga. Consulta sobre o objeto com os sujeitos engajados na práxis.
Fase 2: Desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de design, às técnicas de inovação e à colaboração de todos os envolvidos	Embasamento teórico e definições metodológicas complementares	Detalhamento da metodologia com a forma de operacionalização da coleta e análise dos dados. Construção dos ciclos iterativos propostos, quadro de questionários, sistematização de reuniões para definição dos grupos focais.
	Desenvolvimento das etapas da proposta de intervenção	
Fase 3: Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em	Implementação da intervenção proposta na fase 2	Atividade em campo aplicando a proposta desenvolvida na fase 2 juntamente a comunidade e desenvolvendo os primeiros desenhos para avaliação do grupo engajado na pesquisa e especialistas da área convidados. Essa fase não possui quantidade de ciclos iterativos definidos, atendendo as necessidades do investigador,
	Detalhamento sobre o grupo participante	
	Análise de espaços museais similares	
	Coleta de informações a partir do diário de bordo, entrevistas qualitativas com grupos focais.	

práxis da solução (tabela 2)	Análise das informações pelos participantes da pesquisa	do grupo e da pesquisa em suprir as soluções dos problemas demandados no decorrer da intervenção, retornando a etapas anteriores sempre que necessário.
	Elaboração dos desenhos interativos do dispositivo pedagógico digital (2º ciclo, tabela 3)	
	Repetição cíclica das iterações de acordo com os resultados obtidos por meio da ação-reflexão-ação.	
	Análise do desenho do dispositivo pelo grupo e especialistas (figura 4)	
Fase 4: Últimas reflexões para produzir “Princípios de Design” e melhor implementar as soluções para o artefato	Validação final do dispositivo pelo grupo e especialistas	Validação do desenho do artefato pelos integrantes do MUSCAFO e especialistas convidados. Reflexão acerca do produto desenvolvido e a importância da metodologia DBR na pesquisa acadêmica.
	Considerações sobre o artefato digital gerado e contribuições para pesquisas DBR no cenário local.	

Fonte: Elaboração do autor com responsáveis do MUSCAFO (2019)

O próximo quadro apresenta detalhadamente os ciclos de iterações propostos sem definição inicial da quantidade de etapas, visto ser o teste e aperfeiçoamento uma das principais peculiaridades da metodologia DBR.

Tabela 2 – Ciclo iterativo e detalhamento de atividades

Ciclo iterativo	Detalhamento da atividade
1º Ciclo iterativo	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar instrumentos de coleta de dados como questionários abertos com grupos focais para levantamento do contexto local e sua experiência individual com o objeto de estudo, direcionado para quatro objetivos: 1º entendimento do grupo sobre a função e importância dos espaços museográficos; 2º entendimento dos integrantes por identidade cultural e interculturalidade; 3º levantamento sobre o entorno da instituição; 4º expressar sua identificação com o MUFASCO.
2º Ciclo iterativo	<ul style="list-style-type: none"> - Discutir coletivamente o resultado dos questionários para propor os conteúdos e narrativas nos quais se reconheçam enquanto parte da plataforma pedagógica. - Desenhos preliminares do dispositivo a partir da análise de dados coletados e discutidos.
3º, 4º e demais ciclos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - Submissão do desenho ao grupo e especialistas da área para elaboração de relatório avaliativo com considerações acerca da aplicabilidade pedagógica, curadoria digital e interface (tabela 4). - Análise coletiva da avaliação dos especialistas com os integrantes do Museu para implementações necessárias.
Último Ciclo iterativo	<p>Elaborar relatório de conclusão dos ciclos iterativos de design-reflexão-redesign, desenvolvidos e refinados em colaboração com os participantes, contemplando a complexidade da integração de tecnologias nas atividades pedagógicas.</p>

Fonte: Elaboração do autor com responsáveis do MUSCAFO (2019)

As etapas de desenvolvimento agrupadas na tabela 3 representam o passo a passo do desenho propriamente dito do dispositivo pedagógico digital para o Museu Afro Comunitário Filhos de Obá Digital, apresentando os elementos técnicos que irão compor o artefato, os softwares utilizados na sua produção, embasamento teórico que direciona as escolhas feitas no processo e os critérios de validação dos especialistas da área convidados.

Tabela 3: Etapas de desenvolvimento do projeto

Etapa	Detalhamento do desenho de dispositivo pedagógico digital para o Museu Afro Comunitário Filhos de Obá
Análise técnica e estética de similares	- Levantamento de espaços museográficos digitais similares para análise dos usuários do grupo a fim de auxiliar nas definições preliminares de <i>wireframes</i> e rascunhos da arquitetura da informação primária.
Primeiros esboços da arquitetura e sistema interativo proposto, contudo, sem seções e interfaces estabelecidas	- Primeiros esboços em papel com base nos preceitos heurísticos de Jakob Nielsen e Raluca Budiu (2014) para <i>desktop</i> e usabilidade móvel. - Elaboração do esboço do sistema interativo para ilustrar aos integrantes do grupo a interface preliminar, auxiliando na visualidade das próximas etapas e forma como serão apresentados os conteúdos imagéticos e textuais construídos colaborativamente.
Desenho com definição de cores, arquitetura, concepção visual, seções, interfaces e sistema interativo para	- Desenho do artefato para <i>desktop</i> e dispositivos móveis a partir dos softwares Photoshop e Illustrator com base no levantamento de dados com a comunidade e aporte teórico abordado, utilizando dos signos e simbologias representativos da cultura local para as definições e a concepção visual da interface. - Por se tratar de um projeto que segue a metodologia DBR e tem uma abordagem socioconstrutivista, o desenho do

avaliação técnica dos especialistas da área	artefato estará em constante avaliação e transformações por meio das consultas ao grupo participante e aos especialistas convidados. - Essa etapa do processo passará pela avaliação constante dos sujeitos envolvidos nas etapas anteriores e validação da interface, conteúdo e aplicabilidade pedagógicas de três especialistas convidados da área de Antropologia, Educação e Comunicação e Tecnologia da Informação.
Dispositivo revisado após todos os ciclos iterativos necessários	Revisão geral dos elementos interativos, assim como textos, fotos, vídeos, formatos em consonância com as contribuições dos especialistas convidados e integrantes do MUSCAFO.

Fonte: Elaboração do autor com responsáveis do MUSCAFO

A tabela com as fases de avaliação do dispositivo pontua os momentos de intervenção de cada envolvido no projeto de acordo com as demandas de cada aspecto analisado, considerando as contribuições técnicas, estéticas e dialógicas para aperfeiçoamento do desenho do artefato pedagógico digital.

Tabela 4 - Envolvidos em cada etapa de produção e avaliação dos processos

Fases de produção e avaliação do artefato com os envolvidos no processo				
Estágio de desenvolvimento	Projetos similares	Esboços preliminares	Desenho do dispositivo	Validação final
Curadoria digital e produção do conteúdo (texto/imagem)		Am/Ap	Am/Ap	
Análise do conteúdo (texto/imagem)	Am/Ap	Am	Am/Ae	Am/Ae

Produção do desenho da interface gráfica		Ap	Am/Ap	
Análise do desenho da interface gráfica	Am/Ap	Am	Am/Ae	Am/Ae
Análise da aplicabilidade pedagógica	Ap		Am/Ae	Am/Ae
Efetividade do sistema completo				Am/Ap

Fonte: Adaptação de Nieveen (1999)

* Am= avaliação dos integrantes do MUSCAFO, *Ae = avaliação de especialistas,

* Ap= Avaliação do pesquisador

Por se tratar de uma dissertação e limitar-se em temporalidade para o alcance dos seus resultados, a avaliação do artefato construído coletivamente será restrita a visão do especialista e integrantes da comunidade ativos no processo, tirando conclusões apenas acerca da praticidade e efetividade esperadas.

Ao detalhar a metodologia escolhida, é notável que apesar de recente, quando comparada a outras pesquisas, a DBR tem tido uma crescente implementação em estudos acadêmicos e expressivo número de novas publicações. Entretanto, um dos seus principais desafios está na integração entre investigação e prática, o que cria dificuldade em permitir um quadro de investigação generalizável (Sandoval e Bell, 2004). Contudo, para Van Den Akker et al (2006) ao mesmo tempo que os pesquisadores da pesquisa-aplicação focam em objetos específicos e em processos (intervenções) em contextos específicos, tentam estudá-los como fenômenos integrais e significativos, o que permite a aplicabilidade desses preceitos em diferentes contextos.

5 DESIGN DO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL

A última seção deste estudo apresenta a execução coletiva das etapas, elemento por elemento, que culminaram no desenho final do dispositivo pedagógico digital a partir dos resultados e análises dos dados catalogados no diário de bordo e nas entrevistas

com os grupos focais. São expostos também o levantamento das impressões dos participantes ativos do MUSCAFO, no decorrer da construção conjunta, quanto aos aspectos técnicos, estéticos e conteúdo textual e imagético que compõe o material pedagógico. Por fim, são apresentados os pareceres dos especialistas convidados para analisarem cada elemento do artefato importante para representatividade virtual do MUSCAFO: arquitetura da informação, interfaces gráficas, curadoria digital, narrativas históricas e aplicabilidade pedagógica.

5.1 CONSTRUÇÃO COLETIVA DO DESENHO COM OS INTEGRANTES DO MUSCAFO A PARTIR DO DIÁRIO DE BORDO E ENTREVISTAS EM GRUPOS FOCAIS

A construção coletiva do desenho de dispositivo pedagógico digital se deu principalmente a partir das anotações no diário de bordo e nas entrevistas em grupos focais com os integrantes do MUSCAFO, escolhidos pela Yjá Ginalva nas primeiras reuniões. Durante os seis meses de trabalho o estudo se focou no registro das experiências dos integrantes com o MUSCAFO, tanto durante as mediações culturais realizadas por eles com visitantes, quanto no processo de conservação patrimonial adotado e vivência pessoal no terreiro. Análises essas, que direcionaram as escolhas técnicas, estéticas e pedagógicas do resultado final.

O corrente capítulo apresenta esses dados coletados enquanto narra o processo não-formal de ensino-aprendizagem realizado coletivamente no decorrer de toda a concepção do desenho. Por meio da interligação entre os elementos produzidos e as falas referenciadas dos integrantes do grupo, sua ancestralidade, percepção acerca do MUSCAFO, do terreiro e desafios pedagógicos durante as visitas mediadas com grupos de estudantes de escolas da rede pública e particular de ensino que visitam ao espaço.

O primeiro contato com o MUSCAFO se deu a partir da identificação da existência de um Museu Afro Comunitário na cidade de Laranjeiras, Sergipe, que contribuiu com parte do acervo do Museu Afro Brasileiro de Sergipe, mantido pelo Governo do Estado e localizado na mesma cidade. As discussões acerca das problemáticas identitárias deste espaço público pertencente atualmente à Secretaria de Estado da Educação, do Esporte

e da Cultura levaram a buscar uma nova instituição para o desenvolvimento de um dispositivo pedagógico digital.

Na primeira visita ao MUSCAFO, no dia 31 de julho de 2019, participamos da atividade de mediação cultural realizada rotineiramente com estudantes da rede pública e particular de ensino, com a explanação do mediador sobre o acervo presente no espaço museal, informações sobre data de produção de cada item do acervo, simbologia, importância para a casa e uso ritualístico dos objetos sagrados ali dispostos, alguns deles retirados em alguns períodos do ano do museu para uso durante as cerimônias do terreiro. Nesse momento foi possível observar a importância dos objetos, indumentárias e obras ali expostas para a Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá.

Na primeira reunião os administradores do MUSCAFO apresentaram as escolhas expográficas do acervo físico e a importância do terreiro enquanto espaço de visitação, expandindo as paredes da galeria. Foram expostos também os pontos centrais das visitas mediadas, como conteúdo abordado com os estudantes, desafios em desconstruir a visão radical cristã e eurocêntrica de alguns visitantes em seu contato com conceitos e elementos do candomblé, percurso museal pela instituição, que inclui a visita ao terreiro e trilha pela mata intitulada Trilha Gliage, e as formas de contato com a escola, seja por meio do agendamento de professores ou diretorias das instituições de ensino, entre outras razões para atender a Lei 10.639/03 que altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências (ver Apêndice, item 3).

Na oportunidade foi apresentada a metodologia desta pesquisa, problemas e pressupostos preliminares e os objetivos gerais e específicos iniciais a serem trabalhados. Assim como uma introdução acerca das possibilidades pedagógicas dos recursos digitais para espaços museais, importância da digitalização na preservação do patrimônio cultural e para difusão deste.

Neste momento os integrantes puderam também expor suas demandas enquanto Museu Comunitário, e refletir sobre a invisibilidade do terreiro pelo entorno e em Sergipe, apesar dos seus 110 anos de história, e a necessidade de uma representação mais ativa nos ambientes virtuais, principalmente através de um site onde pudessem expandir sua

atuação junto a sociedade, sendo um espaço para divulgação das ações do museu e do terreiro e também de discussões sobre a importância das manifestações religiosas de matriz africana enquanto movimento de resistência contra o racismo e a intolerância religiosa, pontos evidenciados pelo histórico de depredações do seu espaço físico tombado pelo IPHAN desde 1994.

Estabelecido o primeiro contato, no dia 30 de agosto de 2019 o projeto se encaminhou para a aplicação propriamente dita da metodologia em busca dos objetivos propostos por meio de algumas discussões primordiais para esse estudo:

- Reflexões acerca do papel do museu enquanto espaço de preservação e difusão do patrimônio cultural, mas também de ensino-aprendizagem, tornando-se um importante aliado para implementação do multiculturalismo nas diferentes áreas de conhecimento. Aspecto considerado de fundamental importância pelos integrantes, visto a demanda de visitas de escolas e ausência sentida pelas próprias experiências pessoais, enquanto estudantes, de conteúdos voltado a cultura afro e afro brasileira, em especial das religiões de matriz africana (ver Apêndice, item 1).

- Análise de todo o grupo de museus similares pelo Brasil e o mundo, com exemplos de representações online do MAFRO em Salvador, na Bahia, Museu Afro Brasil em São Paulo e a plataforma digital da exposição “Um itinerário da magia nas brincadeiras infantis indígenas” do Museu do Brinquedo da UFSC, Florianópolis, Santa Catarina. Estabelecendo um debate sobre os elementos e forma como foram empregados em cada iniciativa e a potencialidade dos recursos digitais aplicáveis na proposta Pedagógica Digital para o MUSCAFO, além de similaridades e diferenças entre as narrativas e objetivos de cada projeto. O que levou a descartar uma ideia inicial de produzir um aplicativo do museu, devido às inviabilidades técnicas e menor praticidade no acesso pela necessidade de instalação, voltando a atenção à produção de um site que possa comportar texto, imagem e vídeo, além de um conjunto de propostas pedagógicas digitais voltadas aos estudantes convidados a conhecer e se aprofundar ainda mais no conteúdo por um novo prisma (ver Apêndice, item 2).

Figura 1 – Tela principal do site do Museu Afro Brasil

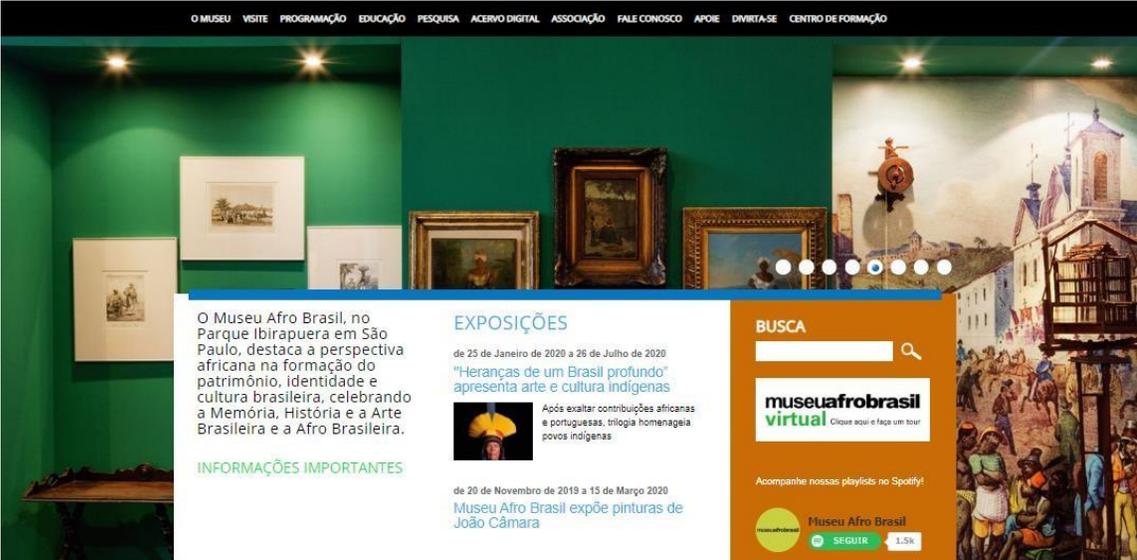
Secretaria de Cultura e Economia Criativa







O MUSEU VISITE PROGRAMAÇÃO EDUCAÇÃO PESQUISA ACERVO DIGITAL ASSOCIAÇÃO FALE CONOSCO APOIE DIVIRTA-SE CENTRO DE FORMAÇÃO



O Museu Afro Brasil, no Parque Ibirapuera em São Paulo, destaca a perspectiva africana na formação do patrimônio, identidade e cultura brasileira, celebrando a Memória, História e a Arte Brasileira e a Afro Brasileira.

EXPOSIÇÕES

de 25 de Janeiro de 2020 a 26 de Julho de 2020
"Heranças de um Brasil profundo" apresenta arte e cultura indígenas

Após exaltar contribuições africanas e portuguesas, trilogia homenageia povos indígenas

de 20 de Novembro de 2019 a 15 de Março 2020
 Museu Afro Brasil expõe pinturas de João Câmara

BUSCA



Acompanhe nossas playlists no Spotify!



INFORMAÇÕES IMPORTANTES

Fonte: museuafrobrasil.org.br

Figura 2 – Tela principal do site do MAFRO

 BRASIL

 CORONAVÍRUS (COVID-19)
 Simplifique!
Participe
Acesso à informação
Legislação
Canais

IR PARA O CONTEÚDO 1 IR PARA A BUSCA 2 IR PARA O MENU 3 IR PARA O RODAPÉ 4

 ACESSIBILIDADE ALTO CONTRASTE MAPA DO SITE



SOBRE SETORES ACERVO EXPOSIÇÕES INSTITUIÇÕES PARCEIRAS EVENTOS

Bem vindo ao MAFRO - Museu Afro-brasileiro da Universidade Federal da Bahia. Sediado em Salvador, possui um acervo de mais de 1100 peças de cultura material africana e afro-brasileira contribuindo ativamente para a divulgação e preservação destas matrizes culturais.

Visitação

Planeje Sua Visita

Horário de Funcionamento, serviços disponíveis, tudo o que precisa saber para planejar a sua visita ao MAFRO.

Ver mais +

EXPOSIÇÃO

NKARINGANA

ABERTURA

MUSEU AFRO-BRASILEIRO

CASA DO BENIN

30/11 AS 17H

COM AMBOS

ARTISTAS PARTICIPANTES

ADRIANO SACRADO
 ARIELAN ROBERTO
 BILSON FERREIRA
 ISABELLA REIFARTH
 LIA RIBEIRO
 LUCAS FERREI
 LUCAS LEMO
 LUIZA MAGALY
 MARCO ANTONIO DA
 MARCELO VASCONCELOS
 PEDRO SILVEIRA
 SARAH SANCHEZ DUARTE
 TIAGO SANT'ANA
 TINA BELLO
 YOHANNA MARI

SUBABORDIA

A exposição Nkaringana, inaugura no dia 29/11/19 no Museu Afro-Brasileiro da Universidade Federal da Bahia - MAFRO/UFBA e no dia 30/11/2019 na Casa Do Benin e apresenta o resultado de processos de investigação artística realizados em diálogo com os acervos destes dois lugares.



Fonte: mafro.ceao.ufba.br

Figura 3 – Tela principal da plataforma digital da exposição “Um itinerário da magia nas brincadeiras infantis indígenas”



Fonte: www.uitinerariodamagia.com

Ainda sobre a seleção de recursos aplicáveis para a proposta pedagógica digital, optou-se por trabalhar com vídeos de escolha feita coletivamente com os participantes após observar as vantagens que esse recurso oferece para a narrativa do projeto. E a escolha do integrante para narrar a história da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá e do MUSCAFO nos vídeos levou em consideração a prática de mediação cultural no espaço, visto que grande parte do material audiovisual registrado trata de dados técnicos, estéticos e históricos do acervo, dando uma nova dimensão para o contato com o conteúdo, que vai além da imagem estática e texto. E a definição de quais elementos e espaços seriam gravados também ficou a critério dos responsáveis pelo Museu, já que na Trilha Gliage, que integra o complexo, há algumas localidades que só podem ser acessadas pelos iniciados no Candomblé pela casa, sendo vetada inclusive sua representação digital. (ver Apêndice, item 2).

Por fim, nesse encontro foi realizado um breve levantamento de dados técnicos e históricos do museu e do terreiro, culminando na proposição coletiva de uma subdivisão das seções de acordo com a história da instituição e a narrativa das visitas mediadas ao espaço físico, com adaptações sugeridas a partir das premissas de usabilidade em

dispositivos digitais de Nielsen e Loranger (2007) e Nielsen e Budiu (2014) para atender as possibilidades técnicas do artefato. Realizando uma ampla reflexão sobre os objetivos com cada tela, desde a agenda de atividades do espaço até a diagramação das fotos do acervo e vídeos dos integrantes que contam um pouco da história da instituição e a relação entre os integrantes e a casa.

Figura 4 – Arquitetura da informação do desenho preliminar

Institucional	O Museu	Exposição permanente	Acervo	Trilha Gliage	Blog
	-Histórico -Equipe técnica -Laranjeiras -Visitação	Pai Alexandre Iyá Cecinha Gitoki Iyá Ginalva Filhos de Alexandre Ekedi Marieta	Mãe Marieta Filhos de Ginalva		

Fonte: Acervo do MUSCAFO

Em 6 de setembro de 2019, em reunião na sede do terreiro, foram abordados os critérios para registro e uso das imagens do museu e seus integrantes envolvidos neste projeto. Devido a experiências anteriores que geraram frustração por parte dos integrantes do MUSCAFO, eles buscaram documentar detalhadamente as possibilidades de aplicação das fotos e vídeos, assim como a publicação do estudo apenas para fins acadêmicos (ver Apêndice, item 3).

Outro ponto questionado foi sobre a possível diminuição no número de agendamento de visitas pela proposta digital dar acesso ao acervo do MUSCAFO na internet para todo o público (ver Apêndice, item 3). Entretanto essa hipótese foi descartada, visto que a representação online é uma prática comum em museus etnográfico, artístico e de outros segmentos em todo o mundo, e a experiência da visita virtual não substitui o contato com o acervo físico.

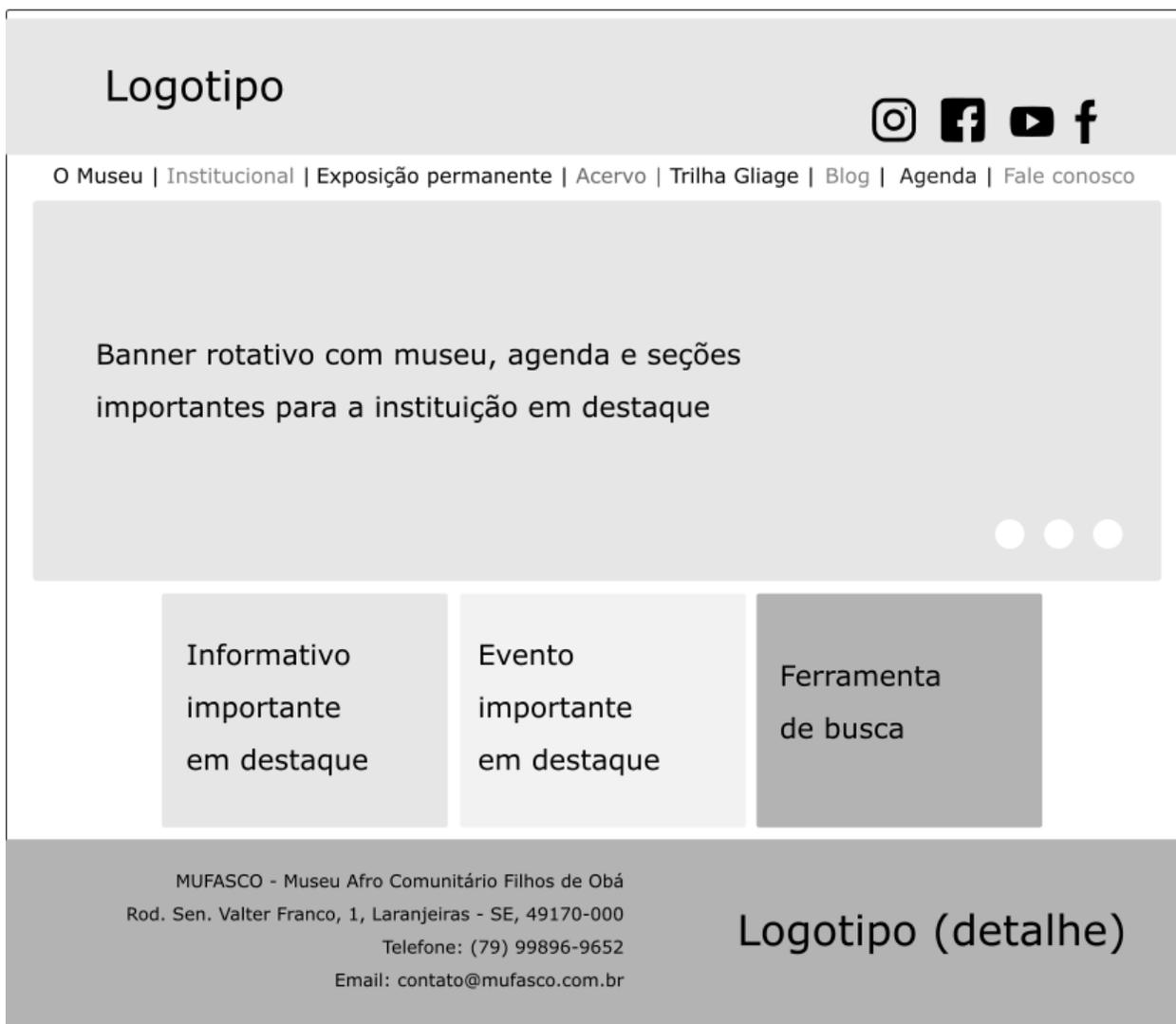
Nessa reunião também foi tratado sobre a construção da identidade visual que servirá de base para os aspectos estéticos do desenho do artefato digital, visto que a instituição não possuía uma unidade estética enquanto museu, importante nesse passo em direção a sua representação no mundo digital. Com base nessa demanda, foram

levantados os elementos iconográficos e simbólicos mais representativos para o terreiro e o museu para servirem de base na elaboração da identidade visual.

A ideia inicial proposta envolvia a participação dos demais filhos do terreiro, com atividades lúdicas de desenho e pintura para coleta de referenciais estéticos visuais a partir da expressão dos participantes, contudo a líder do grupo optou por concentrar a produção do desenho de dispositivo pedagógico digital entre eles, representando os demais integrantes do terreiro (ver Apêndice, item 3).

Desses diálogos observou-se por meio de breves entrevistas que os mais importantes pontos de partida para a produção de toda a identidade visual eram o Orixá regente da casa – Obaluaê - o Sarchará – objeto de forte valor simbólico presente em vários ambientes do terreiro - e as cores verde e branco - cor oficial da terra de origem da maioria dos integrantes. Quanto à ancestralidade, importante aspecto referencial, Edilma Chagas mencionou a importância das regiões de origem dos seus integrantes na concepção visual - Reino Congo, Reino do Daome, Reino de Save, Reino de Ketu, Reino Ijexá e Ilê Ifé (ver Apêndice, item 3).

Figura 5 – Primeiro esboço prototípico da interface gráfica



Fonte: acervo do MUSCAFO

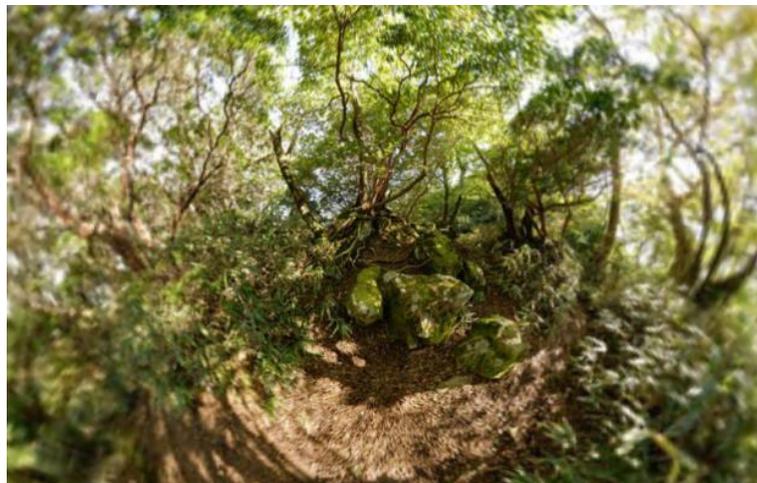
No quarto encontro na Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá no dia 16 de setembro de 2019 foram feitos os primeiros registros experimentais em vídeo para definição de enquadramento, recursos técnicos fundamentais para um melhor resultado no que se refere aos dispositivos de captura de imagem e som disponíveis pelo MUSCAFO. Além da experimentação de filmagem tradicional em HD com smartphone e microfone de lapela com o depoimento de integrantes e apresentação da história do terreiro aos visitantes, foram capturadas imagens em vídeos 360 graus da Trilha Gliage com a câmera Samsung Gear 360 4k, com o intuito de estudar coletivamente com o grupo o potencial imersivo dessa tecnologia.

Figura 6 – Testes de filmagem na instituição



Fonte: acervo do MUSCAFO

Figura 7 – Registro experimental em 360 para Trilha Gliage



Fonte: Acervo do MUSCAFO

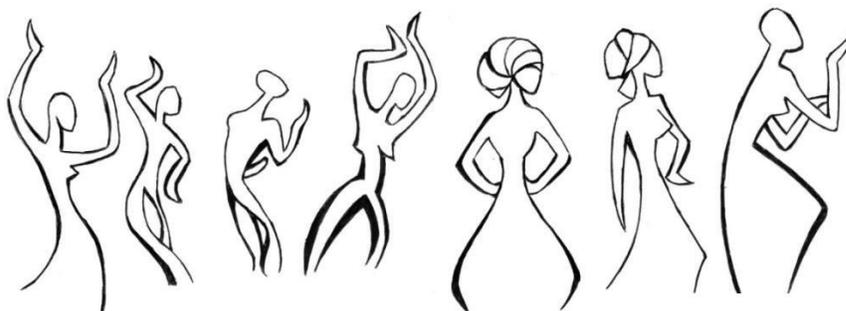
Com os resultados atendendo as expectativas dos envolvidos no processo, ficaram definidos os espaços para cada elemento audiovisual: a subseção Museu, com um vídeo sobre a história do museu e valor histórico do seu acervo e a subpágina Institucional, com uma explanação sobre a dinâmica de funcionamento da Sociedade de Culto Afro Filhos de Obá. Avançando na proposta da implementação a partir do detalhamento de aspectos técnicos e estéticos, como trilha sonora da experiência imersiva 360, imagem ao fundo dos vídeos, ideias para cânticos e música instrumental durante a experiência 360 pela trilha Gliage. O museu e a mata como background dos vídeos e reforço de qual percurso fazer para evitar a filmagem das áreas inacessíveis para os não iniciados pela Casa (ver Apêndice, item 3).

Por fim, foi realizada uma curadoria coletiva com uma seleção prévia dos itens do acervo a serem expostos no dispositivo pedagógico digital e apresentada a forma de classificação por fichas catalográficas utilizadas pelo MUSCAFO para adequações ao formato digital, com título, ano, material e conceito/histórico de cada item.

A penúltima reunião com o grupo, realizada no dia 24 de setembro, foi focada na discussão sobre a identidade do MUSCAFO e do Terreiro, direcionado principalmente ao debate das referencialidades visuais e a forma como os seus responsáveis acreditam que a comunidade do seu entorno enxerga o espaço. Todo esse esforço teve como propósito a coleta do máximo de informações possíveis para as escolhas visuais do desenho do artefato, levando-se em conta principalmente a ancestralidade e simbologias dos elementos do candomblé mais importantes para a Casa, as características dos Orixás que cultuam e aspectos arquitetônicos da instituição.

Nesse momento a líder do terreiro conduziu a reunião. Apresentou os caminhos e desafios dos antigos líderes, importância da fundadora da Casa para a sua existência hoje e o quanto a origem no continente africano e toda história de luta de um povo permanece forte em cada escolha do grupo. E com essa justificativa direcionou a concepção da identidade visual para o desenho de um logotipo que represente o percurso dos seus pares durante os 110 anos de Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá, com a imagem de personagens negros em uma linha reta, reforçando o conceito de continuidade e valor da ancestralidade para o hoje e o amanhã. Contudo, apesar de alinhados em fila que estejam integrados como um só, representando o termo comunitário presente no título do museu e caro aos seus integrantes. (ver Apêndice, item 5).

Figura 8 – Rascunho do desenvolvimento da identidade visual





Fonte: Acervo do MUSCAFO

A última reunião com os envolvidos no processo ocorreu no dia 06 de fevereiro de 2020 após alguns meses de hiato para produção gráfica a partir do protótipo projetado, sempre sob supervisão dos responsáveis pelo MUSCAFO por meio de email e redes sociais.

Na oportunidade foram levantados alguns pontos a serem ajustados para validação final do projeto, como um espaço extra na página principal para alguns banners de apoiadores que ajudarão a manter o material online e mudanças na identidade visual proposta para atender a auto identificação do grupo e aspectos da sua história e do terreiro que gostariam de transmitir.

Quanto às mudanças na identidade, a concepção da líder do grupo se mostrou preocupada em não esquecer a origem negra do terreiro, seja pela história de injustiças, dor e luta, seja pelo orgulho do preto como sua cor. O que levou a Yjá a pedir a mudança do verde para o preto no tom dos personagens do logotipo, assim como substituir as ilustrações por figuras com movimentos mais suaves e menos “carnavalescos”, na palavra da líder (ver Apêndice, item 6). Entretanto a etapa de discussão final da proposta será mais detalhada a frente, juntamente aos estudos dos especialistas convidados.

5.2 ANÁLISE E VALIDAÇÃO DO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DIGITAL

Nesse momento serão expostos as últimas observações dos responsáveis pelo MUSCAFO e relatórios finais dos especialistas convidados; o Prof. MSc. Kaio Eduardo de Jesus Oliveira, doutorando do PPED/UNIT e vice-líder do Grupo de Pesquisas em Educação, Tecnologias da informação e Cibercultura - Getic/UNIT/CNPq; Leonardo Vieira Silva, mestrando no programa de pós-graduação em Antropologia da UFF, por meio da análise comparativa entre a narrativa proposta no artefato a partir do conteúdo

catalogado neste estudo e a sua própria pesquisa sobre as práticas e saberes das religiões afro-brasileiras, a qual o levou a estudar o mesmo grupo desta investigação; e por fim, da Doutoranda pela Università degli studi di Foggia na Itália, Sara Perrella, responsável por apreciar aspectos técnicos como a interface gráfica, arquitetura da informação e curadoria digital adotada pelo desenho proposto.

5.2.1 Identidade visual, interface gráfica, arquitetura da informação, narrativas e curadoria digital

Antes de proceder para o desenvolvimento das interfaces gráficas fez-se necessário projetar coletivamente uma identidade visual para o MUSCAFO, que ainda não tinha uma representação visual oficial.

Projetados a partir do levantamento de dados sobre iconografias do Candomblé, ancestralidade dos integrantes do terreiro e elementos representativos do MUSCAFO, os três logotipos propostos passaram pela avaliação do grupo participante das reuniões na Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá.

Figura 9 – Propostas I, II e III para o logotipo do MUSCAFO



Fonte: Acervo do MUSCAFO

As tipografias utilizadas na escrita dos modelos foram projetadas com base nas referências fornecidas durante as entrevistas, inspirada na ancestralidade e aspectos estéticos de regiões da África de onde descende grande parte dos integrantes do terreiro.

Figura 10 – Modelo tipográfico para identidade visual do MUSCAFO

MUSCAFO

Fonte: Acervo do MUSCAFO

O primeiro modelo tipográfico tem influências nos padrões simétricos com distintas espessuras de tracejados, comuns em algumas produções têxtil da República do Benin. Criando uma irregularidade que dá movimento, sem perder a legibilidade da escrita.

Figura 11 – Modelo tipográfico para identidade visual do MUSCAFO

MUSCAFO

Fonte: Acervo do MUSCAFO

A segunda tipografia produzida se inspira em produções contemporâneas de trabalhos de design do Congo. Com aspectos orgânicos, ótima legibilidade e harmonioso preenchimento do espaço da escrita.

Figura 12 – Modelo tipográfico para identidade visual do MUSCAFO

MUSCAFO



Fonte: Acervo do MUSCAFO

A terceira versão de tipografia para a proposta de identidade visual tem como base a escrita original presente na fachada da instituição, com sutis ajustes para adequações para melhoria da leitura em dispositivos digitais e pequenos formatos de impressão.

Figura 13 – Proposta de símbolo para identidade visual do MUSCAFO



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Para as três versões de logotipo foram desenvolvidos dois ícones que acompanham a escrita na aplicação regular da identidade visual. O primeiro deles retrata movimentos da dança, música e rituais do candomblé e de tribos ancestrais, posicionadas de forma harmônica, criando uma linha que remete a trilha percorrida pelos integrantes no grupo no decorrer da sua história, conforme conceito definido em reunião (Apêndice – depoimento - 5).

Figura 14 – Proposta de símbolo para identidade visual do MUSCAFO e seu referencial





Fonte: Acervo do MUSCAFO

O segundo modelo também remete a uma fila inspirada na trajetória histórica da SCAFO, porém com estilo gráfico estilizado inspirado no mural de danças e celebrações do Congo para a EXPO 67, Exposição Mundial de 1967.

Desenho para o site do MUSCAFO

Parte do material educacional, o site proposto hospedará o conteúdo pedagógico digital enquanto funcionará também como galeria virtual e repositório do acervo digitalizado do MUSCAFO. E o seu desenho segue as regras de usabilidade para estrutura e diagramação de Nielsen e Loranger (2007) e Nielsen e Budiu (2014), por meio de escolhas de diagramação e arquitetura da informação que permita boa legibilidade do conteúdo, hierarquia de informações de acordo com o grau de importância de cada uma, contraste e espaçamentos necessários para visibilidade de todos os públicos e elementos fundamentais para diminuir a quantidade de frustrações na experiência do usuário.

As cores atendem as demandas expostas durante as reuniões em grupo, com destaque para o verde na página principal, área mais importante da plataforma, assim como para o logotipo, os textos, meramente ilustrativos, são apenas para uma visualização da diagramação prévia. E quanto ao fundo, os caminhos que levaram a concepção desses padrões serão detalhados mais adiante na próxima etapa do projeto.

As subpáginas do site contam um pouco da história do MUSCAFO, apresentam ações junto a comunidade, seu acervo centenário e propõem práticas de ensino-aprendizagem sobre a cultura africana e afro-brasileira.

A home page, parte central do site, conta com o topo de menu padrão e alguns blocos com tamanhos diferenciados voltados para as seções e informações básicas, como link para redes sociais do MUSCAFO, endereço, telefone e email da instituição, além de fotos referentes a ações desenvolvidas e projetos em andamento. Sua estrutura é padrão, sem conter material mais aprofundado sobre o museu ou o terreiro.

Figura 15 – Página principal proposta



Fonte: Acervo do MUSCAFO

A seção institucional conta de forma breve por meio de textos e imagens a história do terreiro a partir da narrativa dos seus integrantes, pontuando as regiões de origem no

continente africano e os líderes que estiveram a frente da casa no decorrer dos 110 anos de história, além de conter um vídeo sobre a dinâmica da Casa e ações desenvolvidas junto à comunidade local.

Figura 16– Subpágina institucional proposta



Fonte: Acervo do MUSCAFO

O espaço Museu está focado na história da instituição a partir das motivações para sua criação, contexto do entorno com uma breve apresentação sobre Laranjeiras e

heranças africanas, transformações do museu no decorrer das décadas e ações museais e pedagógicas desenvolvidas com turistas, escolas e grupos de pesquisadores. Utilizando para isso textos, fotos e vídeos com os responsáveis pelo espaço.

Figura 17– Subpágina Museu proposta



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Na galeria da exposição permanente estará exposta parte do acervo do museu físico, de acordo com a curadoria dos responsáveis pelo espaço. Divididas em subseções

de acordo com o líder e sua época, e com a ficha técnica descritiva dos objetos com ano, finalidade e especificidades importantes apresentadas na mediação cultural.

Figura 18– Subpágina Exposição Permanente proposta



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Na seção de Acervo os visitantes terão acesso aos registros digitais dos objetos preservados no almoxarifado da instituição, não disponibilizados na exposição permanente, selecionados pela curadoria do MUSCAFO e divididos de acordo com o líder e sua época, assim como na seção permanente.

Figura 19– Subpágina do Acervo proposta



Fonte: Acervo do MUSCAFO

O Blog do MUSCAFO é um espaço para textos mais densos sobre religiosidade afro, discussões sobre os desafios dos museus e memoriais de terreiros, ações desenvolvida pela Casa e os eventos mensais da instituição. Na busca de contribuir com o acesso da comunidade a informações sobre as práticas do candomblé e sua força enquanto movimento de resistência a intolerância religiosa.

Figura 20– Subpágina do Blog proposto

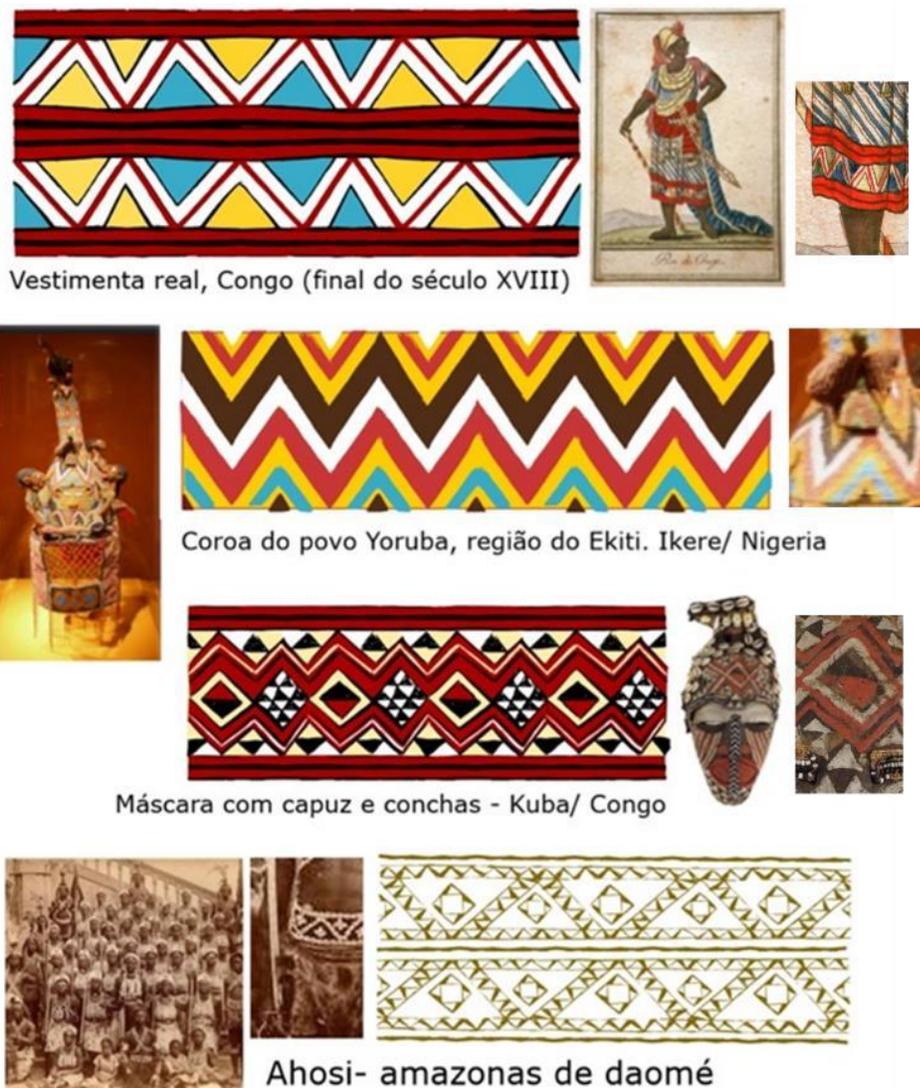


Fonte: Acervo do MUSCAFO

Como tela de fundo da página principal e subseções foram elaboradas releituras de padrões geométricos de algumas das regiões da África de origem dos fundadores da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá. Com as cores verdes predominando no logotipo e página principal, como pedido pela líder do grupo. Enquanto as seções secundárias puderam explorar a pluralidade de cores e formas da rica cultura do Congo,

Nigéria e outras regiões. O que permitiu fundir no projeto a ancestralidade ressaltada nas entrevistas com a contemporaneidade presente no papel enquanto espaço de resistência cultural que representa o MUSCAFO hoje.

Figura 21 – Padrões de tela ao fundo e seus referenciais



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Desenvolvidos os desenhos coletivamente, com os ajustes necessários no decorrer do processo, deu-se início aos estudos dos especialistas de acordo com suas respectivas áreas e validação final dos integrantes do MUSCAFO.

Em análise dos integrantes que participaram ativamente das etapas do projeto, foram identificadas a necessidade da inserção de um espaço para os parceiros do museu,

como empresas que ajudam a manter financeiramente o seu funcionamento e adequações no logotipo do MUSCAFO a partir dos modelos apresentados.

O grupo observou que a proposta de identidade visual precisava ter o preto, ao invés do verde, marcado nas figuras ilustradas, reforçando a negritude do espaço e não poderia esquecer a história de dor e perseguição dos seus ancestrais, logo, o tom festivo nas propostas originais apresentadas precisaria dar lugar a uma maior seriedade, com os personagens, que representam seus 7 fundadores, em fila caminhando e com seus movimentos mais contidos (ver Apêndice, item 6). E com os ajustes discutidos chegou-se ao resultado final (figura 22).

Figura 22– Logotipo final aprovada pelos responsáveis do MUSCAFO



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Ao avançar para a análise dos especialistas passamos as considerações acerca das narrativas propostas nas subseções do Antropólogo Leonardo Vieira Silva. O mestrando propôs o aprofundamento dos estudos sobre a história do terreiro, com sugestões de pesquisas sobre o tombamento patrimonial do espaço para enriquecer a pesquisa e narrativas históricas do projeto pedagógico digital. Além da revisão na

aplicação de termos do Candomblé, que possui especificidades linguísticas por sua origem no lorubá.

O especialista também ressaltou a importância de entender o espaço em sua unidade, corrigindo um dos trechos onde o pesquisador equivocadamente trata cada elemento espacial – o Museu, a trilha Gliage e o terreiro – como partes isoladas de um todo. Leonardo escreve que a partir da sua pesquisa que o museu está na frente da mata, mas é também parte dela, pois é a partir dele que se inicia o percurso da visita, com o museu entendido pelo grupo como espaço que resguarda toda a ancestralidade da casa, pois a instituição está dentro de um princípio da circularidade, o qual é o elemento norteador dessa cosmologia.

Quanto aos demais pontos analisados, o antropólogo concluiu que salvo as observações citadas, o desenho do dispositivo pedagógico digital está muito bom para a atual conjuntura que os movimentos religiosos negros de resistência tem passado. Contemplando os debates em evidência na contemporaneidade.

Ao analisar o desenho de dispositivo pedagógico digital, a Profa. MSC. Sara Perrella, especialista responsável pela análise da arquitetura da informação e interfaces gráficas, pontuou que em nível técnico e enquanto estrutura não há ajustes necessários, como todos os critérios de qualidade necessários atendidos, assim como a navegabilidade. A doutoranda ressaltou também as boas soluções gráficas escolhidas, remetendo aos padrões das regiões de origem dos antigos líderes do terreiro.

Quanto às sugestões de implementações, a Profa. MSc. Sara Perrella pontuou a necessidade de um maior esclarecimento sobre o gerenciamento e formas de interação dos visitantes na seção Blog. Com a possibilidade futura da inserção de um podcast.

Por fim, foi indicado o uso da plataforma Wordpress para a indexação de conteúdos, assim como cuidado na escolha das palavras-chave para melhor posicionamento nos resultados em sites de busca.

Potencial pedagógico digital do dispositivo

O material pedagógico digital para ações educativas do MUSCAFO tem como base da sua produção as visitas mediadas realizadas pelos seus monitores na instituição. E o desenho aqui apresentando busca contemplar três momentos dessas

mediações: A história dos Orixás, do museu e da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá; o conceito por trás da iconografia presente em cada parte que compõe as indumentárias, acessórios, ambientes e demais elementos representativos; e por fim, uma representação navegável em 360 graus da Trilha Gliage, espaço primordial para o entendimento da dinâmica da casa, sua formação e relação entre o museu, o terreiro e seus integrantes.

Game sobre indumentárias, acessórios e iconografias dos Orixás

O jogo eletrônico “Conhecendo os Orixás e sua iconografia” é um recurso interativo que possibilita ao público participar de pequenos desafios sobre as vestimentas, acessórios e simbologias que compõe cada Orixá, convidando os estudantes a conhecer mais sobre a rica iconografia desses Deuses e Deusas e as relações entre cores e elementos com a história e contexto de cada entidade. E para a sua produção serão utilizados os softwares com opções livres e gratuitas: Inkscape, Gimp e Unity.

Por meio de uma interface interativa intuitiva o usuário poderá, a partir de um manequim aramado virtual, arrastar objetos e peças de indumentárias para formar os Orixás e ter acesso a informações sobre sua origem, simbologia e história dentro do Candomblé. Dessa forma, o estudante poderá testar seus conhecimentos após a mediação cultural de uma forma mais imersiva se apropriando das novas possibilidades narrativas que os recursos digitais trazem.

Figura 23 – Interface do jogo pedagógico interativo proposto “Conhecendo os Orixás e suas iconografias”



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Storyboard de animação (História de Obaluaê)

Em uma das seções do dispositivo pedagógico digital a história dos Orixás, do MUSCAFO e da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá serão representadas a partir de pequenas curtas metragens animadas com seus modelos projetados pelo mediador cultural da instituição, Brenno Mattos, utilizando-se dos softwares com opções livres e gratuitas, Blender e Filmora.

Este desenho propõe a produção de 3 animações: uma contando a história do Orixá da casa, Obaluaê, com sua origem, vida e a relação com seus filhos do Candomblé; o segundo dos vídeos apresenta um resumo da história da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá com a sua criação há mais de cem anos por sua fundadora, Tá Joaquina, os caminhos percorridos e desafios no decorrer da sua história; a terceira e última animação proposta fala sobre o MUSCAFO, sua importância para a comunidade local e a força da ancestralidade presente no seu acervo.

Figura 24– Storyboard para animações (meramente ilustrativo)



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Navegação 360° pela Trilha Gliage

O espaço de navegação em 360 graus se inspira na proposta e recursos do projeto *Google Arts & Culture*, o qual apresenta museus do mundo todo, em diferentes seguimentos, permitindo o acesso imersivo diferenciado em sua estrutura por meio de setas e trajetos com interação em tempo real, seleção de obras na tela para aproximação com detalhes, informações mais detalhadas sobre os trabalhos, artistas, técnicas e especificidades e sistema de busca de obras em qualquer uma das centenas de instituições museais cadastradas, além de diversos outros recursos digitais.

Com uma premissa mais objetiva que a plataforma a qual se espelha, a Trilha Gliage 360° propõe levar o estudante pelas rotas da mata, localizada ao fundo do MUSCAFO, retratando sua diversidade de fauna e flora e principalmente contextualizando por meio, áudios, textos e ilustrações espaços ritualísticos que integram as atividades da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá.

Figura 25– Objeto interativo em 360° da Trilha Gliage



Fonte: Acervo do MUSCAFO

Ponto central do projeto, o desenho dos objetos pedagógicos digitais, assim como o desenho completo do site que juntos formam o artefato proposto, foi submetido em sua etapa final ao estudo do Prof. MSc. Kaio Eduardo de Jesus Oliveira. E em seu contato com o projeto a especialista expôs alguns ponderamentos sobre o seu potencial pedagógico da proposta.

O professor exaltou a importância do projeto trabalhar em seu conteúdo com museus e exposições dentro do universo virtual, seja por meio da abordagem científica, cultural ou antropológica, pois esses aspectos contribuem exponencialmente para a criação de situações de aprendizagem em ambientes on-line, que enaltecem a criatividade, experimentação, argumentação e interdisciplinaridade. Além deste ponto, Kaio Eduardo lembra que iniciativas como essa ajudam na popularização deste tipo de experiência por meio da inclusão digital, e sua relação com visitações a museus virtuais podem também ser alternativas técnicas para suprir a ausência deste tipo de temática em espaços outros.

O especialista também enfatiza em sua análise a correlação e representação entre elementos identitários da cultura afro retratada na construção estética do site, pois elas se mostram como um ponto alto do projeto, uma vez que a proposta de aprendizagem,

através de um tour virtual deve centrar-se nas práticas de leitura que cada sujeito estabelece ao interpretar seus sentidos e significados. Com isso, a visita neste caso se dá pelo acesso às informações e artefatos dispostos e representados, bem como pelo acesso aos hipertextos articulados no layout.

Por fim, o pesquisador chama a atenção para a descrição dos autores para a proposição do Blog como “um espaço para textos mais densos sobre religiosidade afro, desafios, ações desenvolvidas pelo MUSCAFO e pelo terreiro na região e eventos importantes para a casa”. O especialista levanta os riscos de se trabalhar com uma linguagem mais densa e científica em um projeto como esse, visto que os museus carregam também em si a proposta de popularização de ciência, por meio da reconfiguração de linguagens, tornando-se mais acessível a todos os públicos. Logo, uma linguagem mais sofisticada poderia ser um empecilho ao seu público, não sendo necessário ter uma escrita rebuscada para abordar temas urgentes às demandas discursivas do museu, mantendo-se ainda assim densos, visto que para o analista poderia ser mais relevante para o projeto que ele possa se aproximar mais das rede social, as quais carregam em seu cerne a noção de um espaço de ludicidade, leveza e interatividade. E tais aspectos bem aplicados no projeto irá permitir que esse dispositivo pedagógico digital seja mais que uma contribuição acadêmica, mas principalmente uma intervenção cultural e social.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após uma longa jornada conjunta os objetivos do projeto foi alcançados com a concepção final do dispositivo pedagógico digital validado pelos pareceres positivos dos responsáveis pelo MUSCAFO e especialistas da área convidados. Todavia, outros propósitos também atendidos por intermédio do procedimento de educação realizado. Método que não só propiciou a identificação das demandas do MUSCAFO e proposição de soluções museográficas e pedagógicas coletivas, por meio de entrevistas e grupos focais, mas que também permitiu um levantamento narrativo e pictográfico sobre a história da Sociedade de Culto Afro Brasileiro Filhos de Obá e direcionou as escolhas no

que concerne à linguagem visual, recursos interativos e caminhos pedagógicos adotados para uma melhor experiência dos visitantes.

Ter adotado a metodologia DBR permitiu aos envolvidos na investigação integrar o processo técnico e criativo de forma mais próxima, não apenas com a contribuição na identificação dos problemas e necessidade do grupo como também a sua participação nas discussões de cada etapa. Sendo agentes ativos das revisões em ciclos iterativos que procuraram contemplar as todas as reivindicações apresentadas, principalmente as que se referem a complexidade das pautas identitárias, como a forma que o grupo se enxerga em relação ao seu entorno, representatividade do terreiro na cultura negra local e a ancestralidade sempre presente nas falas dos participantes. E essa preocupação constante com a horizontalidade dos envolvidos, a qual um projeto do tipo exige, foi essencial para uma validação final coerente com a história e discurso de resistência da Sociedade de Culto Afro-Brasileiro Filhos de Obá.

E nesse processo de convidar os membros do MUSCAFO a revisitar a identidade cultural local por meio do realocamento da sua história e conjuntos simbólicos dentro de um dispositivo pedagógico de mídia, com novas delimitações de espaço, tempo e formas de interação, foi possível levar o grupo a refletir acerca da sua construção identitária, ressignificando está para uma nova plataforma por meio dos melhores caminhos possíveis para a veiculação da memória e seu repertório simbólico em conformidade com as demandas pedagógicas da contemporaneidade, reafirmando sua identidade a partir das percepções do grupo em conjunto com o pesquisador e especialistas da área.

Esse estudo evidencia alguns dos obstáculos para a implementação da Lei 10.639/03, os quais passam por uma discussão acerca dos vestígios do período escravocrata no Brasil. Identificáveis problemas estruturais da sociedade, entre outros contextos, na intolerância religiosa contra as religiões de matriz africana. Além disso, os debates dos autores aqui apresentados evidenciam essa problemática que atinge várias esferas da sociedade e torna urgente uma reação das instituições de ensino no intuito de assumir seu papel como espaço de celebração da diversidade e construção de um ensino voltado ao multiculturalismo.

E nesse horizonte de oportunidades para reagir às adversidades expostas, os museus e as novas tecnologias digitais são provocados a desempenhar uma importante

função. Com a oportunidade de ser um caminho para a sonoridade de narrativas culturais plurais, tornando-se agente social para difusão e preservação patrimonial da diversidade que forma o Brasil, ou aumentar ainda mais o abismo social, agora também digital, ao se omitir diante do quadro de desigualdade de acesso à informação que se desenha na contemporaneidade, com cada vez mais desconectados e não letrados digitalmente.

Essa iniciativa é apenas um dos caminhos possíveis para contribuir com a luta de resistência e reparação histórica de décadas de processos de invisibilidade social dos terreiros e museus afro. Essa discussão, e mais do que isso, “ação-reação” coletiva, vem somar-se a outras propostas pedagógicas, oferecendo uma experimentação local cujo ciclo iterativo continua no comprometimento das pesquisas voltadas à polifonia nos grupos que persistem e perseveram pela sua fé e em memória de cada lalorixá e Babalorixá que desenhou com sangue e suor as trilhas do candomblé, até os dias de hoje.

REFERÊNCIAS

ABRANCHES, Henrique. **Identidade e Patrimônio Cultural**. Porto. Estudos Contemporâneos, 1989.

ARAÚJO, Emanuel. **Museu Afro Brasil: Um Conceito em Perspectiva**. São Paulo/SP. Banco Safra, 2010.

BARAB, S.; SQUIRE, K. **Design-Based Research: Putting a Stake in the Ground**. THE JOURNAL OF THE LEARNING SCIENCES, 13, n. 1, 2004. 1-14.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Dialogismo, Polifonia e Enunciação**. Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

BARBERO, Jesús-Martin. **A Educação na Comunicação**. São Paulo/SP:Ed. Contexto, 2014.

BITTAR, Marisa. **Pesquisa em Educação no Brasil: balanços e perspectivas**. 1. ed. São Carlos: EdUFSCar, 2012.

BOLOGUN, Ola. **Formas e Expressões nas Artes Africanas**. In: Introdução à Cultura Africana. Lisboa. Ed. 70. 1977.

BOURDIEU, Pierre. **A gênese dos conceitos de habitus e de campo**. In: BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.

BRANDÃO, Carlos da Fonseca. **Estrutura e funcionamento do ensino**. São Paulo: Avercamp, 2004.

BOSI, Alfredo. **Cultura brasileira: temas e situações**. São Paulo/SP. Ática, 1987.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade**. Rio de Janeiro. UFRJ, 2005.

CARMO, A. C. R. **Arte na sociedade híbrida: a experiência dos museus virtuais**. In: VI Simpósio Nacional de História Cultural, 2012, Teresina - PI. VI Simpósio Nacional de História Cultural. GT Nacional de História Cultural. Uberlândia: 2012.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo. Paz e Terra, 1999.

COLAÇO, Thais Luzia. **Novas perspectivas para a antropologia jurídica na América Latina: o direito e o pensamento decolonial**. Fundação Boiteux. Florianópolis/SC, 2012.

DOMINGUES, Diana. **Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte**. (in) *Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, presente e desafios*. (org) Domingues, Diana. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, jan./jun. 2002.

FONSECA, Ana Carla Hansen da. **Museu Afro Brasil: A querela da identidade**. Revista Transversos. "Dossiê: Áfricas e suas diásporas". Rio de Janeiro, nº 10, p. 183-204, Ano 04. Ago. 2017.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1971.

FREIRE, Paulo. **Sobre educação: diálogos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal e cultura política**. São Paulo: Cortez, 2011.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas**. Disponível em: . Acesso em: 13 jan. 2020.

HOOK, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2017.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Museums and the Interpretation of Visual Culture**. New York: Routledge. 2000.

JAHN, Alena Rizi Marmo. **O museu que nunca fecha: a exposição virtual como um programa de ação educativa**. (Tese de Doutorado). Universidade de São Paulo. São Paulo: 2016. Acesso em <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-15032017-152042/publico/AlenaRiziMarmoJahn.pdf>. 20 mar. 2019.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Texto e Hipertexto. IN: Desvendando os segredos do Texto**, São Paulo: Cortez Editora, 2002.

LEAL, Vanessa Cavalcanti Vargas; OLIVEIRA, Ana Karina Rocha de. **Um modo de fazer museu em comunidade: a experiência coletiva de trabalho museográfico no Terreiro Filhos de Obá**. <http://www.sebramusrepositorio.unb.br/index.php/2Sebramus/2sebramus/paper/view/601/0> acesso em 02 fev. 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo. Ed. 34. 1999.

LIMA, Venício A. de. **Comunicação e cultura: as ideias de Paulo Freire**. Brasília, Ed. Universidade de Brasília, 2015.

MALDONADO-TORRES, Nelson. "Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto", in CASTRO-GÓMEZ, Santiago & GROSFUGUET, Ramon (coords.) **El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global**. Siglo del Hombre. Instituto Pensar. Bogotá, Colômbia, 2007

MARIN, Sabrina Popp. **Comunicação virtual de museus: uma análise dos sites da TATE e do MAC**. Dissertação. (Mestrado em Linguística, Letras e Artes) – USP/SP - 2011.

MENESES, Ulpiano, T. Bezerra de. **A problemática da identidade cultural nos museus: de objetivo (de ação) a objeto (de conhecimento)**. In: Anais do Museu Paulista. Nova Série n. 1. 1993.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. **A exposição museológica e o conhecimento histórico**. In: Figueiredo, Betênia Gonçalves & Vidal, Diana Gonçalves. (Org.). **Museus. Dos gabinetes de curiosidades à museologia moderna**. 1a.ed. Belo Horizonte / Brasília: Argumentum / CNPq, 2005, v. p. 15-84.

MORAES, Maurício. **Perspectivas do museu em direção a uma cultura virtual**. **MÉTIS: história & cultura** – v. 11, n. 22, p. 303-312.
<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/viewFile/2115/1256>. Acesso em 20 ago. 2019.

MUNANGA, Kabengele. **Negritude e Identidade Negra ou Afrodescendente: Um Racismo ao Averso?** Revista ABPN. V.4. N.8. jul – out. 2012. P. 06-14.

MUNANGA, Kabengele. **Mestiçagem como Símbolo de identidade brasileira**. In: Epistemologias do Sul, (org.) Boaventura de Sousa e Santos e Maria Paula Meneses, São Paulo: Cortez 2010. P. 444 – 453.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Workshop - Design-Based Research Pesquisa aplicada à otimização da EAD**. Associação Brasileira de Educação à Distância - ABED - Congresso Internacional ABED de Educação a Distância - CIAED, 2014.

NIELSEN, Jacob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web: Projetando Websites com Qualidade**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

NIELSEN, Jacob; BUDIU, Raluca. **Usabilidade Móvel**. Rio de Janeiro : Campus, 2014.

NUNES, Maria Thetis. **Sergipe Provincial II: 1840/1889**. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 2006.

OLIVEIRA, Philadelpho Jonathas de. **História de Laranjeiras**. 2.ed. Aracaju: Casa Ávila: Subsecretaria de Cultura da Secretaria de Educação de Sergipe, 1981.

PASSOS, Lucas Santos. **Tombamentos de Templos Religiosos em Laranjeiras/Sergipe**. Dissertação (Mestrado) - Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal de Sergipe. São Cristóvão/SE, 2015.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder e classificação social**. In: Boaventura de Sousa Santos; Maria Paula Meneses (Orgs.). **Epistemologias do sul**. Cortez. São Paulo/SP, 2010.

QUIJANO, Aníbal (2005). **Colonialidad y modernidad-razionalidad**. Disponível em: <https://www.lavaca.org/wp-content/uploads/2016/04/quijano.pdf>. Acessado em 20 maio, 2020.

SANDELL, Richard. **Museums, galleries and social inclusion**. In: Museum management and curatorship, p.401-418. Londres. Routledge, 1998.

SANSONE, Lívio. **Challenges to digital patrimonialization Heritage.org / Digital Museum of African and Afro-Brazilian Memory. Vibrant Virtual Brazilian Anthropology**. v.10n.1 | Cultural Heritage and Museums, 2013..

SANTOS, Boaventura Souza. **O processo formativo colonial dos países latino-americanos**. In: Boaventura de Sousa Santos; Maria Paula Meneses (Orgs.). **Epistemologias do sul**. Cortez. São Paulo/SP, 2010.

SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dionísio no templo dos museus - museu: gênese, ideia e representações na cultura ocidental**. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1998.

SCHWARCZ, L. A. **O nascimento dos museus brasileiro: 1870-1910**. In: MICELI, Sérgio. História das Ciências Sociais no Brasil. São Paulo, Vértice/IDESP, 1989.

SEGALL, Mauricio. **Museus hoje para o amanhã?** Novos Estudos. Cebrap. n.47. 1997. Simon, N. (2010). **The participatory museum. Museum 2.0**. <http://www.participatorymuseum.org/read/>. Acesso em 19 ago. 2019.

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

VAN DEN AKKER, J. Et al (Ed.). **Design methodology and developmental research in education and training**. Norwell: Kluwer Academic Publishers. 1999.

APÊNDICE – QUESTIONÁRIOS ABERTOS DURANTE GRUPOS FOCAIS

--

Data da reunião: 29/07/19

Pergunta/debate: Como é planejada a mediação cultural com os estudantes e como se dá a relação entre o museu e o terreiro com o entorno e quais desafios vocês enfrentam no que se refere a intolerância religiosa nesse contato?

Brenno- “A visita guiada com os alunos não acontece só no museu. A gente percorre algumas áreas do terreiro e fazemos uma trilha pela mata que é parte da sociedade. Isso é importante pra mostrar a eles que os terreiros não são o que muitas pessoas preconceituosas dizem e mostram. Vir aqui e conhecer os orixás, a simbologia e a história da casa os ajuda a desconstruir o preconceito sobre o candomblé.

Mas infelizmente a gente enfrenta muita dificuldade pra agendar com as escolas. Geralmente são os professores mais esclarecidos da cultura afro brasileira quem nos procura, ou os que precisam inserir a cultura e história africana na sala de aula. Mas mesmo assim ainda é um desafio porque alguns alunos chegam no terreiro carregados de preconceito. Então o trabalho de conscientização tem que ser feito bem didático pra que entendam porque não precisam ter medo e também como funciona a intolerância religiosa na sociedade. A Lei tem ajudado, na minha época de escola, por exemplo, não lembro de estudar muito conteúdo sobre a África.

Mesmo sendo um dos terreiros tombados mais antigos do Brasil enfrentamos dificuldade pra sermos vistos, principalmente pelo boicote dos grupos mais conservadores da cidade. Então quando os turistas vêm visitar Laranjeiras vão aos outros museus, como o Afro Brasileiro e o de Arte Sacra, mas acabam muitas vezes sem nem saber que existe o MUSCAFO. Até depredação o terreiro já sofreu várias vezes. Às vezes a gente coloca vasos e outros objetos na entrada e vândalos quebram por intolerância religiosa.

A proposta de vocês vai ajudar também no sentido de divulgação e pra falar do preconceito. A gente queria há muito tempo ter um site, além do facebook e instagram, pra divulgar as informações do museu e fazer ele mais conhecido do público. Pra gente

é mais interessante que um aplicativo pra celular. Atende melhor as necessidades e problemas do grupo atualmente.

Data da reunião: 30/08/19

Pergunta/ debate: Trouxemos alguns museus virtuais similares pra analisarmos sua interface, conteúdo e aplicação pedagógica. A ideia é discutir sobre como se dão as narrativas nesse museu pra ver o que vocês se identificam e que propostas podemos extrair desses exemplos pra somar ao que estamos construindo coletivamente a partir das especificidades do MUSCAFO. Um ponto importante pra se atentar é como vídeos são fáceis de produzir e ajudam a dar uma cara mais interativa e pessoal ao material. O projeto do Museu do Brinquedo da Ilha da UFSC é um bom exemplo disso, porque assim como o MUSCAFO não tem um acervo tão grande como o MAFRO da UFBA e o Museu Afro Brasil de São Paulo, dois dos principais Museus Afro do país, mas conseguem ter um conteúdo rico e imersivo. Outra coisa importante é lembrar do viés pedagógico, precisamos pensar em uma proposta interativa de ensino-aprendizagem

Brenno- Gostamos dos sites que trouxeram, é fácil de acessar e tem muito conteúdo. O MUSCAFO realmente não tem um acervo tão grande. A proposta de usar vídeos é ótima, mas acho que vamos ter problema de achar pessoas pra falar porque nem todo mundo vai ficar a vontade. **Yiá Ginalva-** Brenno fala bem e tá acostumado com as visitas dos alunos. Pode falar nos vídeos sobre a história do terreiro e o museu.”

Brenno- A parte pedagógica podemos ver depois do site que é mais urgente.

Yiá Ginalva- Uma coisa que precisa lembrar é na hora de filmar a trilha ver os percursos possíveis, porque tem as áreas de acesso apenas aos filhos da Casa autorizados, mesmo que seja apenas o registro por foto ou vídeo.

Data da reunião: 06/09/19

Pergunta/debate: Pensar uma extensão digital do MUSCAFO significa pensar como a instituição se enxerga enquanto identidade visual, visto que o espaço ainda não possui uma identidade visual definida. E para produzir esse espaço digital seria importante fazermos um exercício sobre como vocês vêm esse espaço, apesar da riqueza de elementos aqui é importante termos esse recorte para o visitante, seja representando o MUSCAFO através de aspectos da sua ancestralidade no continente africano, um objeto muito simbólico pro grupo, a figura de algum dos líderes, ou qualquer outro elemento que tenham forte significância para vocês quando pensam o museu. Quero convidar vocês a expressar a visão de cada um sobre esse ponto e construímos juntos uma unidade visual para o MUSCAFO

Edilma- “Antes de pensar na imagem e no que queremos ter exposto online eu estava com uma dúvida. Museu poderia só convidar ao invés de colocar todo acervo e ter o risco do visitante achar que já viu todo o espaço? Ter tudo na internet pode diminuir as visitas, porque a obrigatoriedade da lei já enfrenta problema com a intolerância religiosa, daí só visitar o site ser suficiente iria fazer as escolas evitarem ir ao terreiro conhecer mais sobre a religiosidade e cultura afro. A gente precisa ver pesquisar se legalmente o museu digital já contemplaria a lei porque isso seria um problema pra nós”.

Marcelo- É um risco, porque a lei 10.639/03 não detalha nada sobre que método é válido para trabalhar a cultura e história africana na escola, só diz é o

que tem a obrigatoriedade de estudar esse conteúdo. Mas como a prática de ter uma versão digital online é normal para quase todos os grandes museus do mundo, não deve ser algo que afaste o público. Elaborar essa versão pedagógica digital é cobrir uma lacuna da presença online e seguir uma tendência das instituições museais.

Brenno- Então, Edilma cita esse ponto porque já tivemos problemas com pesquisas feitas aqui no terreiro. Pessoas que vieram coletar informações, fazer registros em vídeo, escrever matérias e no final não analisamos o que foi feito e saiu distorcido. Pra resolver depois é complicado, então a gente precisa se precaver.

Yiá Ginalva – Olha, voltando pros símbolos do museu, é difícil escolher só uma coisa pra representar o terreiro e o museu, pois tem muitas coisas significativas pra gente. Mas algumas são mais importantes estarem na identidade. Antes de qualquer coisa as cores principais precisam ser verde e branco, pois são as cores da região de origem daqui da casa. Isso é algo que não se abre mão.

Brenno- E ainda remete a mata. Outros elementos importantes pra gente é o Orixá da casa, Obaluaê e o Xaxará que ele carrega.

Edilma- O grupo descende das regiões do Reino Congo, Reino do Daome, Reino de Save, Reino de Ketu, Reino Ijexá e Ilê Ifé. Importante lembrar disso.

Yiá Ginalva – Sim. Nossos ancestrais precisam estar representados.

Marcelo- **Posso deixar com vocês alguns materiais pra uma experimentação visual de pintura e escrita com os demais filhos do terreiro e recolher na próxima reunião? Vou usar o material coletado pra desenvolver a interface e ajudar na identidade visual.**

Yiá Ginalva- Os filhos geralmente frequentam nos dias de atividade do terreiro, não é fácil conseguir pegar isso. Podemos fazer essa parte entre a gente. Vai ser mais fácil pra trabalhar.

Data da reunião: 16/09/19

Pergunta/debate: Marcelo- Foram feito testes com a câmera Samsung Gear 360 para a visitação interativa da Trilha Gliage e filmagem teste falando sobre a história do museu com uma câmera de celular HD padrão e o uso de um microfone de lapela improvisado. É preciso confirmar que o áudio e a imagem ficaram com qualidade suficiente para disponibilizar online na futura implementação do projeto. Além disso precisamos definir o que vocês querem contar em cada vídeo para o público e a trilha sonora pra experiência imersiva 360.

(Após passar a tarde gravando com os integrantes, foram apresentados os arquivos com som e todos concordaram que tanto tecnicamente os resultados ficaram bons o suficiente para serem disponibilizados no museu e ficou definido que os vídeos se encaixariam nas seções Museu e Institucional).

Yiá Ginalva- Podemos ver as músicas que usamos para o vídeo da trilha. Pode ser registrado, só precisa ver como e quando, qual seria o melhor dia e depende também de qual cerimônia gravará o som da música. Vamos pensar nisso sim. Os vídeos podem usar de fundo a frente do terreiro, do museu e a mata. Fica bom que mostra o espaço e é uma vista bonita.

Data da reunião: 24/09/19

Pergunta/debate: Hoje, após vários encontros falando sobre a história, ações e desafios do MUSCAFO seria um bom momento pra falar sobre a identidade visual como um todo de forma mais ampla. Apesar das discussões anteriores terem sido muito ricas para elaboração do desenho do dispositivo ainda não temos conteúdo suficiente pra pensar no conceito e elementos visuais que podemos adotar. Precisamos aprofundar nessa parte pra enxergar o dispositivo pedagógico digital online).

Yiá Ginalva- A estrela branca de 5 pontas da fachada do prédio do museu é muito marcante pra gente. Mas quando penso em um possível logotipo penso em um torso, o torso de uma mulher, nossa primeira líder, Tá Joaquina, que veio da África e começou tudo e dela vem todos os outros, em linha, uma fila, juntos em um caminho feito por eles até chegar o dia de hoje. Todos negros, com traços negros, biótipo marcado, usando vestimentas do candomblé, juntos enquanto comunidade, porque o museu é assim, comunitário. E a linha precisa ser reta, não curva, ela é reta, com todos seguindo em frente, interligados e caminhando. A linha ser reta é algo muito simbólico pra gente.

Data da reunião: 05/02/20

Pergunta/debate: Chegamos a nossa última reunião e nos encaminhamos pra validação final do projeto. O trabalho já está com os especialistas mas é de fundamental importância uma última análise coletiva, tanto sobre a identidade visual projetada quando a interface gráfica e conteúdo imagético e textual que discutimos nesses 6 meses de reuniões. Outro ponto importante que precisamos é pontuar o principal objetivo do grupo com o museu ao fundá-lo em 28 de julho de 2017 após mais de um século e como mudou a dinâmica da casa.

Edilma: O terreiro e a trilha sempre existiram funcionando em conjunto. E até tínhamos um local pra guardar os objetos e indumentárias, porém sempre houve a intenção de fazer um museu onde pudesse ter exposto pra comunidade quem são os Filhos de Obá. Um local que se juntasse ao terreiro e a Trilha Gliage pra contar a história do

grupo. E com o apoio da prefeitura e do curso de museologia da UFS pudemos pensar um espaço expográfico novo e que servisse principalmente para recebermos as escolas, sendo parte da do caminho da visitação e atendendo a Lei 10369/2003.

Yiá Ginalva- Sobre o logotipo, olhando pra ele eu enxergo pessoas dançando, cantando, felizes, mas me lembra muito carnaval e pouco o candomblé.

Brenno- Mas Yiá, nos rituais também festejamos, estamos felizes, o logotipo tá falando isso, desse momento de alegria quando estamos todos juntos.

Yiá Ginalva- Eu sei, Brenno. Mas não podemos esquecer da dor e da luta dos ancestrais. No museu tem essa parte da nossa história, então é preciso ser mais sério na imagem que queremos passar. Essa parte triste da história a gente não pode esquecer. E uma coisa também importante. Os personagens estão verdes, eles precisam ser pretos, pra marcar que são pessoas negras. Que nesse logotipo são os 7 fundadores, 3 homens e 4 mulheres, todos negros. O tipo de letra escolhido vamos usar o segundo, inspirado na Nigéria? Gosto muito do primeiro, é meu favorito mas o segundo é mais forte.

Edilma- Outra coisa antes que eu esqueça. Podemos ter um espaço pra colocar publicidade? É que pra manter o site tem um custo e a gente queria colocar nossos apoiadores que vão ajudar a manter nosso material virtual.