

A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS NOS MUSEUS VIRTUAIS

Ivana Carolina Souza

Quando começa o contar

O ato de contar histórias é condição elementar da experiência do homem e constitui o grupo das mais antigas atividades humanas. Contamos histórias na tentativa de buscarmos um sentido para a vida, de desvendarmos nossas origens e possíveis futuros. Nesse sentido, as narrativas foram disseminadas em diferentes sociedades e culturas, seja com o intuito de preservar costumes e crenças; como forma de lazer; diversão e educação; ou simplesmente, para perpetuar valores religiosos ou morais, por exemplo. Barthes (1973) já dizia que nunca houve lugar ou povo algum sem narrativa, pois a narrativa começa com a própria história da humanidade: Por isto, faz-se presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, classes e grupos humanos.

Desde a sua entrada na linguagem, o homem buscou ilustrar e propagar as suas vivências na história, representando suas conquistas, sua visão mágica da realidade, suas descobertas e invenções, temores, feitos individuais e coletivos, por meio de registros que atravessaram o tempo a partir de variados códigos. Das pinturas rupestres nas cavernas primitivas aos contos populares narrados ao pé da fogueira, podemos observar significativas transformações, que foram ampliadas com o advento da escrita, o avanço da internet, dentre outras novidades que vem permitindo a incorporação de diferentes repertórios narrativos. Esta variedade de formas de contar histórias ilustra o que Leão (2004,

p. 164-165) concebe como “uma arte repleta de sutilezas, que compartilha as características das tecnologias empregadas, bem como o espírito da época”.

Uma das mais notáveis formas narrativas entre as sociedades é a oralidade primária, que antecedeu o surgimento da escrita e teve como função básica, além da livre comunicação cotidiana, a gestão da memória social; uma vez que se sustentava sobre as lembranças dos sujeitos. A representação oral traçou deste modo, os episódios dos mitos, das lendas, das epopeias, das canções e alegorias, dos contos e ditos populares, que assumiam presença cativa ao redor das fogueiras, nas reuniões de famílias e grupos, nas celebrações, no teatro, dentre outros ambientes e ocasiões.

Para Lèvy (2000, p.3), “o tempo da oralidade primária é também o devir, um devir sem marcas nem vestígios [...] nestas culturas, qualquer proposição que não fosse periodicamente retomada e repetida em voz alta estaria condenada a desaparecer”. Por isto, os membros das sociedades orais exploraram ao máximo, elementos como a dramatização, as músicas, as rimas e os ritmos dos poemas e dos cantos, as danças e os rituais, afinal, as representações que têm mais chances de sobreviver em um ambiente composto quase que unicamente por memórias humanas; são aquelas que estão codificadas em narrativas dramáticas.

Interessante observar, entretanto, que a cultura oral sobreviveu mesmo com o advento da escrita, embora, não tenha conseguido manter-se no mesmo patamar que se encontrava nos tempos primários. Sua posição foi logo alcançada pelo formato escrito, que surgiu junto com as culturas agrícolas da Antiguidade. O modo de produção agrícola instaurou uma nova forma de vida, caracterizada pela dependência da relação entre o tempo e o espaço, que depressa foi reproduzida e absorvida na escrita (Lèvy, 2000), sobretudo por motivos que beiravam a política, a economia e o poder.

Os senhores dos primeiros Estados inscreviam sua nova potência sobre o solo, erigindo os muros das cidades e dos templos. Esta fixação no espaço é uma garantia de durabilidade, anuncia o fim de um certo devir sem marcas, o declínio do tempo nômade. Reduplicando a inscrição urbana, a escrita pereniza sobre o granito dos santuários ou o mármore das estelas as palavras dos padres e dos reis, suas leis, as narrativas de seus grandes feitos, as façanhas de seus deuses. A pedra fala sempre, inalterável, repetindo incansavelmente a lei ou narrativa, retomando textualmente as palavras inscritas, como se o rei ou o padre estivessem lá em pessoa e para sempre [...] (LÈVY, 2000, p. 54).

Diferentemente da oralidade com seu caráter de incessante devir, sujeita às modificações do tempo, às omissões e reinvenções do narrador, a escrita em sua origem é literal e perene, não sofre deformações. A partir do momento em que as histórias já não estavam rendidas unicamente à memória, as representações narrativas utilizadas pelas sociedades orais cederam espaço ao caráter sistemático, permanente e armazenador da escrita. Assim, a interpretação dos acontecimentos foi se distanciando das alegorias, da imaginação, da dramatização, do mito e suas formas derivadas. Os heróis divinos então se personificam.

Lèvy (2000) ainda reitera que esta nova configuração, contudo, afasta o sujeito da sua comunidade, rescindindo um contrato antes estabelecido pela cultura oral. O saber deixa de ser apenas aquilo que me é útil no dia-a-dia, o que me nutre e me constitui enquanto ser humano membro de uma comunidade e passa a ser uma entidade alheia, imparcial.

Na escrita, a linguagem atinge sua plena realidade independente de mediação entre as consciências. [...] Com a escrita aparece uma consciência que já não é sustentada e transmitida na relação imediata dos vivos: uma memória impessoal, que é a da administração da sociedade. “os escritos são os pensamentos do Estado; os arquivos, sua memória” (DEBORD, 1997, p. 91)

A exigência da verdade e do método científico que cercaram a história provocou, como diz Lévy (2000, p.58), uma “necrose parcial da memória social”. Graças à nova roupagem científica da história, as narrativas originais foram se dissipando, e as histórias antes míticas baseadas no tempo circular, na despreensão de imaginar fatos e representar episódios cotidianos, assumiram um caráter cronológico, unificado, apoiado no texto escrito e nos fatos, ficando cada vez mais próximo do status científico. Logo, o eterno retorno da oralidade foi substituído pelas longas perspectivas da história. A teoria, a lógica e as sutilezas da interpretação dos textos foram acrescentadas às narrativas míticas, a civilização da escrita acrescenta novas interpretações aos textos, empurrando diante de si uma massa de escritos cada vez mais imponente (LÈVY, 2000).

Neste sentido, a história assume uma posição que se propõe a manipular o passado do homem, de um povo, de uma nação, em favor de determinados interesses, e esta disposição assume maior destaque na transição entre o regime absolutista e o burguês. Igualmente, Bosi (2003) nos revela que quando a burguesia emergente passa a concentrar seu poder nos centros urbanos, a

história destas cidades torna-se política e compacta e vai registrar o poder das grandes famílias, dos reinos e da guerra entre os estados. Borges (1993) ratifica este raciocínio nos afirmando que a história que fica escrita é sempre marcada pela visão, pelos desejos, pelos interesses da classe dominante que tenta sempre, por mecanismos muito complexos, impor aos outros grupos seu modo de ver a realidade, o que vai reforçar os seus interesses, pois lhe permite manter sua situação de privilégio.

Portanto, este movimento vem repelir, além das narrativas originais, os depoimentos orais das pessoas comuns e as demais formas de expressão e representação da história que não fossem legitimadas pelo método e pelo estado, ou seja, que não se baseassem em fatos cronológicos e comprovadamente verídicos. Entretanto, Bosi (2003, p.15) alerta que dentro dessa história cronológica inventada pela elite, existem outras histórias, que aparecem com mais clareza nas biografias, nas paisagens, nas pessoas, no espaço, dentre outras instâncias nas quais os valores se adensam e se apresentam como “o avesso oculto da história político-hegemônica”.

Essas “outras histórias” que se tornam atraentes a esta pesquisa, as quais, embora não estejam acomodadas nos padrões científicos, também se constituem como conhecimento legítimo, enraizado no cotidiano e na vida. E muito dizem a respeito de episódios que a história puramente científica, dificilmente conseguirá desvendar. Estes episódios camuflados, outrora, reavivam histórias negadas, de pessoas comuns, que não experimentaram a fama dos vencedores e nem se tornaram personagens históricos factuais, mas que contribuíram expressivamente para edificar a realidade. Falo de velhos, negros, mulheres, operários, trabalhadores manuais, professores, estudantes, dentre outros personagens que constituem as camadas da população afastadas da história ensinada na escola, mas que passam a tomar a palavra.

Fundamentando esta perspectiva, a referida autora, também nos conta que nos anos 1970 as grandes teorias da história como a teoria evolucionista e a hegeliana-marxista entram em colapso, assim como o sentido da história política. Esta crise, portanto, que abre espaço para o oceano de pequenas “estórias” tomarem seu lugar, a ponto de se mostrar lado a lado com o tecido histórico que sustenta os fatos. Pois, “a história que se apoia unicamente em documentos oficiais, não pode dar conta das paixões individuais que se escondem atrás dos episódios.” (BOSI, 2003, p.15)

A ideia que se descortina, então, põe novamente em evidência a arte do contar livre e despretenso que marcou as sociedades primárias. Observamos

assim, uma atualização dos formatos anteriores à escrita e da própria escrita, na medida em que há o resgate dos elementos originais e a adição de ingredientes novos. Agora, não apenas o contador de histórias, os cronistas, os anciões das pequenas aldeias ou o próprio historiador cientista serão os únicos legitimados a desenvolver essa arte. Hoje, outros contadores e personagens também entram em cena e se tornam tão significantes e criativos quanto os seus ancestrais, salientando assim um eterno recomeçar natural desta arte de contar.

Eu conto, ele conta, nós contamos histórias

Com a expansão do conhecimento histórico, logo, houve a necessidade de distinguir a história científica, daquela contada tradicionalmente. Na tentativa de demarcar uma diferença de natureza entre ambas, tornaram-se convencionados os termos ‘história’ e ‘estórias’. A primeira, com sua sobriedade racional, e as “demais” também chamadas de narrativas, ficaria a cargo dos fatos imaginários e considerados inverídicos.

Atualmente, essa distinção já entrou em desuso, inclusive, depois da última reforma ortográfica (2009), que recomenda apenas o uso da palavra história, tanto para aquela de caráter científico quanto a fictícia. Contudo, a palavra estória ainda permanece, especialmente, por uma questão de regionalismo, que a direciona para os contos populares e folclóricos; no entanto, aqui utilizaremos o termo história em ambos os sentidos, conforme a recomendação.

Com isto, é importante salientar, que aqui compreendemos histórias e narrativas como estâncias correlatas e relacionadas não ao “texto” em si, mas às representações, vivências e interpretações de cada sujeito. Portanto, nos baseamos em autores como Herman (2009); Murray (2003) e Ryan (2006), que não restringem a narrativa à ideia de ficção, gênero literário ou a tradição oral, por exemplo, mas a compreende como um signo portador de discurso e significado, capaz de possuir diferentes manifestações semióticas (ato verbal, gestual, imagético, textual etc).

As narrativas são fenômenos que ampliam o universo mental do homem, na medida em que permitem explorar realidades que se alternam, expondo histórias ou fragmentos de histórias povoadas por personagens e objetos, os quais estão inseridos em dimensões espaciais e temporárias próprias, de maneira a situar uma série de acontecimentos (RYAN, 2006).

As histórias são um ato de interpretação da realidade, enraizadas nas percepções e sentimentos particulares dos sujeitos e nos permitem exercitar maneiras de ser no mundo, que vão além daquelas que vivemos diariamente em nosso ambiente imediato. A arte narrativa baseada em formatos participativos, espaciais e socializantes, pode incrementar nosso repertório de ações; ampliar os caminhos pelos quais aprendemos e interpretamos o mundo e, sobretudo; transformar os modos que pensamos uns nos outros e nos tratamos mutuamente. (MURRAY, 2003).

Um fato interessante é que narrar histórias, por vezes foi uma ação considerada típica de nossos ancestrais ou algo atrelado ao antigo, aos mais velhos; mas, pelo contrário, trata-se de uma ação natural do nosso cotidiano. Estamos a todo instante narrando acontecimentos; imaginando histórias e “meias histórias”; relatando casos e contando ocorridos, dos quais ouvimos de terceiros ou que vivenciamos; reproduzindo fatos e, até mesmo, inventando alguns de seus pormenores, e geralmente nem nos damos conta disso. Essa livre circulação, criação e reinvenção de informações que caracteriza o movimento das narrativas. Denominadas por Cardoso (1997) como uma das formas de comportamento humano, que tem um caráter imitativo, representativo e se dispõe a serviço da comunicação de mensagens entre seres humanos.

Murray (2003) vem reiterar que a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. E também, um dos modos fundamentais pelos quais construímos nossas comunidades e relações sociais. Assim, nós contamos uns aos outros, histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perdas e triunfos. Nós nos compreendemos mutuamente por meio dessas histórias, e, muitas vezes, vivemos ou morremos pela força que elas possuem.

Estas formas e intenções se estruturam a partir da sequência viva da memória. A partir dela o homem torna-se capaz de interligar o ontem ao amanhã, de maneira a reter certas passagens, guardá-las ou resignificá-las futuramente. Deste modo, quando contamos histórias, refazemos paisagens e acontecimentos, a partir de novas interligações e configurações que também contribuem para a nossa autocriação. “Evocando um ontem e projetando-o sobre o amanhã, o homem dispõe em sua memória de um instrumental para, a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer”. (OSTROWER, 2005, p.18).

A capacidade humana de renovar conteúdos anteriores e instantes que são lembrados, de modo a constituir uma situação nova. Estes conteúdos

incorporados à memória são modificados a cada despertar, provocando novas repercussões, delineando novos contornos com nova força vivencial. Tais conteúdos reconfigurados em formatos narrativos, impregnados de valores culturais e simbólicos, também constituem o que Lyotard (1991) defende como saber narrativo, na medida em que extrapola o critério único de verdade dos enunciados modernos e elenca outros critérios de eficiência, de felicidade, de sabedoria ética, sensibilidade auditiva e visual. De modo a estruturar uma via alternativa de formação, pautada em critérios e performances a respeito de se conhecer, decidir, avaliar, transformar.

Estas características induzem a processos humanos de formação, de autoreflexão, e (re)construção dos sujeitos, suas trajetórias e as de seus grupos. Neste movimento, os sujeitos que contam, ouvem e significam os relatos, encontram nas narrativas, mais do que a possibilidade de autocriação, de lembrar-se dos seus antepassados e de episódios vivenciados. Mas, sobretudo, uma maneira de manter-se vinculados socialmente e vivos, o que contraria a representação do contar história sempre atrelada à idéia de contar o que não existe mais. Como Lyotard (1991, p.41) nos adverte: “a referência dos relatos pode parecer que pertence ao tempo passado, mas ela é, na realidade, sempre contemporânea deste ato. É o ato presente que desdobra, cada vez, a temporalidade efêmera que se estende entre o eu ouvi dizer e o vocês vão ouvir”.

Além disto, é importante ressaltar que os episódios e experiências relatadas individualmente expressam e materializam coletividades e sujeitos, às vezes “invisíveis, imprevisíveis, virtuais apenas, sequer imaginados, mas sempre ativamente presentes” (MARQUES, 2008, p.15); o que reforça a nossa condição de sujeitos sociais, impregnados de variados discursos que circulam no interior de uma sociedade, como já afirmava Foucault (2000). Discursos estes que se encontram marcados nos diferentes espaços e objetos, nas imagens, letras e falas, que enlaçadas ou não, vão delineando percursos imaginários e nos conduzem a “um museu de imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas” (DURAND, 2001, p.6).

Esta metáfora articulada por Durand é o ponto de partida, que nos conduz a perceber o museu como um autêntico “contador de histórias”, que demarca território nas sociedades desde o período antigo, representando o homem em suas “aventuras” enquanto sujeito autor e ator de processos criativos, descobertas e invenções.

Os museus também contam histórias

A necessidade de retratar fatos, objetos, acontecimentos e demais elementos que representem uma ocasião histórica, ou determinada cultura é uma habilidade inerente à própria condição do homem enquanto sujeito social. Por variados motivos o homem coleciona objetos e lhes atribui valor, seja ele afetivo, simbólico, cultural, ou material. Isto justifica a necessidade de preservá-los e torná-los perpétuos para que outras gerações possam ter acesso às narrativas que emergem destes bens e objetos. Pode-se entender este ato também como uma forma de contar histórias que simboliza contextos, épocas e trajetórias, e que é capaz de esboçar uma cultura de exaltação à memória e à história que atravessou tempos.

Com a intenção de abrigar e preservar estas narrativas conformadas em diferentes contornos, que os museus foram idealizados. E logo, embebidos pela cultura colecionista, se revelaram como autênticos “contadores”. Testemunhos vivos das criações humanas, que demarcam território nas sociedades desde o período antigo. Assim, foi com os “Mouseions”, da Antiguidade com seus objetos em dedicação à arte, à ciência e aos deuses. Posteriormente na Idade Média, com os gabinetes de curiosidades que representavam a ostentação da riqueza e do status da nobreza e do clero. Desembocando na civilização moderna, quando se constituem enquanto instituições oficializadas pela burguesia ascendente no período revolucionário (SUANO, 1986). E culminando no museu integral que visitamos na contemporaneidade.

Selecionar, reunir, guardar e expor coisas num determinado espaço, projetando-as de um tempo a outro, com o objetivo de evocar lembranças, exemplificar e inspirar comportamentos, realizar estudos e desenvolver determinadas narrativas parecem constituir as ações que, num primeiro momento, estariam nas raízes dessas práticas sociais chamadas, convencionalmente, de museus. (CHAGAS, 2009, p.22).

Na medida em que buscam reunir e representar os vestígios da humanidade, os museus se apresentam como verdadeiros refletores do mundo, o que lhes tornam espaços de memória viva, ao passo que congregam as inspirações do homem, de coletivos humanos, e suas subjetividades sempre em mutação. Os museus narram fatos por meio de suas telas e esculturas, objetos, manuscritos, dentre outros elementos que nos revelam e traduzem pessoas e perso-

nagens, refazem experiências e contextos; expõem obras primas e descobertas científicas e também desvendam relações de domínio, poder e valores negligenciados ao longo da trajetória histórica, convidando-nos a construir associações com os cenários de hoje e amanhã.

Ler e narrar o mistério do mundo por meio de um mundo de coisas é um desafio que se impõe antes mesmo do aprendizado das primeiras letras e dos primeiros números; compreender e saber operar no espaço tridimensional com o poder de mediação de que as coisas estão possuídas é a base da imaginação museal. Não há museu possível sem que essa potência imaginativa entre em movimento, pois é ela que atualiza os museus lhes confere vida e significado político social. (CHAGAS, 2008, p.113-114).

Dessa maneira, estas instituições podem atuar como ponte para ligar as diferentes dimensões e conspirar para a recuperação de significados e valores (BUSATTO, 2006) “perdidos” ou “escondidos”, contribuindo para o engajamento e a formação da consciência dos sujeitos e mudanças em suas realidades. O que reforça ainda mais os laços “cosanguíneos” que existem entre os museus e a memória social. O termo memória traz consigo considerações que remetem a um sentido de conservação de uma lembrança, pressuposto que vai ao encontro do que acredita Chauí (2005, p. 138), quando diz que “a memória é uma evocação do passado, uma capacidade humana para reter e guardar o tempo que se foi, salvando-o da perda total”. Pensando neste sentido, a lembrança conserva aquilo que se foi e não retornará, por isto, a necessidade de revisitar o passado está, ainda que de maneira involuntária, cotidianamente presente em nossos contextos de vivência, a partir da preservação de elementos e fragmentos culturais memoráveis diversificados.

Acrescentando à perspectiva de Chauí (2005), Chiara (2001) nos conta que o ato de recordar é mais do que uma estratégia de conservação, é uma maneira de tornar perene o que já deixou de ser. É a capacidade de reconstituir o passado; uma vigília da vida contra o sentimento de perda e de dissolução diante do que já foi. Neste sentido, a referida autora caracteriza a rememoração como um ato de revivescência, na medida em que extrai do que passou o seu caráter transitório e faz com que entre de modo construtivo no presente.

A contribuição acima nos possibilita desmistificar o preconceito que ainda é presente quando o assunto é memória, ao reportá-la unicamente ao

passado, ao que já não tem mais “serventia”. Deste modo, a premissa básica que vai nortear a memória e, inevitavelmente, os museus, é o compromisso com a mudança.

A partir do instante que compreendemos esta categoria enquanto elemento de transformação social, abrimos precedentes para dialogar, com as idéias de Michael Pollak (1992), que trata esse construto social como um elemento básico para o estabelecimento de nossa identidade e para nos reconhecermos enquanto sujeitos sociais. Além de se apresentar como um elemento constituinte da identidade, tanto individual, como social ou coletiva, a memória é também um fator extremamente importante para a construção de um sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua ressignificação de si (POLLAK, 1992). A memória tem a capacidade de transfundir vida ao passado e reconstruir os sujeitos sociais no mundo, por isto, ela representa o reencontro do tempo perdido (CHIARA, 2001), na medida em que por meio do renascimento daquilo que “se foi”, abrem-se fronteiras para perspectivas futuras e renovadas.

De tal maneira, processos formativos que enaltecem a rememoração contribuem para que o sujeito tenha conhecimento da realidade que o circunda, visto que nesses processos existem diálogos entre a memória, os dados do presente, o entendimento das transformações e a busca de um novo fazer. O que não significa, entretanto, uma aceitação submissa e passiva dos valores do passado, mas o reconhecimento de que estão ali os elementos básicos para a transformação dos sujeitos. Não é uma assimilação puramente nostálgica, de formas e coisas ocorridas. Há, neste momento, um sujeito que analisa criticamente, que recria, constrói, a partir de um referencial. Por isto, é interessante notarmos que sem o confronto passado/presente será difícil fazer com que os sujeitos se identifiquem como sujeitos políticos e cidadãos. Com um olhar vago sobre o passado, não podemos fazer história, nem sermos sujeitos autores da história. (SANTOS, 1993).

A memória social, a qual, estamos nos referindo aqui, possui relação direta com a memória individual e a coletiva. Afinal, a memória coletiva representa as memórias individuais de determinado grupo social que articula suas lembranças em quadros sociais comuns, compartilhadas por todo o grupo. A memória social seria, portanto, o conjunto daquilo que se seleciona, que se destaca e se registra, e, sobretudo, revela a identidade de determinado conjunto de sujeitos que formam um todo social. Deste modo, a memória é social porque ela tem relação com o conjunto de noções que determinado grupo possui.

Valorizar a memória social é o mesmo que reconhecer e legitimar as diferentes histórias que compõem este construto maior. É dar voz a diferentes sujeitos e contribuir para que suas histórias sejam valorizadas e disseminadas entre vários segmentos da sociedade. E isto significa um estímulo para processos diversos de formação, autoconhecimento e conhecimento de realidades distintas.

Quando fomentamos encontros entre pessoas, estamos reunindo histórias, multiplicando as conexões, ampliando a possibilidade de potencializar toda a riqueza construída nas relações ao longo da vida, incluí-se neste circuito, a família, os amigos, a comunidade, as relações profissionais, acadêmicas, além das relações virtuais por internet. Como seria rico poder (re)conhecer as variadas trajetórias de vida e sentir as emoções do evento, da foto, do olhar, do bairro, da vila, da vida. Juntar todas as emoções possíveis e fazer da vida uma grande história. (LOPEZ, 2008).

E os museus estão cada vez mais se apresentando como promotores e potencializadores destes encontros entre pessoas, realidades e tempos; o que os coloca na posição de legítimos espelhos do mundo, espelhos da vida. Desde os anos 1970 os museus nos presentearam com uma perspectiva mais aberta e participativa, que descaracteriza o semblante conservador e fechado de tempos anteriores, dando voz e vez às histórias comuns do cotidiano, de maneira a permitir a participação de diferentes camadas da sociedade, como podemos observar nos museus itinerantes, museus comunitários, nos ecomuseus e museus virtuais, por exemplo. Outro ponto de referência e apoio para estas e novas concepções foi o Movimento Internacional para uma Nova Museologia (MINOM), oficializado em 1984, o qual ratifica e expande a perspectiva nascida na década de 1970, mantendo o objetivo de valorizar o cotidiano do cidadão, concebê-lo como elemento basilar de ações educacionais, rompendo a tríade edifício-coleção-público e promovendo a atuação na área do território-patrimônio-população.

Com esta emergência, os museus se tornam espaços que combinam e integram processos complexos de constituição do sujeito coletivo da comunidade, por meio da reflexão, auto-conhecimento e criatividade; ações de fortalecimento da identidade, por meio da legitimação das histórias e valores próprios e melhoramento da qualidade de vida.

“Ao diversificar o seu próprio espaço o museu saiu da pseudocasca que o escondia como ‘casa das múmias’, das ‘coisas velhas’, do ‘almojarifado da burguesia’ e outros adjetivos que o puseram como lugar que possuía, digamos, ‘cheiro de mofo’” (OLIVEIRA, 2001, p.2). Deste modo, a Nova Museologia abre outros

horizontes para se desenvolver as ações museológicas, que agora não se processam unicamente a partir dos objetos, das coleções e do espaço arquitetônico, mas tendo como referencial o patrimônio global, a dinâmica da vida.

Portanto, estas configurações inauguram uma nova forma de se fazer e pensar os museus; tornando-os mais democráticos; criativos e acessíveis. O museu foi gradativamente aprendendo a viver do conhecimento, da beleza, do popular, da novidade e tantos outros elementos que hoje também afloram no ciberespaço. Ainda assim continuam nos convidando a percorrer seus labirintos, a procura de seus tesouros mais escondidos, novas dimensões experienciais.

As potencialidades dos museus ganham outro campo de disseminação ao dialogar com o ciberespaço e se associar aos processos relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), especialmente a rede web, que vai se apresentar como elemento facilitador de redes interacionais entre os sujeitos, de maneira a favorecer a entrada de ricas e diversificadas histórias e movimentos nestes âmbitos. As diferentes maneiras e possibilidades de se contar histórias que começam a florescer na rede, abrem novos caminhos para os museus, que ao serem “fisgados” pelas teias da web se viram motivados a interagir com este cenário.

Contando histórias no ciberespaço

O “Mundo Ciber”, este novo mundo constituído sobre as teias da web, foi concebido para designar uma realidade organizada por meio das tecnologias, capaz de interferir nas estruturas sociais. Entretanto, é especialmente na rede, que as suas características se tornam ainda mais evidentes, graças à fluência comunicacional proporcionada pela internet. Lévy (1999, p.92) define o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Nestas redes conectadas fluem informações digitalizadas, prontas a serem apreciadas, consumidas e reconfiguradas.

Dentre os principais aspectos que edificam o ciberespaço estão a sua interatividade, interconectividade e fluidez comunicacional/informacional, que destituem os limites geográficos, fundando seus alicerces a partir das redes hipertextuais, dos links, do compartilhamento de conteúdos e da incorporação das TIC. Deste modo observamos florescer nesse mundo, diferentes maneiras de se relacionar, comunicar, compartilhar, produzir saber e conhecimento, que

delineiam uma condição sociocultural regida pelas tecnologias digitais, na qual cada ser humano pode participar e contribuir.

Assim podemos citar os fóruns, chats, blogs, webmails, wikis, redes sociais, museus virtuais, dentre outros ambientes e recursos, que são constituídos e constituem processos e aprendizagens colaborativas através da web. Portanto, trata-se de um novo meio de comunicação estruturado, que institui códigos sociais outros e comunidades que se revelam enquanto agrupamentos, em que os sujeitos, utilizam esses ambientes para estabelecer uma nova forma de viver, experimentando trocas intelectuais, profissionais, sociais, afetivas e culturais, permitindo aflorar os seus sentimentos, suas subjetividades, idiossincrasias e traços de suas culturas, de maneira a estabelecer teias de relacionamentos, mediadas pelos computadores conectados na/em rede. (ALVES et al, 2006; RHEINGOLD, 1997).

Assistimos participativamente a emergência de uma nova forma de cultura que tem nos solicitado a estabelecer relações cada vez mais íntimas com os meios digitais, sobretudo, a internet. Os novos códigos e símbolos que regem tais relações se hibridizam no intuito de fazer transmitir e circular mensagens, reorganizando as estruturas de comunicação de “tempos atrás”. Escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem são capturadas pela velocidade da informática cada vez mais avançada como aponta Lèvy (2000). Do mesmo modo, “Palavras, frases, letras, sinais ou caretas interpretam, cada um à sua maneira, a rede das mensagens anteriores e tentam influir sobre o significado das mensagens futuras (LÈVY, 2000, p.13).

“A sucessão da oralidade, da escrita e da informática como modos fundamentais de gestão social do conhecimento não se dá por simples substituição, mas antes por complexificação e deslocamento de centros de gravidade” (LÈVY, 2000, p.5). Por isto, é importante ressaltar que a digitalização não deve ser vista como uma forma substituta às demais, ao contrário do que autores como Debord (1997) enfatizam, sobre a tela como superfície deslizante do espetáculo, que nada contém, a não ser palavras e imagens apelativas, que serão esquecidas no dia seguinte; Lèvy (2000) nos alerta sobre a necessidade de pensarmos na imbricação, na coexistência e interpretação recíproca dos diversos circuitos de produção e de difusão do saber, e não em amplificar e extrapolar tendências isoladas.

A linguagem hipertextual instaura deste modo, diferentes técnicas de armazenamento e de processamento das representações, que deixam uma grande margem de iniciativa e interpretação para os sujeitos. Os labirintos, os links e

a multilinearidade dos hipertextos digitais retiram, assim, a tirania do autor ao passo em que reativam as possibilidades de uma autoria coletiva, dando aos usuários da rede a possibilidade de comentar, adicionar, alterar ou simplesmente editar outro texto, imagem, som, etc. As narrativas nesse sentido deslizam pelos variados mecanismos de produção coletiva existentes na rede, dando margem a escritas abertas, narrativas polifônicas e aguçando a criatividade de artistas e autores diversos, coletivos ou não.

Esta nova roupagem muito característica do século XXI e claramente influenciada pelas TIC é considerada por Busatto (2006) resultado de um impulso que busca dar forma à complexidade das vivências. Nesse sentido, que as histórias estão cada vez mais dialogando com outros meios, embora ainda sejam mediadas pela presença humana.

Paradoxalmente, a arte, que pedia um tempo e corpo presente para se desenvolver e envolver, se integrou à velocidade da virtualidade, assumindo novas feições, como as histórias mediadas pelo digital. Esta arte já não tem como característica apenas uma provável despreensão dos antigos contadores, que se reuniam ao redor do fogo, ao pé da cama [...]
(BUSATTO, 2006, p.10).

Interessante observar que as histórias consideradas tradicionais não são substituídas pelos formatos narrativos emergentes, apenas assumem outro tempo e outra aparência. Como sinaliza a referida autora, a entrada do movimento narrativo no ciberespaço, caracteriza-se por uma sofisticação técnica, com detalhes mais elaborados, a exemplo de imagens visuais e paisagens sonoras nítidas. Assim, muda-se a forma, o texto, o contexto e também a intenção do contar, entretanto, ainda permanece a sua essência:

a condição de encantar, de significar o mundo que nos cerca, materializando e dando forma às nossas experiências. E, neste imaginário de século XXI, vamos encontrar narrações tão distintas, em suportes tão diversos, saídas de corações e bocas tão peculiares, que só nos resta constatar, com olhos esgazeados, que essa diversidade é boa e amplia a nossa consciência ética e estética (BUSATTO, 2006, p.10).

Deste modo, os usuários da web adquirem plenos poderes de acesso, criação, participação ativa e colaborativa. Estes novos arranjos, que se carac-

terizam pela colisão de novas e velhas mídias, e pela intercepção de mídias corporativas e alternativas, engendram o que Jenkins (2008) chama de cultura da convergência. Para este autor, a cultura da convergência só ajuda a contar melhor as histórias, uma vez que imprime alternativas para se pensar a difusão do conhecimento e o desenvolvimento de práticas coletivas através da web, estabelecendo uma nova cultura de participação e interação por meio das mídias.

Nesse movimento de mudança, os sujeitos que interagem no espaço online passam a ocupar cada vez mais papéis de autores de conteúdos e histórias individuais e coletivas, que se expandem, integram-se e são socializadas em rede por meio de múltiplas plataformas midiáticas. De modo a oferecer a esses sujeitos opções para interfacear com variados contextos e saberes, além de experimentar trocas culturais, afetivas, profissionais e subjetivas que tem implicações diretas no modo como aprendemos, trabalhamos, participamos do processo político e nos conectamos com as pessoas.

É acompanhando estas tendências que muitos museus no mundo passaram a interfacear com os mecanismos da web, encontrando outras maneiras para representar suas histórias e discursos, expandindo ainda mais o canal de interação, participação e comunicação com os visitantes. O que vai influenciar significativamente a maneira como as histórias contidas nesses ambientes serão concebidas e compartilhadas. No lugar do objeto tridimensional e material, e da arquitetura presencial, encontramos a informação e os conteúdos digitalizados e galerias “flutuantes” que se deixam adquirir diferentes formas na rede web.

Musealizando histórias na web

Ainda que seja de maneira heterogênea, existe uma nítida expansão dos museus de vários países no mundo da internet, já que as potências da rede web proporcionaram diversas vias de atuação para estes ambientes. Assim, grande parte dos museus, seduzidos por tantas inovações, permitiram-se a assumir variadas interfaces, alterar perspectivas e, especialmente, democratizar a natureza de seus acervos, privilegiando, as “outras histórias”, produções, artistas, autores e culturas, que por vários séculos se esconderam por trás da história cientificada, dos fatos, das coleções e exposições.

O mundo digital revelou possibilidades para o museu se libertar do espaço tradicional e limitado e se tornar acessíveis ao grande público. O espaço fechado utilizado para preservar e salvaguardar os testemunhos do homem ad-

quire outras características, deixando-se envolver pela vertente comunicacional e desbravando novos espaços para alcançar seus objetivos.

As características da internet, a exemplo do apelo ao coletivo; a democracia da informação e do conhecimento; a interatividade e a liberdade de expressão; influenciaram os museus a romper com vários de seus protocolos. A começar pelos acervos, que se tornaram mais acessíveis a partir da digitalização e disponibilização em rede, perpassando pela ampliação do canal de comunicação entre os visitantes e as instituições, e culminando, com a participação ativa do público, que agora além de espectador contemplativo, tem a oportunidade de também expressar a sua criatividade e condição de autoria, legitimada pelos museus virtuais independente da distinção de classes e prestígio social.

O endereço dos museus agora é expresso por meio de domínios “com.br; gov.br; net; br”. Em vez do visitante temos agora o usuário da rede eletrônica (MAGALDI, 2010) que acessa em tempo real as salas virtuais das exposições, apresentadas na tela do computador, a cada passo dado, o click do mouse. Em vez de deslocar-se no tempo e no espaço, basta apenas conectar-se ao museu desejado, mesmo estando localizado em áreas geográficas distantes, basta acessar o endereço eletrônico, para nos deslocarmos num curto espaço de clicks.

Diante de tais configurações que nos remetem a idéia de imaterialidade e irreabilidade, é importante esclarecer que a virtualização dos museus, vai para além da idéia de digitalização - transformação de átomos em bits (NEGROPONTE, 1995).

O mundo humano é virtual desde a origem, bem antes das tecnologias digitais, porque ele contém em toda parte sementes de futuro, possibilidades inexploradas, formas por nascer que nossa atenção, nossos pensamentos, nossas percepções, nossos atos e nossas invenções não deixam de atualizar (LÉVY, 2001, p.137).

Para Lévy (1996), o virtual não quer dizer o oposto do real, mas ele se opõe ao atual. Não significa ausência de existência ou realidade. Virtual vem do latim *Virtus* e significa força, potência, é aquilo que existe em latência e não em ato. O atual fecha o raciocínio, apresenta a solução, já o potencial apresenta a problematização.

Por isto, o autor considera que virtualizar é problematizar, é o processo de criação. Deste modo, o virtual enquanto produto desse processo criativo refere-se a tudo aquilo que é latente, ou seja, algo implícito, ainda não ma-

nifestado externamente, mas que tem a capacidade de revelar-se numa ação futura e projetar um devir outro. O virtual está em constante transformação e compreende o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanham uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer. Assim sendo, entender o virtual é compreender o nó de disposições e as virtualidades que nos cercam em nosso cotidiano. E esta consciência nos permite conceber o museu físico também como museu virtual.

Sendo assim, ao contrário do virtual, o digital expressa um modo de ser fechado, que não se transforma; algo definido, não complexo. Como já dizia Negroponte (1995, p.21) “um bit é um estado: ligado ou desligado, verdadeiro ou falso, para cima ou para baixo, dentro ou fora, preto ou branco [...]”. Estes dispositivos computacionais, conectados à internet, sob forma de informação - textos, imagens e sons digitais -, quando funcionam sozinhos são fechados, não problematizáveis. No entanto, antes de concluir este raciocínio, Lévy (1996) enfatiza que, contudo, quando ocorre a inclusão do ser humano neste circuito, outras perspectivas são apresentadas, aí então veremos o virtual. Pois, o virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar.

Assim só existe complexidade, problemática, quando associamos humanos e máquinas e não processos informáticos apenas. Deste modo, o museu digital quando em diálogo com o humano, pode também ser virtual. “O digital como suporte para o Museu Virtual” (MAGALDI, 2010, p.42), que chamamos aqui de museu virtual online. Muito embora, seja importante esclarecer que nem todo museu digital é virtual ou vice-versa.

Se considerarmos esses aspectos, os museus virtuais online irão se apresentar enquanto meios que potencializam a criação de uma nova realidade interativa e comunicativa, em constante metamorfose, permitindo ao visitante várias alternativas de fruição, bem como o poder de escolher, intervir e criar. Portanto, diferente do que muitos museus da rede materializam, um museu virtual online é muito mais que colocar fotos na internet de mostras e exposições temporárias, pois, trata-se de conceber um museu totalmente novo, uma vez que ao tentar representar o real cria-se outra realidade, paralela e coexistente com a primeira, que deve ser vista como uma nova visão, ou conjunto de novas visões, sobre o museu tradicional. Trata-se de um museu sem fronteiras capaz de criar um diálogo virtual com o visitante, que privilegia a comunicação como

forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio¹. (BATTRO, 1999; MUCHACHO, 2005; HENRIQUES, 2004).

Nessa nova perspectiva, os museus passam também a existir independente de referências no espaço físico. Não que isso venha significar a substituição dos museus tradicionais, mas sim, a concepção de uma realidade distinta que pode ser paralela ou não ao museu físico. O que vai estabelecer a identidade de um museu no espaço virtual online, não será o seu projeto arquitetônico ou o caráter “nobre” de seu acervo, mas, sobretudo, o desenvolvimento de suas ações no ciberespaço, a sua função social e seus princípios, que devem, segundo o Conselho Internacional dos Museus (ICOM) enfatizar aspectos como a abertura ao público, adquirir, conservar, estudar, comunicar e expor testemunhos materiais do homem e do seu meio ambiente, tendo em vista o estudo, a educação e a fruição.

Os museus virtuais online, sobretudo aqueles criados sem interface da instituição tradicional deram aval à criação e informação de histórias de qualquer personagem, de objetos artísticos (de artistas renomados e de iniciantes) e não artísticos (iniciantes e leigos), poemas e debates, tudo que compõe os acervos digitais, quebrando as barreiras do tempo-espaço, dos horários de visita, da comunidade local, do silêncio e mostrando textos que partem das mais simples pessoas de um lugar qualquer. Agora não é o viajante que se desloca ao museu, mas sim as suas informações, enviadas a um endereço eletrônico (OLIVEIRA, 2002, p.7).

As ferramentas da web 2.0 vão facilitar significativamente as vias de acesso do usuário/produtor aos museus, pois os mecanismos dessa natureza se caracterizam pela larga acessibilidade e simplicidade no manuseio, o que não requer conhecimento aprofundado para acessar, compartilhar e desenvolver narrativas. Deste modo, o Youtube, os blogs, wikis, podcasts e redes sociais como o Facebook, Orkut e Twitter, quando integradas aos museus, pode permitir que o usuário teça comentários a determinadas obras, faça compartilhamentos em sua rede de amigos, e até desenvolva a sua própria narrativa, seja texto, vídeo, poesia, áudio, animação, dentre outras possibilidades. Emerge

assim, nos museus um novo repertório narrativo que faz ecoar vozes antes reprimidas, as quais se tornam matéria viva, significativa e transformadora.

Neste sentido, assim como os museus comunitários, os museus virtuais online podem transformar-se em espaços também construídos pela população, onde os sujeitos podem imprimir suas histórias, raízes, ideologias e idiossincrasias, de maneira a penetrar as barreiras que sempre envolveram a trajetória dessas instituições. Temos, portanto, uma produção coletiva de pessoas com culturas diferentes, que reúne histórias distintas, dispostas em suportes diversos, saídas de corações e bocas tão peculiares que nos fazem constatar que essa diversidade é rica e amplia a nossa consciência ética e estética. (BUSATTO, 2006).

Seguindo algumas destas possibilidades e ilustrando este cenário podemos destacar o brasileiro e pioneiro Museu da Pessoa, que se autodenomina como um museu virtual de histórias de vida aberto à participação gratuita de toda a pessoa que queira compartilhar sua história de vida, a fim de democratizar e ampliar a participação dos indivíduos na construção da memória social (MUSEU DA PESSOA, 2012).

Neste museu o visitante além de deixar registrada a sua história, pode consultar documentos, fotos, áudios e outras narrativas de vida de pessoas de diferentes partes do Brasil. Inclusive, a proposta do Museu da Pessoa teve tamanha repercussão, que hoje seu funcionamento é em rede, já que países como Canadá, Portugal e Estados Unidos também abraçaram a idéia e se tornaram núcleos do museu.

Nessa via que os museus virtuais começaram a transitar, encontrando no caminho o conceito de inteligência coletiva defendido por Lévy, que tem o ciberespaço como o seu portal de entrada, um sistema aberto de expressão das singularidades, de elaboração dos problemas, de confecção do laço social pela aprendizagem recíproca de livre navegação dos saberes. Portanto, é diante desse leque de interfaces e possibilidades que os museus virtuais emergem como alternativas de elaboração coletiva do conhecimento, de socialização e intercâmbio de informações, saberes e culturas, e principalmente como um reduto potencialmente interativo e compatível às necessidades que emergem no contexto educacional contemporâneo.

1. É o produto da capacidade humana de criar e refletir. É o processo de criação de cultura e transformação da realidade, bem como, a produção social das pessoas, que envolve diversidade cultural. (HENRIQUES, 2004)

REFERÊNCIAS

- ALVES, L.R.G.; HETKOWSKI, T. M; JAPIASSU, R. Trabajo Colaborativo en la Red: Vinculando Rutas. 1. ed. Madri: Editora Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2006. v. 01. 72 p.
- BARTHES, R. Análise estrutural da narrativa. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1973.
- BATTRO, A. Museos imaginarios y museos virtuales. FADAM, agosto de 1999. Disponível em: <<http://www.byd.com.ar/bfadam99.htm>>. Acesso em: 13 mar. 2012.
- BORGES, V.P. O que é história? 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. (Coleção Primeiros Passos).
- BOSI, E. O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social. São Paulo: Ateliê Editoria, 2003.
- BUSATTO, C. A arte de contar histórias no século XXI: Tradição e Ciberespaço. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- CARDOSO, C. F. Narrativa, Sentido, História. 2.ed. Papirus: Campinas, 1997 (Coleção Textos dos Tempos).
- CHAGAS, M.S. A radiosa aventura dos museus. In: DODEBEI, V; ABREU, R (orgs). E o patrimônio? Rio de Janeiro: Contra Capa / Programa de Pós Graduação em Memória social da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008.
- CHAGAS, M.S. A imaginação museal: Museu, memória. Rio de Janeiro: MinC/ IBRAM, 2009. 258 p.
- CHAUÍ, M. Convite à filosofia. 13 ed. São Paulo: Ática. 2005.
- CHIARA, A.C. Pedro Nava, um homem no limiar. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2001
- DEBORD, G. A sociedade do espetáculo. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DE MASI. Criatividade e Grupos Criativos: Descoberta e Invenção. Rio de Janeiro: Sextante, 2005.
- DURAND, G. Imaginário: Ensaio acerca das ciências e das filosofias da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 2006. p.6
- FOUCAULT, M. O que é um autor? Tradução de José. A. Bragança. São Paulo: Paisagens, 2000.
- HERMAN, D. Basic Elements of Narrative. Wiley-Blackwell, 2009.
- HENRIQUES, R. Memória, Museologia e Virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa. Dissertação apresentada a Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias: Lisboa, 2004.
- JENKINS, H. Cultura da Convergência. Tradução de Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- LEÃO, L. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. In: LEÃO, L.(org). Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume; SENAC, 2004.
- LÉVY, P. As tecnologias da inteligência. Tradução de Carlos Irineu da costa. Rio de Janeiro:34, 2000. 320p.
- _____. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da costa. São Paulo: 34, 1999.
- _____. O que é o virtual. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (coleção TRANS).
- _____. A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: Ed.34, 2001.
- LOPEZ, I. Memória social: uma metodologia que conta histórias de vida e o desenvolvimento local. 1. ed. São Paulo: Museu da Pessoa: Senac São Paulo, 2008.
- LYOTARD, J.F. O pós moderno. 3.ed. Tradução de Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olimpo, 1991.
- MAGALDI, M.B. Navegando no museu virtual: Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu. Programa de Pós Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS – Mestrado em Museologia e Patrimônio UNIRIO / MAST – RJ, Fevereiro de 2010.
- MARQUES, M.O. Escrever é preciso. Petrópolis: Vozes, 2008.
- MENEZES, U.B. Identidade Cultural e Arqueologia. Revista Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, n.20, 1984.
- MUCHACHO, Rute. O Museu Virtual: as novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico. In: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. ISSN 1646-3137. SOPCOM: 2005. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/_listas/tematica.php?codtema=77>. Acesso em: 31 mai. 2011.

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itau Cultural: Unesp, 2003.

MUSEU DA PESSOA. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/>>. Acesso em: 22.mar.2012.

NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Schwarcz Ltda, 1995.

OLIVEIRA, J.C. O Museu e a Globalização. In: Revista Museu: cultura levada a sério. Mai. 2001.

_____. O Museu na era do ciberespaço. In: Ciberlegenda. Ano 9, nº 19, outubro de 2007 – ISSN: 1519-0617. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/artigo3_outubro2007.html>. Acesso em: 20. jan 2011.

OLIVEIRA, J.C. Democracia da memória e da informação: os museus virtuais totais. In: III Seminário da Ciberpesquisa, 2002. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/museutecnologia/artigos/democraciadainformacao.htm>>. Acesso em: 05 nov. 2010.

OSTROWER, F. Criatividade e processos de criação. 17.ed. Petrópolis, Vozes, 1987.

POLLAK, Michael. Memória e Identidade Social. In: Estudos históricos. Rio de Janeiro, vol.5, n.10, 1992.

RHEINGOLD, H. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1997.

RODRIGUES, S. História x estória, um conflito histórico. In: Sobre Palavras: nossa língua escrita e falada numa abordagem irreverente. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/sobre-palavras/consultorio/historia-x-estoria-um-conflito-historico/>>. 27 de janeiro de 2011. Acesso em: 27 dez. 2011.

RYAN, M, L. Avatars of Story. Vol 17. University of Minnesota, 2006.

SANTOS, M.C.T.M. Repensando a ação cultural e educativa dos museus. 2.ed. Salvador: Centro Editorial e didático da UFBA, 1993.

THE TEMPORARY MUSEUM OF PERMANENT CHANGE. Disponível em: <<http://www.museumofchange.org/>>. Acesso em: 22 mar. 2012.