

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE MUSEOLOGIA

LEONARDO MONTEIRO ALVES

**CIBEREXPOSIÇÕES EM UM CONTEXTO PANDÊMICO: o caso da
exposição "Objetos que aproximam" do Museu das Coisas Banais (UFPeI)**

Porto Alegre
2024

LEONARDO MONTEIRO ALVES

**Ciberexposições em um contexto pandêmico: o caso da exposição
"Objetos que aproximam" do Museu das Coisas Banais (UFPel)**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Museologia.

Orientadora: Prof.^a Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

Porto Alegre

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Carlos André Bulhões Mendes

Vice-Reitora: Profa. Dra. Patricia Helena Lucas Pranke

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Profa. Dra. Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice-Diretora: Profa. Dra. Vera Regina Schmitz

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Prof. Dr. Rene Faustino Gabriel Junior Chefe

Substituta: Profa. Dra. Caterina Marta Groposo Pavão

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE MUSEOLOGIA

Coordenadora: Profa. Dra. Fernanda Rechenberg

Substituto: Profa. Dra. Fernanda Carvalho de Albuquerque

CIP - Catalogação na Publicação

Alves, Leonardo Monteiro
CIBEREXPOSIÇÕES EM UM CONTEXTO PANDÊMICO: o caso da
exposição "Objetos que aproximam" do Museu das Coisas
Banais (UFPel) / Leonardo Monteiro Alves. -- 2024.
76 f.
Orientadora: Vanessa Barrozo Teixeira Aquino.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Museologia,
Porto Alegre, BR-RS, 2024.

1. Ciberexposição . 2. Museologia contemporânea.
3. Pandemia de Covid-19. 4. Museu das Coisas Banais.
5. Tainacan. I. Barrozo Teixeira Aquino, Vanessa,
orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
Rua Ramiro Barcelos, 2705 – Campus Saúde
Santana – Porto Alegre/RS
CEP: 90035-007
Telefone: (51) 3308-5067
E-mail: fabico@ufrgs.br

LEONARDO MONTEIRO ALVES

**Ciberexposições em um contexto pandêmico: o caso da exposição
"Objetos que aproximam" do Museu das Coisas Banais (UFPel)**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Museologia.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) Orientadora

Profa. Dra. Ana Celina Figueira da Silva
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Profa. Dra. Juliane Conceição Primon Serres
Universidade Federal de Pelotas (UFPel)

RESUMO

O trabalho visa identificar e analisar as principais estratégias curatoriais e expositivas da cibrexposição “Objetos que aproximam: dentro de casa”, realizada pelo Museu das Coisas Banais (MCB) durante o primeiro ano da pandemia de Covid-19 (2020). Além disso, a pesquisa busca historicizar a trajetória do MCB e mapear as ações de comunicação museológica do Museu desde sua formação. Um dos objetivos da investigação é contribuir com a história das exposições realizadas no ciberespaço e destacar possibilidades comunicacionais e curatoriais para futuras cibrexposições. A pesquisa, de natureza descritiva e exploratória, utilizou revisão bibliográfica pertinente ao tema, análise documental, visitas técnicas à exposição e aplicação de questionários qualitativos à equipe de profissionais do Museu. Por fim, o trabalho reconhece a importância crescente das cibrexposições no contexto museológico contemporâneo e seu papel singular durante a pandemia, o qual ressignificou as relações entre museus e seus públicos através do ciberespaço.

Palavras-chave: Cibrexposição. Pandemia de Covid-19. Museu das Coisas Banais. Museologia contemporânea. Tainacan.

ABSTRACT

The work aims to identify and analyze the main curatorial and exhibition strategies of the cyber-exhibition “Objects that Bring Us Closer: Inside the House,” organized by the Museum of Ordinary Things (MCB) during the first year of the Covid-19 pandemic (2020). Additionally, the research seeks to historicize the trajectory of the MCB and map the museum's communication actions since its inception. One objective of the investigation is to contribute to the history of exhibitions held in cyberspace and to highlight communicative and curatorial possibilities for future cyber-exhibitions. The research, which is descriptive and exploratory in nature, utilized relevant bibliographic review, documentary analysis, technical visits to the exhibition, and qualitative questionnaires administered to the museum's professional team. Finally, the work acknowledges the growing importance of cyber-exhibitions in the contemporary museum context and their unique role during the pandemic, which redefined the relationships between museums and their audiences through cyberspace.

Keywords: Cyber-exhibition, Covid-19 pandemic, Museum of Ordinary Things, Contemporary Museology, Tainacan.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Objeto “Prendedor de aniversário” na plataforma Tainacan	18
Figura 2 – Logotipo atual do MCB	19
Figura 3 - Projeto piloto MCB no Facebook	21
Figura 4 – Primeiro objeto exposto pelo MCB a “Caixa de Madeira”	22
Figura 5 - Visual do primeiro site do MCB	24
Figura 6 - Visitante na exposição “Objetos [nada banais] da infância”	25
Figura 7 - Card do convite para exposição “OBJETOS - TEMPO”	26
Figura 8 - Visitantes na exposição “Objetos & Histórias no Mercado das Pulgas”	26
Figura 9 - Exposição itinerante “Todas podem ser Frida” na antiga Livraria da UFPel Fonte: UFPel, 2016.	27
Figura 10 - Apresentação na 16ª Semana Nacional de Museus em Pelotas, do novo design do MCB.	29
Figura 11 - Divisão do Acervo do MCB antes do redesign.	30
Figura 12 - Divisão atual do Acervo do MCB.	31
Figura 13 - Divisão do Acervo do MCB pelas suas Coleções.	33
Figura 14 - Objeto “Caixa de madeira” no Tainacan.	33
Figura 15 - Formulário de doação (dados do Doador)	35
Figura 16 - Formulário de doação (dados do Objeto)	35
Figura 17 - Engajamento dos internautas na postagem de “Chamada aberta” para ciberexposição na página do Facebook do MCB	48
Figura 18 - Campanha de divulgação dos “Achados e Perdidos” do MCB	50
Figura 19 - Croqui da ciberexposição	53
Figura 20 - Início da ciberexposição com texto curatorial	54
Figura 21 - Hall de entrada para os cômodos da ciberexposição e ficha técnica	55
Figura 22 - Objeto “Mochila”	59
Figura 23 - Objeto “Alfredo, o Pato”	60
Figura 24 - Vista do cômodo “Quarto Adulto” com tarja de recomendação de idade no objeto “Mostra Você Primeiro”.	61
Figura 25 - Objeto “Mostra Você Primeiro”.	62

LISTA DE QUADROS E TABELAS

Quadro 1 - Museus aderindo ao Tainacan.	34
Tabela 1 - Distribuição de Objetos por Cômodo	62
Tabela 2 - Divisão de doadores por idade	64

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ARPA - Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa Norte-Americano

IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus

Covid-19 - Doença do Coronavírus

FABICO - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS

GT - Grupo de Trabalho

MCB - Museu das Coisas Banais

MDS - Museu da Diversidade Sexual

PROPESQ - Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Desenvolvimento

Secult - Secretaria de Cultura de Pelotas

UFG - Universidade Federal de Goiás

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

UFPeI - Universidade Federal de Pelotas

OMS - Organização Mundial da Saúde

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. O Museu das Coisas Banais.....	14
2.1 MCB 1.0: Projeto Piloto.....	18
2.2 MCB 2.0.....	21
2.3 MCB 3.0: o início da era Tainacan.....	26
2.4 - Wordpress e o Tainacan.....	29
3. Os museus e a sociedade no mundo contemporâneo: conexões e diálogos através de uma ciberexposição.....	35
3.1 O avanço das tecnologias da informação e comunicação.....	36
3.1.1. O virtual e suas potencialidades no âmbito dos museus.....	38
3.2 As exposições museológicas e suas relações com a cibercultura.....	41
3.2.1 A ciberexposição OBJETOS QUE APROXIMAM: dentro de casa	45
3.2.2 O conteúdo e a forma de uma ciberexposição.....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
REFERÊNCIAS.....	67
Apêndice A - Questionário para integrantes do MCB.....	73

1 INTRODUÇÃO

O século XXI é marcado pelo fenômeno da cibercultura, onde as tecnologias digitais vêm desempenhando um papel fundamental nas transformações de como interagimos como sociedade (Lévy, 2007; Lemos, 2015). Essa “conectividade” entre mundos está em constante atualização, transformando os museus contemporâneos e proporcionando novos meios e recursos para expor seus acervos. As ciberexposições são um fenômeno da cibercultura, são exposições museológicas que acontecem apenas no meio digital, tornando-se uma experiência, como afirma Lévy (2007) “desterritorializada”, onde qualquer pessoa, em qualquer lugar, a qualquer horário, pode acessar, bastando ter acesso a um computador ou *smartphone* conectado à rede mundial de computadores.

Essas mudanças ocasionadas pela cibercultura afetam significativamente o papel dos museus e de suas exposições que necessitam compreender e ressignificar as dinâmicas da sociedade contemporânea, onde as redes sociais e outros dispositivos digitais adquirem maior atenção, sobretudo, dos públicos jovens. Pensando nisso, o ciberespaço começou a ser mais explorado pelas instituições museológicas, com a intenção de conectar as pessoas ao patrimônio cultural por meio de ciberexposições, webinários, vídeo-visitações e tours virtuais. Durante a pandemia de Covid-19, que eclodiu no início de 2020, o mundo e, conseqüentemente, os museus, enfrentaram uma mudança sem precedentes, sendo forçados a suspender suas atividades presenciais devido às preocupações com a saúde pública. Nesse período, as instituições museais recorreram ao meio digital, numa tentativa de dialogar com as pessoas em suas casas, levando até elas um pouco dos seus acervos através do compartilhamento de objetos e coleções digitalizadas e ciberexposições.

Essa transição do físico para o digital requer que as instituições se ajustem e capacitem suas equipes. Para Desvallées e Mairesse (2013), a exposição museológica, é essencial no contexto dos museus, permitindo a comunicação e interação entre a sociedade com os bens culturais por meio de arranjos específicos em um determinado espaço expositivo, oferecendo experiências sensoriais e intelectuais. Enquanto a exposição tradicional se dá

em ambientes físicos, a ciberexposição ocorre no âmbito digital, possibilitando a apresentação de objetos digitalizados e nato-digitais, acessíveis por dispositivos eletrônicos.

No Rio Grande do Sul, um museu contemporâneo, que existe apenas no ciberespaço - um cibermuseu - ganhou destaque na concepção de uma ciberexposição de curadoria coletiva. O Museu das Coisas Banais (MCB), criado em 2014 a partir de um projeto de pesquisa, vinculado ao Departamento de Museologia, Conservação e Restauo, do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), realizou sua primeira ciberexposição “Objetos que aproximam: dentro de casa” em 2020, a qual tinha como objetivo levar um pouco de esperança em um momento de crise e incertezas, abordando as relações afetivas que as pessoas estabelecem com os objetos.

É importante frisar que meu interesse em pesquisar esta ciberexposição surgiu devido à minha trajetória acadêmica. Em dezembro de 2019, iniciei como bolsista voluntário na equipe do MCB, atuando como membro da equipe curatorial durante o processo de concepção e realização desta ciberexposição. Essa participação no projeto me proporcionou contato com os conceitos de "Virtual" e "Cibercultura" propostos por Pierre Lévy, os quais evidenciam como a Museologia contemporânea vem aprendendo e se adaptando a essas novas realidades. Após um período como estudante de Museologia na UFPel, consegui transferência para o Curso de Museologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), e, posteriormente, em 2023, comecei como bolsista voluntário de iniciação científica no Projeto de Pesquisa “Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas¹”, onde me deparei com uma pesquisa em andamento sobre os processos de comunicação museológica, incluindo exposições, realizados pelos museus gaúchos durante o período pandêmico, o que me deu a oportunidade de trabalhar no mapeamento das ciberexposições que foram realizadas dentro desse contexto.

Essas experiências me levaram a questionar como os museus no século XXI devem se adaptar à cibercultura para atrair um novo público. A pesquisa se justifica pela escassez de bibliografia e produções científicas que abordem as

¹ Projeto criado no início de 2020, coordenado pela Profa. Dra. Vanessa Aquino (FABICO/UFRGS), vinculada ao Curso de Museologia/UFRGS. Investiga, pesquisa e estuda as perspectivas expográficas em museus, identificando diferentes estratégias comunicacionais.

ferramentas e meios de produção de uma exposição no ciberespaço, podendo se tornar um ponto de partida para novas discussões e trabalhos sobre o tema. As exposições no ciberespaço, realizadas durante o isolamento social, documentam um exercício crucial e datado na Museologia, quando os museus se depararam com alternativas para continuar em diálogo com a sociedade.

Assim, escolhi me distanciar do MCB como integrante voluntário, para poder analisar a ciberexposição “Objetos que aproximam: dentro de casa”, a partir do entendimento teórico dos conceitos de “Exposição” (Cury, 2005 e Davallon, 2010) como um ambiente no qual se cria uma experiência através da seleção de objetos, criando uma narrativa, pensada para o visitante. O entendimento do conceito de “Virtual” (Lévy, 2007) como aponta Alcântara (2009) como um fator crucial no entendimento da “cibercultura” (Lévy, 2007; Lemos, 2015) para compreendermos a “ciberexposição” (Desvallées e Mairesse, 2013) como uma nova modalidade, pensada para o ambiente digital.

Nessa perspectiva, esta pesquisa buscou responder a seguinte questão: **Quais foram as definições curatoriais de conteúdo e forma que integraram a concepção e o planejamento da ciberexposição “Objetos que aproximam: dentro de casa” do MCB?**

Logo, o trabalho teve como objetivo principal identificar as principais estratégias expositivas utilizadas pela ciberexposição realizada pelo Museu das Coisas Banais durante o primeiro ano da pandemia de Covid-19 (2020). Para isso, tornou-se necessário mapear as ações de comunicação museológica, incluindo as exposições, realizadas pelo Museu desde sua formação, além de destacar as plataformas digitais escolhidas para essas ações comunicacionais, evidenciando as especificidades e desafios enfrentados.

No âmbito metodológico esta pesquisa caracteriza-se como de natureza descritiva e exploratória, de tipo qualitativo, que realizou um estudo científico que procurou historicizar a trajetória da instituição por meio de pesquisa documental disponível online, , além de trazer elementos mais técnicos coletados durante as visitas à exposição que é objeto de estudo, aliado à aplicação de um questionário qualitativo, respondido por três integrantes do MCB (Apêndice A).

É significativo pontuar que esta pesquisa se justifica pela escassez de bibliografia e produções científicas que abordem as ferramentas e metodologias de como produzir uma exposição museológica no ciberespaço, podendo se tornar um ponto de partida para novas discussões e trabalhos acerca do tema. As exposições no ciberespaço realizadas durante o período de isolamento social, inseridas no contexto temporal e social da pandemia da Covid-19, documentam um exercício crucial e datado na Museologia, quando os museus precisaram ressignificar suas práticas e buscaram alternativas para continuar em diálogo com a sociedade.

Segundo dados da pesquisa realizada pelo Projeto “Forma & Conteúdo”, das 574 instituições museológicas do RS, apenas 26% realizou algum tipo de ação de comunicação no ciberespaço. No relatório “O Impacto da Covid-19 nos Museus do Rio Grande do Sul” (2020), ficou evidenciado que o meio de comunicação mais utilizado pelos museus com os seus visitantes (entre maio e junho de 2020) foram as redes sociais. Muitos dos museus recorreram a alternativas de comunicação no ciberespaço como forma de manterem suas atividades, e, muitas delas foram denominadas como exposições virtuais, mas será que realmente realizaram o que compreendemos como uma ciberexposição?

Muitas foram as alternativas metodológicas e adaptações para a montagem de exposições em um momento incomum para a sociedade como um todo, podendo ser o ponto de partida para popularizar e consolidar este meio de comunicação museológica. Todavia, tornam-se necessários estudos e análises sobre o que é de fato este fenômeno de conceber e realizar uma exposição no ciberespaço, ou, uma ciberexposição. Nesse sentido, o trabalho visa contribuir para o campo de pesquisa da história das exposições desenvolvidas no ciberespaço, bem como evidenciar possibilidades comunicacionais, curatoriais, expográficas e complementares para futuras ciberexposições em instituições museais e culturais.

Para abordar essa temática, o trabalho está organizado da seguinte forma: no segundo capítulo, “O Museu das Coisas Banais”, apresento a trajetória do MCB, desde sua criação em 2014 até a criação da exposição “Objetos que aproximam: dentro de casa” em 2020. Este capítulo é crucial para compreender a importância dessa ciberexposição tanto para a comunidade que

participou, quanto para o próprio Museu, que se destacou nacional e internacionalmente. No terceiro capítulo, “Os museus e a sociedade no mundo contemporâneo: conexões e diálogos através de uma ciberexposição”, busco problematizar, com base em referencial teórico específico, a conceituação do que significa uma ciberexposição. Após entender o conceito de ciberexposição e diferenciá-lo de uma "Exposição Virtual", realizo a análise propriamente dita da exposição “Objetos que aproximam: dentro de casa” visando contribuir para as reflexões contemporâneas no âmbito da Museologia.

2 O Museu das Coisas Banais

As “grandes obras” realizadas pelo espírito humano têm seu espaço garantido nos distintos lugares de consagração. Mas e aquelas memórias menores, íntimas, banais, que pulsam cheias de vida em um armário, uma estante, uma caixa... que espaço há para elas nas instituições museais? (Serres et al, 2022, p. 51).

Fundado em 1º de outubro de 2014, o MCB, surgiu como um projeto experimental de pesquisa voltado para a criação de um "Cibermuseu²", vinculado ao Departamento de Museologia, Conservação e Restauro, do Instituto de Ciências Humanas da UFPel. Inspirado em iniciativas como o Corações Partidos³, na Croácia e no Museu da Inocência⁴, da Turquia, ambos com a proposta de uma Museologia do afeto (Bezerra; Oliveira; Serres, 2016). O museu possui uma perspectiva teórico-metodológica que se constitui a partir da ideia de musealizar objetos do cotidiano/banal, que possuem vínculos afetivos com o seu portador (Carvalho, 2008 *apud* Schneider, 2018).

Ao longo de sua história, o MCB passou por três fases distintas. A primeira fase foi marcada pelo seu projeto piloto, que utilizou a plataforma do *Facebook* como sua sede e canal de comunicação. Em seguida, na segunda fase, em 2015, o museu avançou com criação do seu primeiro site/sede, estabelecendo vínculos nos servidores da UFPel e adotando a plataforma *Trello* para expor seus objetos. Em 2018, o MCB entra na sua fase atual, lançando seu novo site/sede, desvinculando-se dos servidores da UFPel e adotando a plataforma Tainacan para realizar suas atividades museológicas e museográficas.

Com vistas a estabelecer conexões dialógicas e colaborativas aos doadores, o museu possui uma abordagem metodológica fundamentada na participação ativa dos doadores, através da narrativa dos seus depoimentos escritos. Cada doador assume um papel central ao narrar as histórias e memórias que deseja preservar através dos objetos. Esses testemunhos são vinculados às relações de afeto, destacando as interações e interlocuções possíveis entre sujeito e objeto para evidenciar aspectos de identidade e

² Uma tipologia de museu (conceito mais utilizado no francês) que surgiu após o desenvolvimento da informática e do ciberespaço (Desvallées; Mairesse, 2013).

³ Disponível em: <<https://brokenships.com/>> Acesso em: 7 mar. 2024

⁴ Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/story/the-museum-of-innocence-museum-of-innocence/KAVxlqBekvaEKw?hl=en>> Acesso em: 7 mar, 2024.

memória. Essa perspectiva possibilita ao museu ser um espaço inclusivo e democrático, estabelecendo um senso de pertencimento junto aos doadores, mostrando que o Museu é um espaço feito com as pessoas. Na visão de Serres *et al* (2020) essa abordagem contrasta com práticas museológicas tradicionais, que historicamente preservaram objetos de grupos sociais vinculados a uma determinada elite, negligenciando as memórias e artefatos representativos de outros grupos.

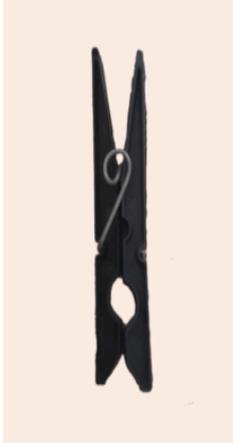
Outro aspecto relevante do MCB é sua natureza desterritorializada, que embora o Museu tenha sua sede de trabalho no Campus II da UFPel⁵, o acesso pelos visitantes transcende as barreiras físicas tradicionais, permitindo visitas *online* a qualquer momento e de qualquer localidade, desde que o visitante tenha acesso à Internet. Dessa forma, o MCB se propõe a salvaguardar as memórias afetivas associadas a objetos ordinários considerados "banais", ampliando seu alcance e impacto cultural, pois sua missão é:

Preservar no espaço virtual, através do compartilhamento de memórias, todo e qualquer objeto, com valor afetivo, pertencente a toda e qualquer pessoa. Dessa forma, visa ampliar e democratizar a constituição de acervos, por meio de um museu virtual, formado por objetos biográficos, além de fomentar uma reflexão sobre a relação entre as pessoas e as coisas (MCB, 2024).

Mesmo utilizando o termo "banal", o Museu reconhece o valor inestimável dos objetos como catalisadores de memórias afetivas que as pessoas abrigam ao longo de suas vidas. A dualidade do termo "banal" – algo sem valor e uso ordinário – é explorada no acervo do Museu, que inclui desde objetos que possam parecer banais, de uso cotidiano, como, por exemplo, um prendedor de roupas (Figura 1), evidenciando que tudo é passível de ser musealizado.

⁵ Sala de trabalho localizada no Campus II da Universidade Federal de Pelotas. Endereço: Rua Almirante Barroso, 1202, sala 312. Pelotas/RS.

Figura 1 – Objeto “Prendedor de aniversário” na plataforma Tainacan

Miniatura 	Compartilhar  Nº de Registro MCB_3_0539 Título do Objeto Prendedor de aniversário Narrativa Este prendedor de roupa me lembra a sacada da minha casa e que automaticamente acaba me lembrando do meu atípico aniversário desse ano. Por conta da quarentena ele teve que ser na sacada apenas com minha família e, os amigos que estavam através das telas dos celulares em chamada de vídeo ou, como os vizinhos, que cantavam parabéns junto e até acendiam e apagavam as luzes para comemorar também.	Descrição da Imagem Prendedor de plástico na cor preta com mola de ferro. Categoria Pessoas Subcategoria Familiar Doador Eloisa Localidade Itajai_SC_BR
---	--	---

Fonte: MCB, 2020.

A partir da seleção deste objeto, podemos observar a narrativa do Prendedor de Aniversário, fornecida pela doadora Eloisa que relatou:

Este prendedor de roupa me lembra a sacada da minha casa e que automaticamente acaba me lembrando do meu atípico aniversário desse ano. Por conta da quarentena ele teve que ser na sacada apenas com minha família e, os amigos que estavam através das telas dos celulares em chamada de vídeo ou, como os vizinhos, que cantavam parabéns junto e até acendiam e apagavam as luzes para comemorar também (Relato de Eloisa para o MCB, 2020).

Nessa perspectiva, o logotipo do MCB, representado por um Guarda-Chuva (Figura 2), simboliza o vasto campo de signos e significados que o museu busca abordar/proteger/reunir. Ao longo da história, a sombrinha e/ou guarda-chuva evoluiu de um símbolo de *status* da aristocracia⁶ para um objeto de uso cotidiano, mantendo sua função essencial de proteção que atravessa gerações. Apesar de sua aparente simplicidade, o guarda-chuva carrega consigo um significado profundo: o de oferecer resguardo e proteção aos objetos doados pelas pessoas.

⁶ Com significativa influência da moda europeia da Belle Époque, a sombrinha também integrou o vestuário das mulheres da elite brasileira no século XIX. Segundo Ana Mauad (2011, p. 213) esse objeto era utilizado “[...] como adereço de passeio nos primeiros veraneios oitocentistas europeus”, sendo “adotada sob o sol tropical”.

Figura 2 – Logotipo atual do MCB



Fonte: MCB, 2020.

Essa noção de proteção se entrelaça com a missão do MCB de preservar as histórias e memórias de indivíduos por meio dos seus objetos biográficos com vistas ao compartilhamento através das atividades de comunicação museológica do Museu, ao tornar essas histórias acessíveis e compartilháveis, preserva e enriquece a experiência coletiva de recordação e compreensão histórica. O logotipo do MCB, guarda-chuva, objeto que nos protege da chuva, simboliza a proteção das narrativas e memórias que o museu se compromete a preservar e socializar. Logo, o museu defende esse símbolo:

Devido a sua história que mostra a transformação e também a conservação das mudanças entre a sacralidade e o profano, do luxuoso para o popular e de terras e tempos distantes para os dias de hoje, assim como as suas características de abrigar, acolher e proteger, é o que guarda-chuva foi escolhido como símbolo do Museu das Coisas Banais. De todos os objetos talvez seja o que mais demonstra a contradição entre a importância que damos a algo e efetivo valor (MCB, 2020).

Desse modo, cabe observar o que Pomian (1984) define como objeto semióforo, ou seja, quando um objeto torna-se parte do acervo de um museu ele perde sua funcionalidade original ou deixa de estar inserido no contexto econômico, adquirindo um novo valor simbólico. Ao entrar no espaço museal, o

objeto transforma-se em um semióforo⁷, passando a representar algo na perspectiva de quem o observa. Essa transformação reflete a capacidade do museu em atribuir significados mais profundos aos objetos aparentemente simples, evidenciando sua importância como portadores de histórias e experiências humanas.

Assim como o “Prendedor de aniversário” (Figura 1), o MCB preserva uma ampla gama de histórias que são evocadas através de objetos considerados “banais”. Na perspectiva museológica adotada pelo MCB, esses objetos são reconhecidos como “Objetos Biográficos”, pois são artefatos que não apenas acompanham, mas também marcam significativamente a trajetória de vida das pessoas que os possuem, como podemos ver na narrativa do Prendedor. Este modo de apresentar os objetos junto com a sua narrativa do doador está presente desde o início do projeto.

2.1 MCB 1.0: Projeto Piloto

O projeto piloto⁸ do MCB teve seu início na plataforma do *Facebook* em 18 de julho de 2014, com a criação da *Fanpage*⁹ “Museu das Coisas Banais”, gerido pelo perfil “Coisa Banal” (Figura 3). Nessa fase inicial e experimental, as doações para compor o acervo do Museu eram realizadas através de uma solicitação de ficha de cadastro, composta principalmente por uma foto do objeto contextualizado, uma foto do objeto em fundo neutro, informações cadastrais do doador e sua respectiva narrativa, onde a equipe realizava o processo de musealização dos objetos. Essas solicitações eram recebidas através do e-mail do Museu¹⁰.

⁷ Segundo Pomian (1984) “A representa B do ponto de vista de C”. Para o MCB podemos aproximar essa correlação da seguinte forma: A como o objeto, B a manifestação do valor simbólico – narrativa - e C o doador do objeto.

⁸ UFPel, 2014.

⁹ Página criada por uma conta, com o intuito de ser um espaço que reúne pessoas com um interesse em comum, sendo um espaço de divulgação.

¹⁰ E-mail para contatar o museu: museudascoisasbanais@gmail.com.

Figura 3 - Projeto piloto MCB no *Facebook* em 2014



Fonte: Arquivo do MCB, 2014.

Com o projeto piloto no ar, o primeiro objeto a ser musealizado e incorporado ao acervo do museu, foi a “Caixa de Madeira” (Figura 4), publicado no dia 21 de julho de 2014¹¹. A escolha de uma plataforma de rede social como a do *Facebook* para o projeto piloto, foi pensada com a expectativa de estimular uma maior interação com os visitantes, estabelecendo assim um vínculo de engajamento entre a comunidade e o museu. Esta tentativa de abordagem na comunicação pode ser observada na primeira postagem do objeto “Caixa de Madeira”¹², onde um visitante comenta “achei que só eu tinha uma caixa de lembranças”, e o Museu responde: “conte-nos mais sobre a sua caixa”, na busca de iniciar um diálogo com as pessoas e a tentativa de mostrar que existem diversos vínculos afetivos com os objetos.

¹¹ Não é possível aferir a data de doação, o tempo de musealização deste objeto e o doador, pois não havia o registro do dado “Data de doação” no início do projeto e o doador pode optar por não aparecer junto com o objeto.

¹² No antigo modelo de postagens no *Facebook*, apenas eram inseridos a imagem do objeto musealizado e a narrativa. Atualmente, na plataforma Tainacan, é possível ter acesso a uma gama maior de metadados fornecidos pelos doadores, como o título do objeto. Para saber mais sobre este objeto acesse:

<https://museudascoisasbanais.com.br/acervo/trecos-trocacos-e-coisas/caixa-de-madeira/>

Figura 4 – Primeiro objeto exposto pelo MCB a “Caixa de Madeira”



Fonte: Facebook do MCB, 2014.

O objeto estava acompanhado da seguinte história:

Esta caixa foi feita por mim, pois gosto de juntar algumas coisas de lembrança, nesta caixa tem cartas de pessoas muito especiais, lembranças de alguma viagem como uma pedrinha, ou como um imã de geladeira, e um chaveiro, até mesmo uma rosa que ganhei, um pen drive com todas as fotos que eu tenho digitais. Quando me sinto muito triste ou com alguma agonia eu pego minha caixa e vejo, essas lembranças boas, leio as cartas novamente e me sinto bem, me faz bem, são lembranças boas, vejo também o imã e me lembro o dia, o clima que estava um céu azul lindo, os parques floridos e em meio a uma feira enorme comprei este imã, uma das coisas que eu trouxe de uma viagem, pen drive que tem todas as fotos digitais que eu tenho estão todas salvas neste pen drive, e dentro da minha caixa. A importância que esta caixa tem pra mim é muito forte, ela fica em cima da minha mesa de estudo. Uma caixa simples que paguei 3 reais, se não me engano, pintei de amarelo, e que hoje o que tem dentro dela pra mim tem um custo muito maior que o valor que eu paguei nela, mas um valor de sentimentos, coisas boas, que cada uma dela me trás uma lembrança boa (MCB, 2014).

Neste processo de musealização do objeto, o MCB deu início a um trabalho que se transformou em um processo de curadoria colaborativa, em um movimento no qual o doador assume um papel ativo e participativo no processo. O que exemplifica este processo é que o doador fornece a sua narrativa, sendo mantida sua escrita original sem sofrer alterações, exceto em casos de narrativas cujo conteúdo não é compreensível, sendo as de cunho

ofensivo rejeitadas. Eventuais alterações no texto só são realizadas com a autorização prévia do doador, garantindo assim a integridade e a autenticidade das narrativas preservadas pelo museu. Essa prática não apenas valoriza a voz e a perspectiva do doador, mas também fortalece a relação de confiança e colaboração entre o museu e a comunidade envolvida.

A utilização do *Facebook* no projeto piloto foi essencial para perceber a potência que o museu possui e a sua recepção por seus visitantes. Em menos de um ano de atividade o MCB estava prestes a mudar para uma nova plataforma, utilizando as redes sociais como ferramenta de comunicação e divulgação.

2.2 MCB 2.0: o primeiro site

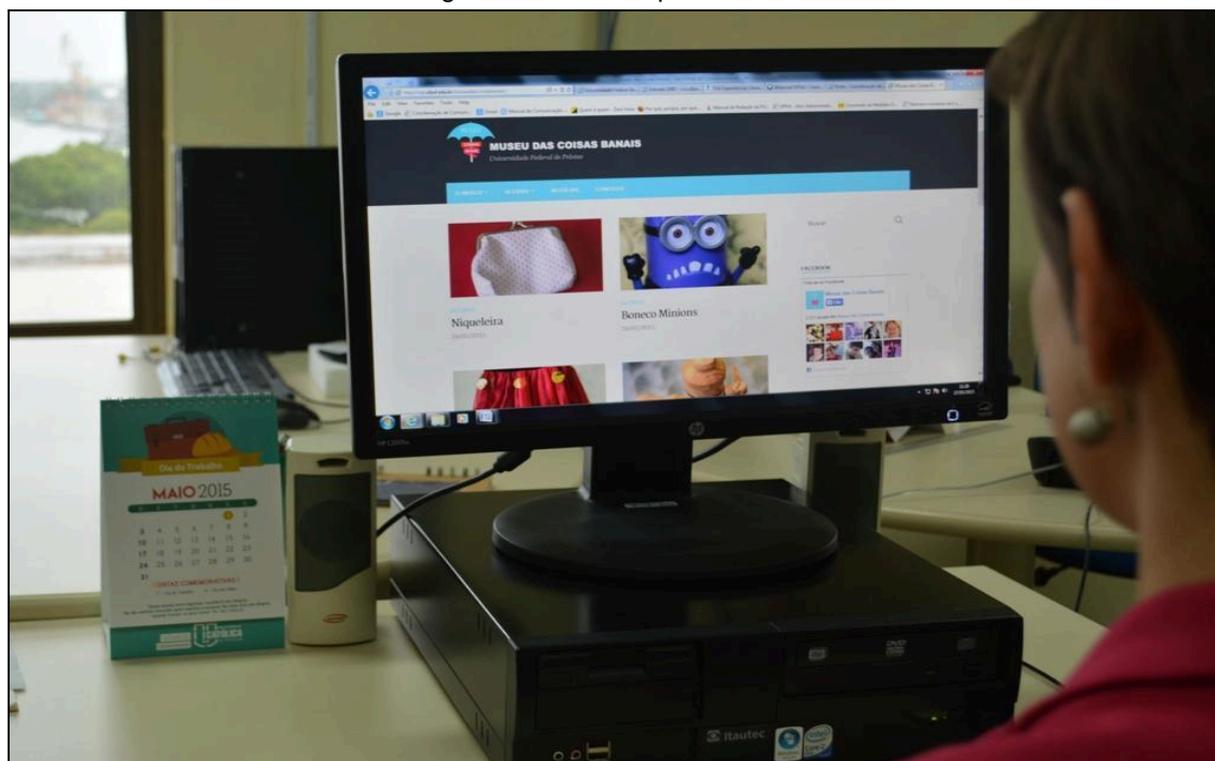
Ao completar 8 meses de atividades, o MCB alcançou a marca significativa de duas mil curtidas em sua *Fanpage* do *Facebook* – um feito notável para um projeto de pesquisa de alcance municipal (UFPeI, 2015). Em maio de 2015 o museu lançou o seu primeiro site/sede¹³ (Figura 5). Segundo a Professora Dra. Juliane Serres (2024), coordenadora do projeto, a migração possibilitou a utilização de um design mais simples, utilizando a ferramenta *Trello*¹⁴ para expor os objetos em forma de catálogo estático. Este site inicial estava diretamente vinculado aos servidores (hospedagem e domínio) da UFPeI¹⁵. O lançamento do site foi um grande avanço do museu, permitindo a sua mudança para um espaço mais consolidado, mantendo a sua *Fanpage* do *Facebook* como um meio de divulgação e comunicação com o seu público.

¹³ UFPeI, 2015.

¹⁴O Trello é a ferramenta visual que possibilita ao time o gerenciamento de qualquer tipo de projeto, fluxo de trabalho ou monitoramento de tarefas. Para saber mais acesse: <https://trello.com/pt-BR/tour>

¹⁵ Antigo *link* desativado com domínio da UFPeI <http://wp.ufpel.edu.br/museudascoisasbanais/>

Figura 5 - Visual do primeiro site do MCB



Fonte: UFPel, 2015.

Nesta fase do museu, que durou 3 anos, foram realizadas diversas atividades a fim de envolver a comunidade acadêmica da UFPel e a comunidade pelotense. A equipe participou de congressos internacionais, como o encontro El Museo Reimaginado¹⁶, realizado em Buenos Aires entre os dias 2 a 4 de setembro de 2015; ministrou o minicurso “A Memória na Era das Redes: Cibermuseus e redes sociais como dispositivos de compartilhamento da memória¹⁷” e promoveu um concurso de fotografia¹⁸ - com a finalidade de expandir o seu acervo.

Buscando manter-se alinhado às demandas da comunidade e visando cumprir com sua função social, realizou três exposições museais. “Objetos [nada banais] da infância¹⁹”, foi a primeira exposição museal contendo 2 mostras fotográficas, a primeira nos dias 18 a 24 de maio de 2015, no Casarão 2 da Secretaria Municipal de Cultura (Secult/Pelotas) e a segunda nos dias 14

¹⁶ UFPel, 2015.

¹⁷ UFPel, 2015.

¹⁸ UFPel, 2015.

¹⁹UFPel, 2015.

a 16 de agosto de 2015 no Casarão 6²⁰ (Figura 6). Essa exposição gerou uma inspiração para realização de uma atividade em uma escola catarinense²¹.

Figura 6 - Visitante na exposição “Objetos [nada banais] da infância”



Fonte: Facebook do MCB, 2015.

Em 2017, realizou sua segunda exposição museal, intitulada “Objetos-tempo: A Memória Que As Coisas Têm²²” (Figura 7), onde MCB se fez presente no Asilo de Mendigos de Pelotas²³. A proposta da equipe do museu foi de instigar a evocação das memórias e testemunhos orais dos idosos do asilo, e, por meio dessa ação, realizaram uma exposição colaborativa.

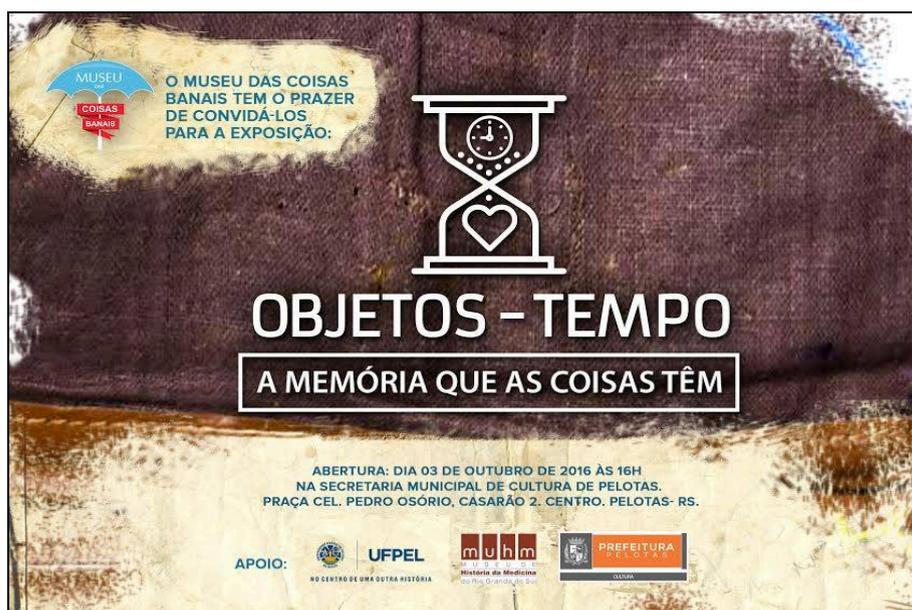
²⁰ Os Casarões 2 e 6 fazem parte de um conjunto de três prédios, na volta da praça Coronel Pedro Osório, em Pelotas, construídos por volta de 1880, tombados pelo IPHAE devido ao seu estilo eclético que referencia a antiga elite pelotense.

²¹ O projeto "A imagem que tenho do museu", desenvolvido pela professora Clara Aniele Schley, visa engajar os estudantes em questionamentos e reflexões sobre o universo cultural, utilizando suas próprias experiências e perspectivas (UFPel, 2015.). Para saber mais acesse: ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/11/16/museu-das-coisas-banais

²² UFPel, 2016.

²³ Instituição filantrópica com mais de 140 anos, que cuida dos idosos em relativa vulnerabilidade social na cidade de Pelotas-RS.

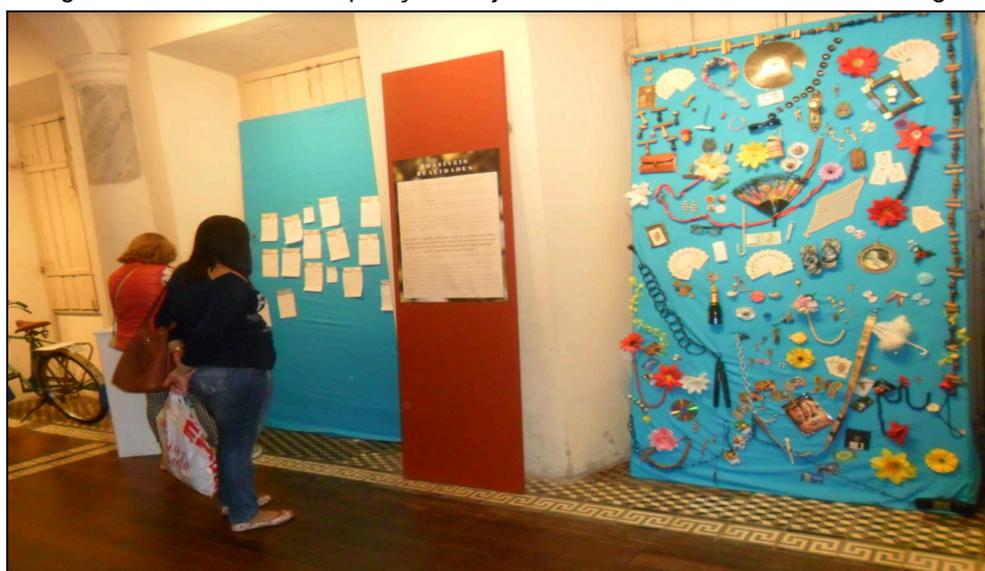
Figura 7 - Card do convite para exposição “OBJETOS - TEMPO”



Fonte: UFPel, 2016.

A exposição “Possíveis Realidades: Entre Objetos & Histórias no Mercado das Pulgas²⁴” (Figura 8), foi a última exposição museal em formato físico que o MCB realizou. Ocorreu nos dias 18 a 19 de agosto de 2017, no Casarão 2, em parceria com a Secult/Pelotas e o Mercado das Pulgas. A curadoria optou por expor a relação entre os feirantes do Mercado das Pulgas²⁵ e seus objetos pessoais.

Figura 8 - Visitantes na exposição “Objetos & Histórias no Mercado das Pulgas”



Fonte: MCB, 2020.

²⁴ MCB, 2020

²⁵ Evento que ocorre aos sábados no Largo do Mercado Central, onde reúne diversos expositores que vendem e trocam antiguidades, coleções e brechós.

O MCB também trouxe para Pelotas a exposição itinerante²⁶ “Todos podem ser Frida” (Figura 9), realizada no Casarão 2 e na Livraria da UFPel²⁷, durante o evento da 14ª Semana dos Museus, que ocorreu nos dias 16 a 21 de maio de 2016. Essa atividade foi realizada em parceria com o Museu da Diversidade Sexual²⁸ (MDS).

Figura 9 - Exposição itinerante “Todas podem ser Frida” na antiga Livraria da UFPel



Fonte: UFPel, 2016.

Em 2017 a equipe do museu realizou um diagnóstico para verificar como o Museu estava se relacionando com o seu público. Conforme Rangel et al. (2017) o diagnóstico foi realizado pela equipe do museu, com base na Arquitetura da Informação Digital, onde foi avaliado a experiência do usuário, apontando para problemas de acesso ao Museu, movimentação através dos

²⁶ A exposição “Todos podem ser Frida”, proposta pelo MDS, teve início na cidade de São Paulo (SP), em novembro de 2014, onde permaneceu até março de 2015, recebendo 35.238 visitantes (MCB, 2019).

²⁷ Rua Benjamin Constant, 1071 - Pelotas/RS.

²⁸ O Museu da Diversidade Sexual de São Paulo tem como missão preservar a memória, a arte, a cultura e promover o acolhimento da comunidade LGBTQIA+. Desde 2012, ele tem trabalhado na produção, registro, divulgação e preservação do acervo que reflete a história e a memória dessa comunidade. O museu não apenas celebra a diversidade sexual, mas também funciona como um agente cultural que busca transformar socialmente através de suas atividades. Cada iniciativa do Museu representa uma afirmação de identidade e contribui para a promoção da cidadania LGBTQIA+. Para saber mais, acesse: <<https://www.museudadiversidadesexual.org.br/>> Acesso em: 6 jul, 2024.

clicks pelo *website* e constatando que houve problemas significativos na plataforma que recebia o acervo. Com esses problemas evidentes e a pouca autonomia que a equipe possuía em poder editar o site - como a adição do Tainacan - a equipe compreendeu que o Museu necessitava de uma estratégia de extroversão do site, para tornar o Museu mais intuitivo, dinâmico e acessível ao público.

2.3 MCB 3.0: o início da era Tainacan

Três anos após sua estreia nos servidores da UFPel, o MCB mudou-se para um novo *website* mais independente, migrando a sua hospedagem e seu domínio para um servidor particular. Essa mudança só foi possível graças ao diagnóstico da equipe, entendendo que a permanência do Museu nos servidores institucionais da UFPel não permitiram mudanças e implementações de forma autônoma. Para a equipe que atuou no desenvolvimento do novo site do MCB esta migração possibilitou-se a criação de um *website* mais livre e intuitivo, modelado a partir da utilização do *software Wordpress* para sua construção de *Websites*, e possibilitou a adoção do *plug-in* Tainacan para gerenciamento de seu acervo (Serres, 2024; Nascimento, 2024; Avila, 2024)²⁹. A cerimônia de inauguração da nova sede - site - ocorreu durante a 16ª Semana dos Museus³⁰ em Pelotas, nas dependências do Museu do Doce.

Durante o seminário da 16ª Semana Nacional de Museus: Museus Hiperconectados, em Pelotas, ocorreu o lançamento do novo *Website* do MCB, onde a equipe do MCB apresentou (Figura 10) as novidades para o público presente de aproximadamente 30 participantes. Foi aproveitado o espaço para a equipe convidar os espectadores para acessarem o novo *website* e compartilharem o seu objeto com o Museu. O evento proporcionou à equipe uma oportunidade singular para apresentar o projeto de forma técnica, enfatizando as particularidades e desafios de um museu que opera principalmente *online*.

²⁹ Informações coletadas por meio de questionário (Apêndice A).

³⁰ Para saber mais sobre a programação do evento:

<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2018/05/16/confira-aqui-a-programacao-da-semana-dos-museus-da-ufpel-2018/>

Figura 10 - Apresentação na 16ª Semana Nacional de Museus em Pelotas, do novo design do MCB.



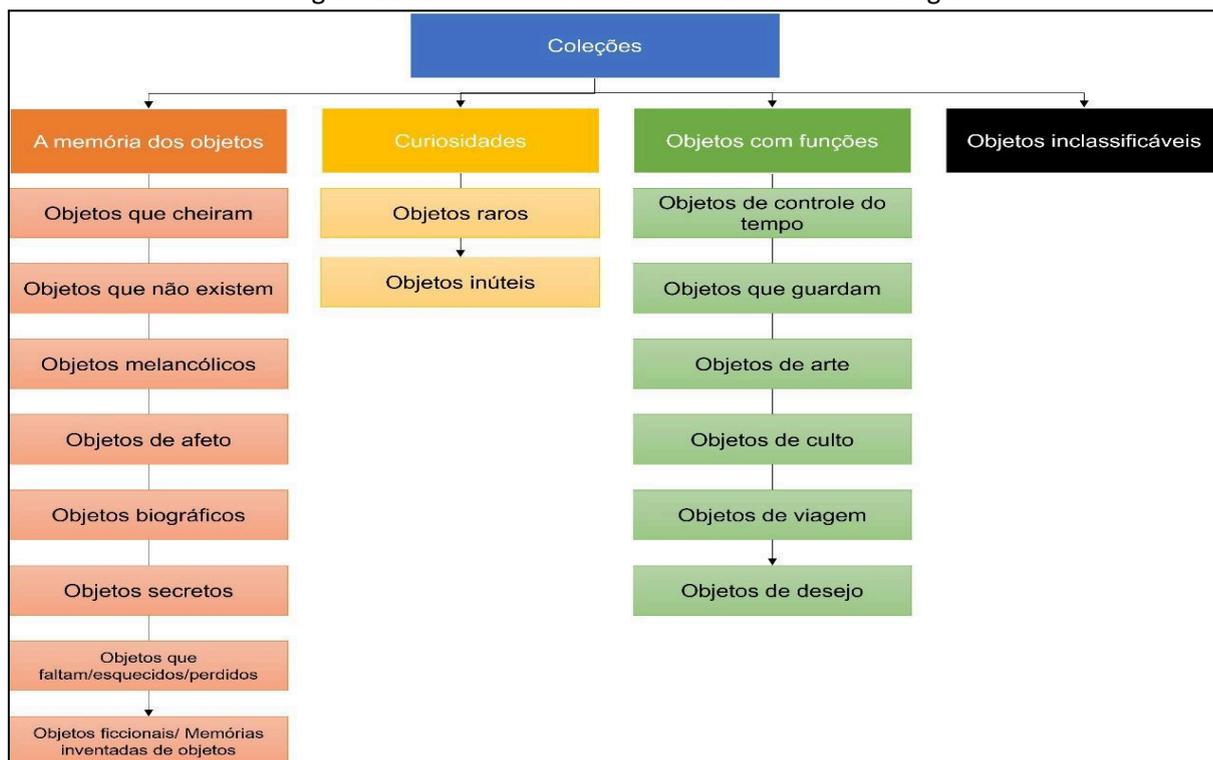
Fonte: Acervo do MCB, 2018.

Os membros do museu que participaram deste período de transição, afirmam que as mudanças foram fundamentais para torná-lo mais democrático e acessível. O site antigo, que era hospedado nos servidores da UFPel, impossibilitava muitas das mudanças e adequações que a equipe pretendia realizar, pois não era possível que o programador do Museu tivesse um acesso direto aos servidores, impossibilitando autonomia na sua gestão.

As novas atualizações que o site do MCB passou não foram apenas de um *redesign*. Para Schneider (2018), uma das adições mais importantes nesse processo foi a incorporação de um novo conceito, pois o Museu já trabalhava com conceito gerador de musealizar objetos do cotidiano, os “Objetos Banais” (Carvalho, 2008 *apud* Schneider, 2018), e estabelecer as relações entre o sujeito e objeto, evidenciando um vínculo de memória e identidade ao interpretar a seleção e o ato de guardar estes objeto de (Roche, 2000 *apud* Schneider, 2018). Com isso, foi adicionado o conceito de “Objeto Biográfico” onde o indivíduo recorda as memórias individuais e coletivas através dos seus objetos, construindo a ideia atual do Museu, em que o objeto é um catalisador das memórias, tornando-se patrimônio pessoal (Bosi, 1994 *apud* Schneider, 2018).

Através desta ressignificação da relação entre objeto e sujeito, o MCB repensou a forma como era gerenciado o acervo (Figura 11). Foi necessário repensar as nomenclaturas do seu Acervo, que antes eram pensados a partir da ideia de Sacco (2012) com a “Objetoteca: conjunto de Gabinete para inventário de objetos” (Bezerra; Serres; Chaves, 2015), divididos em 4 categorias, com 19 subcategorias.

Figura 11 - Divisão do Acervo do MCB antes do redesign.

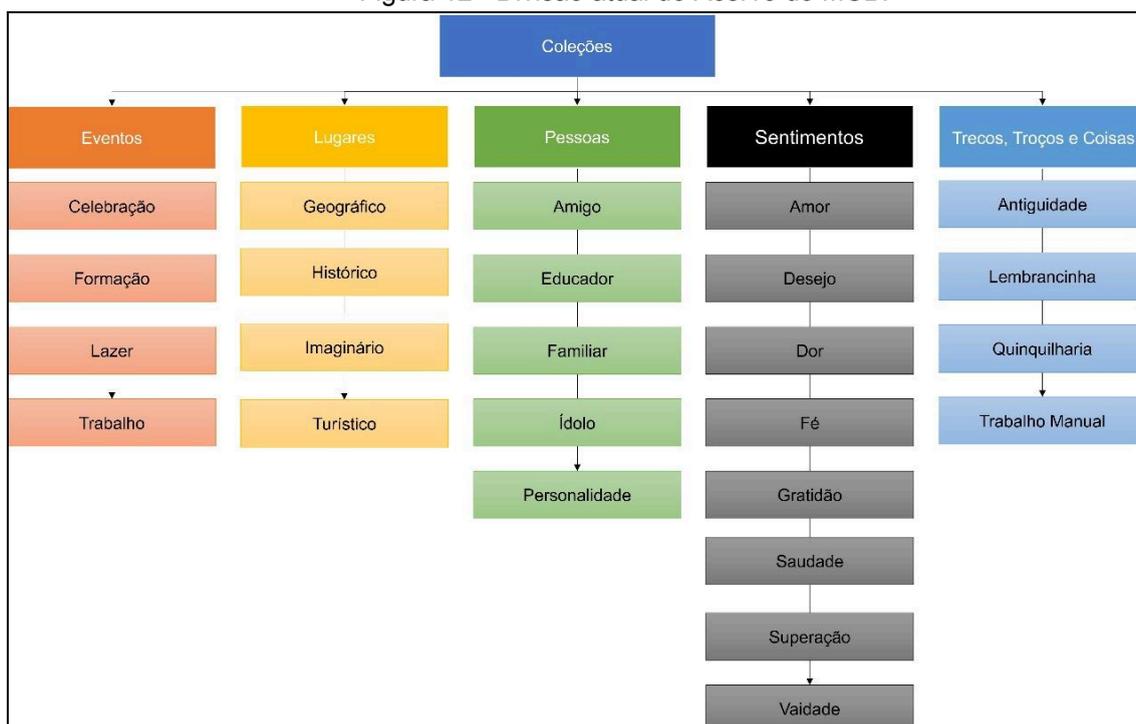


Fonte: do autor, 2024.

O Museu passa a utilizar 5 novas categorias próprias, chegando a possuir 25 subcategorias (Figura 12), onde, nessa nova abordagem, o doador pode escolher qual categoria e subcategoria representa melhor o seu objeto e sua memória, tornando mais intuitivo o seu acervo. Destaque para o Acervo do MCB, que é composto por 815³¹ “Objetos Biográficos” que narram as histórias das pessoas, todos doados e catalogados em 5 categorias distintas, pensadas e planejadas com base na reformulação do museu em 2018, para melhor acolher os objetos. Durante a doação, o doador tem a autonomia para poder escolher qual das 5 Categorias, e em qual das suas subcategorias o seu “Objeto Biográfico” será melhor catalogado e a sua memória preservada.

³¹ Até a data da pesquisa, 31 de janeiro de 2024.

Figura 12 - Divisão atual do Acervo do MCB.



Fonte: do autor, 2024.

Para organização e gestão do acervo, o MCB utiliza a plataforma de *software* livre Tainacan. Todo o acervo está disponível para que qualquer visitante possa acessar e visualizar os objetos, suas narrativas e compartilhar através das redes sociais, como veremos a seguir.

2.4 Wordpress e o Tainacan

A estrutura do site do MCB e do próprio museu, foi construída com a utilização do *Software* livre³² *Wordpress*³³. A adesão por esta ferramenta se provou com o tempo muito útil devido a sua interface amigável e por ser uma plataforma *no-code*³⁴, pois como afirma Garmani (2019) se trata de uma ferramenta muito intuitiva, de fácil usabilidade e instalação pelo usuário não-técnico, possuindo possibilidades de personalização do seu *template* e

³² Softwares livres são ferramentas que possuem em sua licença de uso uma liberdade plena para o usuário baixar, copiar, repassar para outros usuários e modificá-lo. As modificações devem continuar mantendo o software livre (Garmani, 2019).

³³ Software desenvolvido para criar sites pré-moldados no formato de Blogs, sendo um sistema de gerenciamento de conteúdo (Garmani, 2019).

³⁴ Método de gerenciamento de programação em que o usuário não precisa ter conhecimentos prévios de criação de linhas de código (Garmani, 2019).

layout pré-programados a qualquer momento, mesmo após o site está no ar, e possibilita a instalação de *Plug-ins*³⁵.

O Tainacan é um *plug-in* que funciona através do WordPress, começou a ser desenvolvido em 2014, como projeto de pesquisa, na Universidade de Federal de Goiás (UFG) pelo professor Dalton Martins juntamente com o Ministério da Cultura, o qual estava estudando uma política nacional de acervos digitais. Eles tinham em mente que os projetos deveriam ser de baixo custo para que pudessem ser implantados e ao mesmo tempo que se adaptassem às necessidades técnicas dos acervos digitais. Assim sendo, foi decidido aproveitar o *WordPress*, por ser um software livre para a implantação do Tainacan. Em 2016 o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) interessou-se pelo projeto e o adotou, uma vez que já estava tentando desenvolver uma solução própria para que os museus brasileiros pudessem disponibilizar seus acervos na rede, conforme o projeto Acervos em Rede do IBRAM.

A incorporação do *software* de gerenciamento de acervo Tainacan, *plug-in* que só é possível ser instalado em sites desenvolvidos em *Wordpress*, surgiu como ferramenta substituta ao *Trello*, no contexto ferramental tecnológico de exposição do MCB. O Tainacan é uma ferramenta de gestão de acervos que permite a criação de coleções, criação de fichas catalográficas, onde podem ser inseridas os Metadados³⁶ específicos desenvolvidos pela equipe do museu e a criação de Taxonomias³⁷, além de permitir a inserção de arquivos, links e imagens como Item³⁸ do acervo. Sua funcionalidade permite a criação de um “Repositório” - um universo de coleções - onde dentro dele estarão as “Coleções” (Figura 13) montadas com os “Itens” a partir da lógica e da metodologia que o museu emprega.

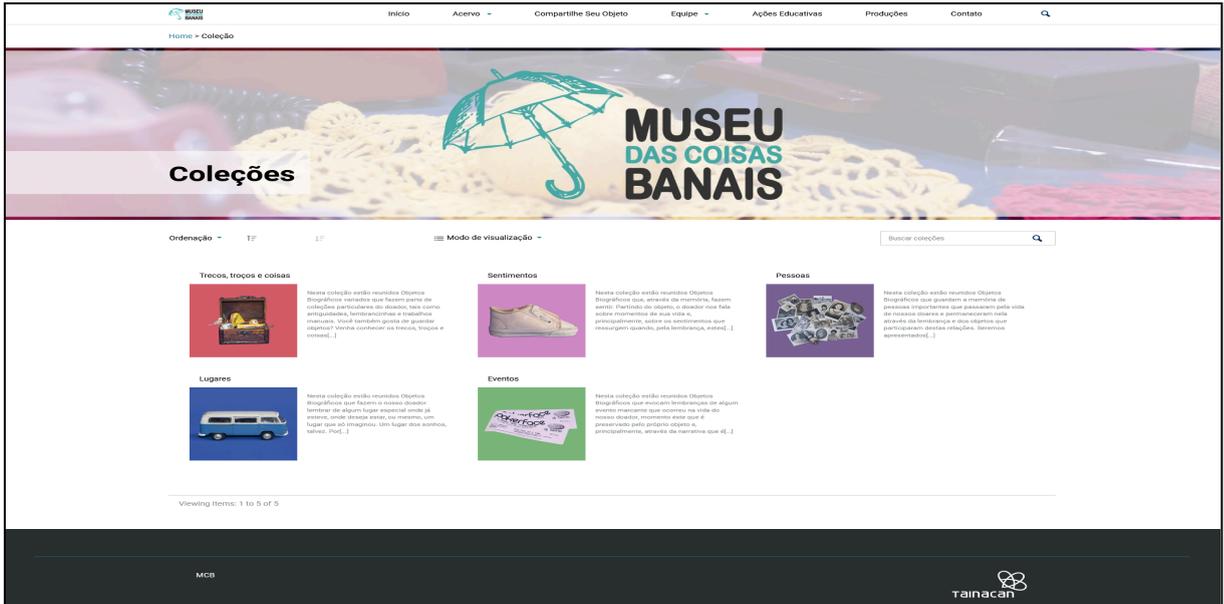
³⁵ Instalação no Software que não altera a sua forma, adicionando uma nova funcionalidade (Garmani, 2019).

³⁶ Informações adicionais relevantes ao Item, como o nome/título, descrição, entre outros (Garmani, 2019).

³⁷ Informações de vocabulário controlado para agrupar os Itens, como Tags e Tesouros (Garmani, 2019).

³⁸ São os objetos do acervo no formato digital representados por Foto digital, Arquivos digitais ou URL (Garmani, 2019).

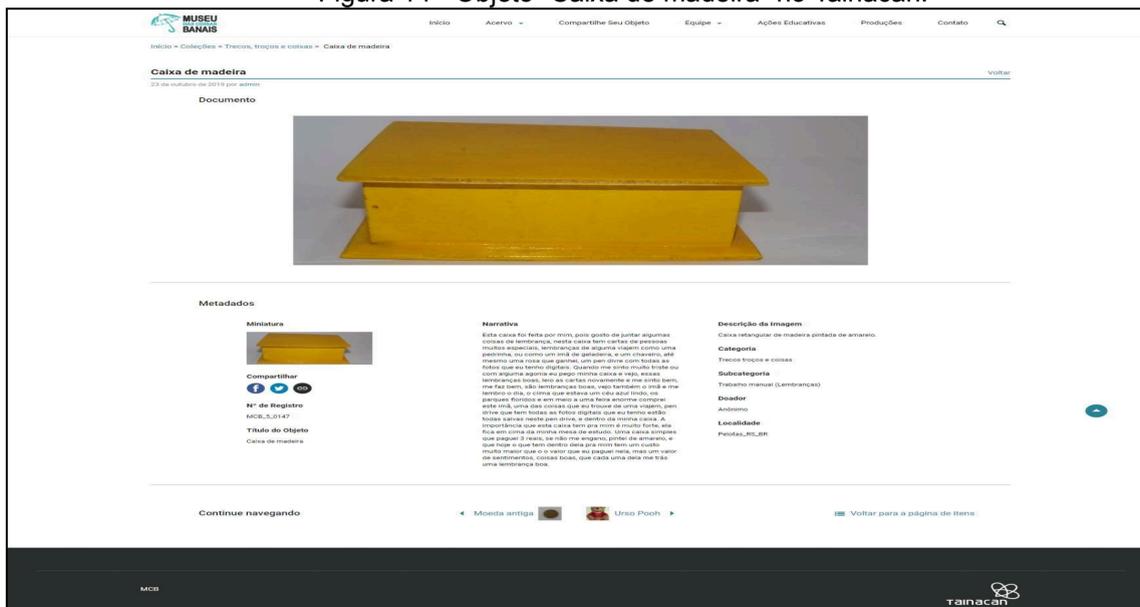
Figura 13 - Divisão do Acervo do MCB pelas suas Coleções.



Fonte: MCB, 2024.

Desse modo, o design da exposição do objeto mudou mais uma vez. Pode ser observado a diferença quanto à estética da postagem do primeiro objeto musealizado pelo MCB, “Caixa de Madeira”, pela plataforma do Facebook (Figura 4), em comparação ao mesmo objeto postado na plataforma Tainacan (Figura 14), onde agora o visitante tem acesso a novos metadados, e o doador pode “assinar³⁹” a sua doação.

Figura 14 - Objeto “Caixa de madeira” no Tainacan.



Fonte: MCB, 2019.

³⁹ É possível que o doador seja identificado no objeto compartilhado, podendo escolher a forma como quer ser chamado pelo seu nome (completo ou abreviado) e artístico.

A partir da aplicação de questionário com parte da equipe do Museu, é possível entender que a incorporação do Tainacan pelo MCB foi um dos motivos pelo qual o Museu viu uma necessidade de migrar para um servidor privado (Serres, 2024; Nascimento, 2024). Adicionado o *plug-in* pela primeira vez no dia 22 de outubro de 2019, o MCB passou a ser o primeiro museu a utilizar o Tainacan na 7ª Região Museológica do Rio Grande do Sul, e o segundo no Estado, segundo os dados do site oficial do Tainacan. Este movimento em aderir ao Tainacan foi reforçado nos museus do Rio Grande do Sul durante a pandemia de Covid-19 (Quadro 1), onde tivemos o seguinte resultado⁴⁰:

Quadro 1 - Museus aderindo ao Tainacan.

Museus antes da Pandemia	Ano
Museu das Missões	2019
Museu das Coisas Banais	2019
Museus durante a Pandemia (2020 - 2022)	Ano
Museu de Comunicação Social Hipólito José da Costa (MuseCom)	2020
Museu da Cena - Ó Nóis Aqui Travez	2021
Museu das Memórias Impossíveis	2021
Museu do Imigrante de Bento Gonçalves	2021
Museu da UFRGS	2022
Museu Júlio de Castilhos	2022

Fonte: Site Tainacan e Projeto de Pesquisa Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas (FABICO-PROPEQS-UFRGS).

Durante a pandemia, observou-se que seis novas instituições museológicas adotaram a ferramenta Tainacan, o que resultou em um aumento significativo de usuários que buscaram novas formas de divulgar seus acervos durante o período de isolamento. Porém, identificamos que apenas o MCB utilizou o Tainacan para realização de uma ciberexposição.

⁴⁰ Dados obtidos do Tainacan, utilizando apenas as instituições museológicas como parâmetro da pesquisa. Para saber mais acesse <https://tainacan.org/blog/estados/rs>.

Outro ponto significativo que o Museu alterou, foi o desenvolvimento de um novo formulário (Figuras 15 e 16) para doação de objetos. Inserido como uma nova página na barra inicial do *template* do MCB. Este novo formulário permitiu uma integração de dados, no qual o doador tem o contato com o formulário na página, e após preencher e enviar, o MCB recebe um e-mail com todos os dados organizados, proporcionando assim um canal de comunicação mais facilitado que o modelo anterior.

Figura 15 - Formulário de doação (dados do Doador)

O formulário, intitulado "Doador.", contém os seguintes campos:

- Primeiro Nome (campo de texto)
- Sobrenome (campo de texto)
- Data de Nascimento (campo de texto com máscara de data)
- Sexo (menu suspenso)
- Escolaridade (menu suspenso)
- Localização (campos suspenso para País, Estado e Cidade)
- Telefone (campo de texto com ícone de telefone)
- E-mail (campo de texto com ícone de envelope)
- Facebook (Opcional) (campo de texto com prefixo "www.facebook.com/")
- Instagram (Opcional) (campo de texto com prefixo "www.instagram.com/")

Fonte: MCB,2024.

Figura 16 - Formulário de doação (dados do Objeto)

O formulário, intitulado "Objeto.", contém os seguintes campos:

- Título do Objeto (campo de texto) com a instrução: "Dê um nome para o seu objeto."
- Categoria no Acervo (menu suspenso) com a instrução: "O que este objeto te faz lembrar? Um lugar, uma pessoa, um evento marcante? Este objeto te faz sentir? Que sentimento é esse? O que este objeto representa?"
- Imagem do Objeto (campo de upload de arquivos) com a instrução: "Carregue uma imagem do objeto que será exposta no Museu junto a sua narrativa." e o botão "Browse".
- Narrativa do Objeto (campo de texto) com a instrução: "Escreva um texto narrando uma experiência relacionada ao objeto. Que objeto é esse? Como o mesmo chegou até você? Que memórias ele traz? Por que este objeto é importante? Porque esta história deve ser lembrada? Estamos ansiosos para conhecer esta memória!"

Fonte: MCB, 2024.

Ao longo de 6 anos, o projeto de criação de um museu virtual passou por diversos processos de atualização para chegar ao seu atual estado de Museu consolidado que

[...] apesar de extremamente jovem, o MCB é uma instituição que diz muito sobre o tempo presente. Com uma dose de ironia e intimidade, o MCB é capaz de propor reflexões nada banais e acionar a participação coletiva através da identificação de memórias comuns, afinidades memoriais, permeadas de afeto. Além disso [...] o MCB propõe reflexões extremamente atuais que dizem respeito à noção de valor (O que é banal? O que tem valor? Como atribuímos valor? A que atribuímos?); às relações entre afetividade e memória; à virtualidade (aspectos relativos à circulação e ao compartilhamento de memórias) (Bezerra, Oliveira, Serres, 2016, p. 153).

Essa importância na demarcação museológica em mostrar a história do tempo presente e proporcionar autonomia e participação ativa às pessoas foram fatores determinantes na realização da sua primeira cibrexposição no início do período de isolamento social durante a pandemia de Covid-19, conectando diferentes indivíduos a partir do que eles consideram patrimônio em seus acervos pessoais e familiares. Essa exposição será analisada no próximo capítulo.

3 Os museus e a sociedade no mundo contemporâneo: conexões e diálogos através de uma ciberexposição

Museus são fenômenos sociais, criados para fomentar e difundir o conhecimento, e assim como a sociedade, estão em constante transformação. Com o passar do tempo, as instituições museológicas foram se adaptando a partir das demandas sociais vigentes.

Nessa perspectiva, o século XXI é marcado por um fenômeno cultural que conecta as pessoas, do qual Lemos (2015) e Levy (2007) apontam como a cibercultura. Para Lemos (2015) a cibercultura é um fenômeno social onde estamos imersos e conectados através das tecnologias da informação (como os *smartphones* e os computadores pessoais) navegando mutuamente na Rede Mundial de Computadores - *World Wide Web* - conhecida também por *Internet*.

[...] podemos compreender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática” na década de 70 (Lemos, 2003, p 11).

Complementando com Lévy (2007), compreendemos que a cibercultura representa a aspiração de construir um laço social que não se baseia em vínculos territoriais, relações institucionais ou dinâmicas de poder. Em vez disso, ela se fundamenta na reunião em torno de interesses comuns, no compartilhamento de conhecimento, na aprendizagem cooperativa e em processos abertos de colaboração.

No contexto dos museus, a cibercultura não apenas influencia, mas redefine profundamente a forma como essas instituições se relacionam com o público contemporâneo. Esta nova relação entre homem e objeto que antes ocorria no ambiente museu, onde antes havia uma necessidade de deslocamento, agora podem ocorrer de forma desterritorializada dentro do ciberespaço (Jesus, Carmo, Debiasi, 2023).

Nessa conjuntura cabe dizer que Lévy (2007) define o ciberespaço, ou "rede", como o novo meio de comunicação resultante da interconexão global dos computadores. Este termo abrange não apenas a infraestrutura física da

comunicação digital, mas também o vasto universo de informações que ele hospeda, juntamente com os seres humanos que exploram e contribuem para esse universo. Além disso, o neologismo "cibercultura" refere-se ao conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que surgem em conjunto com o crescimento e desenvolvimento do ciberespaço.

É significativo destacar que os museus ao se adaptarem às transformações sociais e tecnológicas, não apenas preservam o passado, mas também se reinventam para um futuro cada vez mais digital e conectado. A cibercultura e o ciberespaço emergem como fenômenos culturais e tecnológicos que redefinem nossa relação com o conhecimento e a interação social (Lévy, 2007; Lemos, 2015). Nesse contexto, o avanço das tecnologias da informação, desde os primórdios da computação até a era da digitalização, tem proporcionado mudanças profundas na forma como acessamos, compartilhamos e interpretamos informações. Logo, cabe agregar neste trabalho, um breve histórico sobre as tecnologias da informação e suas formas de comunicação para compreendermos o fenômeno dos museus desenvolvidos em formato digital.

3.1 O avanço das tecnologias da informação e comunicação

Compreender o desenvolvimento das tecnologias da informação é algo essencial para que possamos compreender como surgiu e se desenvolveu a cibercultura, porém também é necessário entender que a:

Revolução Industrial europeia (século XVIII) e o século XIX foram marcados por intensas e contínuas inovações tecnológicas, que foram desde o surgimento da máquina a vapor e da substituição das ferramentas manuais pelas máquinas até o desenvolvimento da eletricidade, o aparecimento do telégrafo e, finalmente, do telefone, em 1876. Na chamada modernidade, os processos de produção e distribuição de materiais diversos foram transformados, principalmente em termos de organização e agilidade. Dessa forma, houve uma grande modificação na noção de tempo e espaço na sociedade como um todo (Alcântara, 2009, p. 2).

Desde a criação do primeiro computador digital no século XX até os avanços da era digital do século XXI, a evolução dos computadores tem sido marcada por uma trajetória de inovação contínua. Quando o primeiro computador foi criado no final da Segunda Guerra no século XX, com a

finalidade de realizar cálculos científicos para propósitos militares, o seu desenvolvimento se deu de forma exponencial ao longo dos anos (Lévy, 2007).

Inicialmente os computadores foram desenvolvidos para propósitos militares, grandes máquinas que ocupavam salas inteiras e precisavam de mais de um operador. Em poucos anos, os computadores se desenvolveram ao ponto de ocuparem um espaço muito menor e serem operados por apenas uma pessoa, passando a serem chamados de computadores pessoais (*personal computer*). Nos anos 1970, Lévy (2007) aponta que os computadores eram ferramentas de criação, organização, simulação e diversão na mão de programadores, muito populares nas grandes indústrias. Para Alcântara (2009) a década de 70 foi um período revolucionário, onde foi desenvolvido um modelo similar ao que conhecemos como *Internet*, desenvolvido pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa Norte-Americano (ARPA), o qual buscava interligar a comunicação dos computadores, sendo possível transferir dados de uma máquina a outra. Esta interação entre computadores de forma desterritorializada é um dos motores que movem a cibercultura.

Se nos anos 1970 os computadores eram populares nas grandes indústrias, durante a corrida da automação, na década de 1980, eles passaram a ser comercializados e utilizados nas casas. Assim a “Informática perdeu, pouco a pouco, seu status de técnica e de setor industrial particular para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão” (Lévy, 2007, p 32) e com isso surge “o triunfo da informática ‘amigável’ (interfaces gráficas e interações sensório-motoras)” (Idem). Vale salientar que, no período de transição entre o final dos anos 1980 e o início dos anos 1990, “As tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também um novo mercado da informação e do conhecimento” (Lévy, 2007, p 32).

O início dos anos 2000 foi marcado pela popularização dos computadores pessoais, tornando seu uso comum em ambientes domésticos. Simultaneamente, a disseminação do conhecimento em rede, através da *World Wide Web* (rede mundial de computadores), conectou o mundo de forma abrangente, impulsionando a cultura da informatização. Nesse contexto, surge

a noção de que “uma relação se estabelece pela emergência de novas formas sociais que surgiram a partir da década de sessenta (a sociabilidade pós-moderna) e das novas tecnologias digitais” (Lemos, 2003, p. 11). Nesse sentido, como aponta Alcântara (2009, p. 2), “vivemos na chamada cibercultura, onde o conceito de virtual emerge como principal característica”. Essa transformação reflete uma mudança profunda nas interações sociais e na forma como percebemos a realidade. O conceito de virtual não apenas redefine os limites do que entendemos por real, mas também molda novas dinâmicas sociais e culturais que continuam a evoluir na era digital, tornando-se necessário compreender suas especificidades.

3.1.1. O virtual e suas potencialidades no âmbito dos museus

Com a criação das novas Tecnologias da Informação, especialmente a informática, emergiu a necessidade de estabelecer conceitos que possibilitem a compreensão desse fenômeno. O conceito de "virtual" passou a ter novos significados, gerando pelo menos três diferentes entendimentos. Para Lévy (2007), os saberes que envolvem o virtual a partir da metade do século XX são: no uso corrente, no sentido filosófico e no sentido técnico.

Para muitos, a compreensão do virtual é a do uso corrente, entendido como uma “[...] oposição fácil e enganosa entre o real e o virtual” (Lévy, 2017, p. 15), uma noção que surge como uma falácia pelo uso corriqueiro do termo apropriado pela informática. De maneira geral:

[...] a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível. O real seria da ordem do “tenho”, quanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização (Lévy, 2017, p. 15).

O conceito virtual filosófico surgiu há séculos antes da criação da informática. Se partimos para a análise de sua semântica, veremos que “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência” (Lévy, 2017, p. 15). Além do mais, Lévy (2017) reforça que o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual, ele existe apenas como potência do “vir a ser”, sendo mais uma das possibilidades do que o ser pode se tornar.

Um exemplo comum para explicar esta potência é: “A árvore está virtualmente presente na semente” (Ibidem, p. 15). Ou seja, a árvore é real e existe em forma de potência dentro da semente, que pode vir a ser uma árvore um dia, mas está atualmente em sua forma de semente. Esse processo do “vir a ser” que a semente deve seguir para se tornar uma árvore é chamado de atualização, no qual Lévy (2017) entende como um “problema” ainda não solucionado. Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização.

O virtual passa pelo processo de atualização e se transforma no atual, porém, este processo não encerra o movimento, pois o atual pode se tornar uma nova potência, um novo virtual. A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, logo, “[...] A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade” (Lévy, 2017, p. 17). Esse movimento que marca a criação de um novo problema é algo que realizamos naturalmente sem percebermos. Lévy (2017) aposta que a humanidade se desenvolveu através de processos de atualizações do virtual, que conseqüentemente criaram novas virtualizações do atual. O pesquisador destaca alguns exemplos: “A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais” (Ibidem, p. 20). Assim, a essência do conceito filosófico pode ser exemplificada diretamente quando aplicada às tecnologias da informação. Isso ocorre porque tudo que está sendo visualizado nas telas dos computadores, são entidades conhecidas por *bits*, escritas em código de programação – código binário - que utiliza os algarismos 0 e 1 em diversas sequências para representar uma letra, por exemplo, a letra “A” é traduzida como “01000001”. A informação está virtualmente presente nos *bits* e precisam ser atualizadas constantemente para o formato que seja legível para nós, humanos. Desta forma, este processo transforma a informação em código binário é chamado de digitalização, e a informação neste formato se torna digital. Lévy explica:

A informação digital (traduzida para 0 e 1) também pode ser qualificada de virtual na medida em que é inacessível enquanto tal ao ser humano. Só podemos tomar conhecimento direto de sua atualização por meio de alguma forma de exibição. Os códigos de computador, ilegíveis para nós, atualizam-se em alguns lugares, agora ou mais tarde, em textos legíveis, imagens visíveis sobre tela ou papel, sons audíveis na atmosfera (Lévy, 2007, p. 48).

Em outras palavras, “digitalizar uma informação consiste em traduzi-la em números” (Lévy, 2007, p. 50), o que proporciona uma vantagem no processamento dos computadores, pois, “as informações estão codificadas como números que podemos manipulá-las com tamanha facilidade: os números estão sujeitos a cálculos, e computadores calculam rápido” (Lévy, 2007, p. 53). Assim, qualquer informação que possa ser transformada em uma série de números, pode ser digitalizada, como, por exemplo, uma imagem

[...] transformada em pontos ou pixels (Picture elements). Cada um destes pontos pode ser descrito por dois números que especificam suas coordenadas sobre o plano e por outros três números que analisam a intensidade de cada um dos componentes de sua cor (vermelho, azul e verde por síntese aditiva). Qualquer imagem ou sequência de imagens é portanto traduzível em uma série de números (Lévy, 2007, p. 50).

Seguindo a proposição de Lévy (2007), é possível dizer que o que estamos vendo na tela quando usamos o computador, está virtualmente presente nos códigos, que são atualizados constantemente para que possamos interagir com eles, mas, continuam sendo virtualizados e mantendo o seu status de código; eles estão em uma constante dualidade entre o atual e o virtual, do qual é chamado de digital. Ao atribuir um número a cada letra do alfabeto, qualquer texto pode ser convertido em uma série numérica. Esse processo de conversão facilita a armazenagem, transmissão e modificação de dados textuais em formato digital (Lévy, 2007), sendo assim é possível afirmar que todo digital é virtual, porém nem todo virtual é digital. Seguindo esta perspectiva qualquer tipo de informação que possa ser medida, pode ser “traduzido” digitalmente, pois, todo o alfabeto pode ser “traduzido” para a linguagem binária (Lévy, 2007), utilizando apenas sequências compostas pelos algarismos 0 e 1.

Embora frequentemente o digital seja referido como "imaterial", Lévy (2007) reforça que digitalizar a informação se trata de processos envolvidos que fazem com que a informação ocupe um espaço menor, pois ainda é

necessário a utilização de *hardwares* para acessar a informação digital e armazená-la. O MCB é um exemplo sobre esta afirmação, pois ocupa um espaço físico limitado, possuindo apenas um computador, mesa e algumas cadeiras para reuniões, no qual não há espaço para armazenar adequadamente o seu acervo tridimensional.

Este fenômeno provocado pelo “virtual técnico”, desencadeia a sensação de um desprendimento territorial. A “desterritorialização” que Lévy (2007; 2017) aponta como uma experiência de apagamento de fronteiras, onde em “comunidades virtuais” as pessoas se conectam através de seus interesses mútuos, em qualquer lugar que tenha conectividade com o ciberespaço, pois:

[...] uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializa. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinário e da temporalidade do relógio calendário (Lévy, 2017, p. 21).

Nessa perspectiva, estudar as aplicações do conceito de virtual, como afirma Alcântara (2009), é essencial para os museus entenderem a cibercultura, para se adaptarem e se conectarem de outras formas com seus públicos. A aplicação do digital em exposições museológicas, principalmente no que tange à comunicação, é um fator crucial que diferencia a experiência museal do século XXI.

3.2 As exposições museológicas e suas relações com a cibercultura

A exposição museológica constitui uma das finalidades dos museus, consolidando-se como um espaço de diálogos e de encontros constantes com seus públicos, sendo “a grande chance dos museus se apresentarem para a sociedade e afirmarem a sua missão institucional” (Cury, 2005, p. 35). Ainda, segundo Cury (2005), a exposição pode ser considerada um dos principais meios de comunicação do museu com a sociedade, pois é através dela que é possível socializar de forma acessível o trabalho de pesquisa realizado pela equipe profissional do museu, a partir da seleção do acervo a ser exposto, criando-se um percurso expositivo com uma narrativa que interliga os objetos selecionados, possibilitando a relação entre o visitante e o objeto no cenário expositivo (Museu).

Exposição é [...] conteúdo e forma, sendo que o conteúdo é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da exposição diz a maneira como vamos organizá-las, considerando a organização do tema (enfoque temático e o seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração do seu desenho (a elaboração espacial e visual) associados a outras estratégias que revestem a exposição de qualidades sensoriais (Cury, 2005, p. 42).

Essa experiência gerada pelas exposições é única, efêmera, planejada, pensada para determinado espaço expositivo, na narrativa e no tempo que permanecerá em exibição e no público alvo. A experiência é um dos fatores determinantes para que o visitante retorne, pois, “a exposição não tem importância por si só, mas sim pela interação entre o museu (o autor), a exposição propriamente e o público” (Cury, 2005, p. 39), por isso, “a exposição é o local de encontro e relacionamento entre o que o museu quer apresentar e como deve apresentar visando um comportamento ativo do público e a sua síntese subjetiva” (Cury, 2005, p.42).

Nesse sentido, a partir das análises da Profa. Dra. Marília Xavier Cury (2005), a equipe do museu ao conceber uma exposição, deve ter em mente quais os recursos expográficos estão disponíveis, e qual o conhecimento prévio do seu público e as suas limitações, para que possa gerar uma experiência agradável e de qualidade. Os recursos expográficos são diversos e cada um interfere de modo significativo na experiência do visitante ao longo da exposição, sendo eles:

Textos, legendas, ilustrações, fotografias, cenários, mobiliários, sons, texturas, cheiros, temperatura que compõem um conjunto de elementos enriquecedor da experiência do público e o patrimônio cultural. Potencializa, ainda, o discurso museológico estruturado na articulação entre os objetos museológicos [...] estrutura a narrativa da exposição, a retórica do discurso e a argumentação pela persuasão (Cury, 2005, p. 46).

Todos esses recursos devem ser pensados para montar, conceber e organizar a exposição, de forma que se crie um cenário contendo uma narrativa - um *storytelling* - a ser contado com o visitante por intermédio dos objetos, pois “geralmente se admite que a formalização da concepção da exposição advém da vontade que ela tenha um discurso ou conte uma história” (Davallon, 2010, p. 30). A organização dos recursos e dos objetos, permite a criação de um espaço de interações, onde Cury (2005) concorda que existe um percurso pré-definido na narrativa, porém, não deve ser algo imposto, pois o

visitante deve ter autonomia de realizar o seu próprio percurso, e isto não pode atrapalhar sua experiência na exposição.

Para realização do percurso expositivo, Davallon (2010) defende a “Museologia do ponto de vista”, onde a criação de um espaço expositivo é realizada a partir da contextualização do objeto em seu contexto de origem, fazendo com que o visitante consiga ter uma experiência sensível, mergulhando no universo do objeto. Nessa perspectiva, não compete apenas colocar o visitante num espaço e contextualizar o objeto, é necessário proporcionar uma interação direta com o visitante, criticando o modelo de criação de exposições em formato editorial, no qual possui apenas o objeto pelo objeto e sua função isolada, sem conexões e diálogos com os outros objetos.

No âmbito da história dos museus, e conseqüentemente, das exposições museológicas, é notável as transformações expositivas e a diversidade de fatores que interferem e influenciam diretamente na experiência do visitante. Durante muito tempo, os corredores dos museus foram espaços onde as narrativas eram criadas para conectar os bens culturais com os seus visitantes, proporcionando diversas sensações através de diferentes metodologias e técnicas de organizar e expor o acervo.

Com o desenvolvimento da rede mundial de computadores, interligando os meios de comunicação, foi possível a criação de um novo espaço para exposições museológicas - o ciberespaço. Definido por Lévy (2007) como uma ‘rede’, sendo o novo meio de comunicação digital que une seres humanos, o ciberespaço permite a troca e o compartilhamento de informações em um universo interconectado, tornando-se um espaço em potencial para a criação de novas exposições nos meios digitais, pois “[...] provém do fato que não somente podemos criar pequenos ‘mundos’ do nada, mas sobretudo pelo fato de que, num certo sentido, podemos ‘habitar’ realmente” (Quéau, 2001, p. 98).

Nessa perspectiva, o avanço das tecnologias da informação e comunicação, tornam possível a disseminação dos acervos museológicos através da rede mundial de computadores, pelo seu aspecto da desterritorialidade, permitindo um acesso maior aos bens culturais através das exposições, neste caso, das ciberexposições (Desvallées; Mairesse, 2013). Um exemplo significativo para este fato ocorreu durante o primeiro ano de

isolamento social, provocado pela pandemia de Covid-19, em 2020, onde os museus fecharam as portas para as visitas, tendo a recorrerem ao ciberespaço para desenvolver suas exposições, como alternativa de continuar ativo e conectado com as pessoas.

Com base em pesquisas divulgadas pelo relatório “O Impacto da Covid-19 nos Museus do Rio Grande do Sul (2020)”, ficou evidenciado que o maior meio de comunicação dos museus com os seus visitantes (entre maio e junho de 2020) foi através das redes sociais, sendo que apenas 20% informou que realizou uma “Exposição Virtual”, evidenciando que durante este período o termo mais utilizado foi “Exposição Virtual”. Contudo, cabe problematizar a compreensão desse termo a partir da definição de Desvallées e Mairesse (2013), que defendem que o termo "exposição virtual" se refere a uma exposição em potencial — ou seja, uma resposta potencial à questão do "mostrar" —, ressaltando que os termos "exposição digital" ou "ciberexposição" estão mais de acordo com as exposições específicas desenvolvidas no ciberespaço. Cabe reiterar que exposições desta tipologia oferecem oportunidades como a combinação de diferentes itens e novos métodos de apresentação e análise.

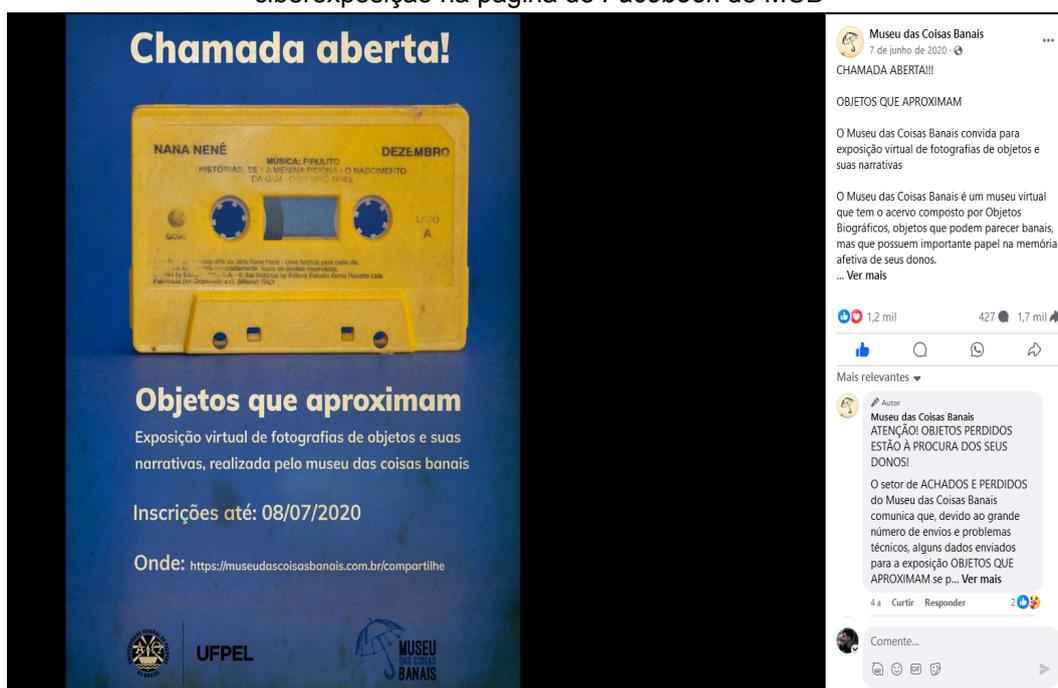
Com base nos estudos de Desvallées e Mairesse (2013), Lévy (2007, 2017) e Cury (2005), é possível compreender que as exposições no ciberespaço, não são apenas o movimento de digitalizar o acervo e disponibilizá-lo na rede sem contextualizar, nem tampouco é o processo de realizar uma digitalização 3D de uma exposição já existente, disponibilizando o seu acesso em rede. Apesar destes exemplos tornarem o acesso ao patrimônio musealizado mais democrático - para aqueles que possuem acesso à *Internet* - não podem ser considerados como uma ciberexposição, mas sim, uma forma de digitalização.

Desse modo, as ciberexposições são exposições pensadas para existirem apenas no ambiente digital, com os mesmos critérios de uma exposição museológica, mas que foi concebida ou adaptada para o ciberespaço. Em 2020 o Museu das Coisas Banais adaptou-se ao novo formato de exposições digitais e lançou sua primeira ciberexposição, objeto de estudo desta monografia, a qual será analisada a seguir.

3.2.1 A ciberexposição OBJETOS QUE APROXIMAM: dentro de casa

Com o decreto de estado de pandemia pela Organização Mundial da Saúde (OMS) em março de 2020⁴¹ e o consequente fechamento das instituições culturais durante o período de isolamento e incertezas, o MCB buscou, além de preservar as histórias afetivas das pessoas através dos objetos, desenvolver uma dinâmica que evidenciasse o vínculo emocional entre as pessoas e seus objetos. Com o objetivo de referenciar os objetos que lembram os entes queridos que estão afastados devido o isolamento social, e levar o Museu até as suas casas, nasce a proposta da ciberexposição “OBJETOS QUE APROXIMAM: dentro de casa” (Figura 17), realizando uma chamada aberta para expandir seu acervo.

Figura 17 - Engajamento dos internautas na postagem de “Chamada aberta” para ciberexposição na página do Facebook do MCB



Fonte: Facebook do MCB, 2020.

A chamada aberta⁴² para o que se intitulou como “exposição virtual de fotografias” foi realizada no dia 7 de junho de 2020, ficando aberta até as 23h59min do dia 8 de julho de 2020, explicando sobre a exposição:

⁴¹ ONU, 2020.

⁴² MCB, 2020.

Com o distanciamento social da quarentena, passamos os dias no interior das nossas casas e os objetos são nossa companhia, tanto em suas funções práticas no cotidiano doméstico, como em seu aspecto afetivo: possibilitando a aproximação com nossos entes queridos. A humanidade inventou muitos objetos mediadores, que permitem a comunicação entre pessoas que estão fisicamente separadas. Mas, nós, equipe do Museu das Coisas Banais, acreditamos que qualquer objeto pode cumprir a missão de aproximar, pois os objetos nos fazem lembrar (MCB, 2020).

Para a divulgação, foram utilizadas as mídias sociais do museu, com um foco maior no seu público do *Facebook* e do *Instagram*. A publicação do *Facebook* gerou uma interação maior com o público, chegando a 1.254 curtidas (com os seguintes *emojis*: 827 curtidas, 410 amei, 9 força e 8 uau), 448 comentários e 1.760 compartilhamentos. Com a plataforma do *Instagram* foi obtido a interação de 482 curtidas e 80 comentários. Este engajamento gerou um movimento positivo ao Museu, possibilitando uma maior visualização nas mídias em outros meio de comunicação, sendo notícia em revistas e jornais da época, como, por exemplo: “Arquivos e museus estão em busca de relatos de experiências da pandemia – Folha de São Paulo (09/06/20)⁴³”; “Museu virtual discute memória agregada aos objetos “banais” – Arte que Acontece (10/06/20)⁴⁴”; “Arquivos e museus estão em busca de relatos de experiências da pandemia – O Tempo (12/07/2020)⁴⁵”; e “Museu das Coisas Banais recebe fotos para a exposição “Objetos que Aproximam” – Correio do Povo (21/06/2020)⁴⁶”.

Durante o período da chamada aberta, o MCB conseguiu “arrecadar” 446 novos “Objetos Biográficos”, gerando um aumento significativo no seu acervo, quase triplicando⁴⁷, com destaque para imagens de objetos enviados por pessoas no Reino Unido, Alemanha, México, entre outros países. Este movimento está ligado à receptividade e engajamento do seu público nas mídias sociais, fator que possibilitou uma maior visualização do MCB para o mundo, tornando o museu internacionalmente conhecido.

Devido ao grande fluxo de objetos recebidos nos primeiros dias da chamada aberta, por erros técnicos não especificados, foram perdidos os

⁴³Ursula, 2020.

⁴⁴ Germano, 2020

⁴⁵ Jornal O Tempo, 2020.

⁴⁶ Jornal Correio do Povo, 2020.

⁴⁷ Antes da exposição o MCB possuía 288 objetos cadastrados em seu acervo, ao longo dos seus 6 anos de funcionamento, em apenas 30 dias da chama aberta o seu acervo foi para 732 objetos.

dados de 43 objetos, restando apenas a sua imagem. Para tentar solucionar este problema de como localizar os seus doadores para poder completar as informações dos objetos, foi iniciada uma nova campanha “ACHADOS E PERDIDOS DO MCB” (Figura 18):

Figura 18 - Campanha de divulgação dos “Achados e Perdidos” do MCB



Fonte: Facebook MCB, 2020.

Contendo a seguinte informação:

ATENÇÃO! OBJETOS PERDIDOS ESTÃO À PROCURA DOS SEUS DONOS! O setor de ACHADOS E PERDIDOS do Museu das Coisas Banais comunica que, devido ao grande número de envios e problemas técnicos, alguns dados enviados para a exposição OBJETOS QUE APROXIMAM se perderam, restando apenas as fotografias dos objetos. Assim que identificado, o problema foi imediatamente resolvido, porém, os primeiros objetos compartilhados (nos dias 07, 08 e 09 de junho) ficaram sem suas histórias e seus donos. Estes objetos estão tristes, se sentindo sozinhos e perdidos. Por isso, para devolver a alegria desses objetos tão especiais, o nosso setor de ACHADOS E PERDIDOS resolveu lançar essa campanha. Você conhece algum destes objetos? Sabe quem é seu dono? Quem souber informações, por favor, entre em contato com a equipe do Museu das Coisas Banais pelo e-mail museudascoisasbanais@gmail.com. Se você for o dono de algum destes objetos, melhor ainda! Entre em contato conosco ou preencha o formulário novamente, no link: <https://museudascoisasbanais.com.br/compartilhe>. A equipe agradece a compreensão e a colaboração de todos! E os objetos aguardam ansiosamente pelo reencontro com os seus donos e suas histórias que, certamente, são cheias de carinho (MCB, 2020).

Após o encerramento da ação, no dia 12 de julho de 2020, o MCB agradeceu a todos por participarem da campanha, informando que devido ao grande fluxo de objetos recebidos, foi necessário adiar a abertura da exposição para que tivessem um tempo hábil de produção curatorial. Salientando que, mesmo com a chamada encerrada, o Museu seguiu com seu fluxo contínuo de doações para o acervo.

A partir desse primeiro movimento junto ao público, a equipe do MCB iniciou as outras etapas do processo curatorial da exposição. Inspirado na Poética do Espaço de Gaston Bachelard (1993), a proposta expográfica que o MCB trouxe para sua exposição realizada no ciberespaço, foi a criação de um cenário que remete a uma casa. Analisando este contexto é possível destacar dois grandes signos que ele remete: primeiro, algo muito marcante na época do isolamento foi a seguinte frase: “Se puder, fique em casa” - uma das recomendações da OMS que foi muito difundida nas mídias sociais e nos telejornais durante o período de isolamento social; o segundo é a questão da relação entre sujeito e objeto que o Museu buscou aflorar nas pessoas, pois neste momento de pandemia muitas pessoas tiveram que ficar em casa, preocupadas com o futuro e buscando alternativas de como lidar com o “novo” cotidiano, uma das atividades recorrentes foi organizar as gavetas, armários, fazer limpeza e, assim, revisitar memórias. Neste sentido, o título da exposição “Objetos que aproximam: dentro de Casa” evoca as diversas situações vividas nesse período.

Pensando para além disso, muitas vezes estes objetos se encontram “esquecidos” em alguma gaveta ou armário da casa. Na pandemia muitas pessoas começaram a reencontrar seus objetos e a rememorar seus acervos pessoais e familiares, percebendo suas conexões entre o visível e o invisível, seu potencial como semióforos (Pomian, 1984). Segundo a equipe curatorial da exposição, assim surgiu a ideia de fazer uma mostra de objetos biográficos que, por vezes, nos acompanham desde o nascimento, seja porque nos foram dados de presente, ou porque herdamos de algum parente ou amigo, mas que, devido à correria imposta pela tecnologia e/ou por estarem guardados, fora do nosso campo de visão cotidiano, ficaram “esquecidos”. Através da proposta expositiva do MCB, eles passam a adquirir novas histórias, talvez diferentes

das originais: uma segunda chance é dada a eles por meio desta ciberexposição.

3.2.2 O conteúdo e a forma de uma ciberexposição

A elaboração de um espaço expositivo, requer um conhecimento detalhado dos recursos expográficos, e do material a ser exposto. Como afirma Cury (2005, p. 42) a exposição é “Conteúdo e Forma”, sendo o conteúdo a comunicação da pesquisa científica dos objetos, e a forma como é organizada a narrativa, dentro de um determinado espaço, estabelecendo arranjos específicos para que os objetos estabeleçam conexões e diálogos entre si.

É significativo pontuar que a importância do “desenho (design) da exposição é um forte elemento de atratividade e assim como a escolha do tema, dos objetos e da organização espacial, é variável que influencia a experiência do público” (Cury, 2005, p. 47). Logo, concordamos com os argumentos de Cury (2005, p. 47) quando afirma que “A maneira como dispomos os objetos no espaço é uma das determinantes de interação. A maneira como o visitante circula – caminha – no espaço expositivo é pré-definida (mas não impositiva) – mesmo quando o circuito é de livre escolha”.

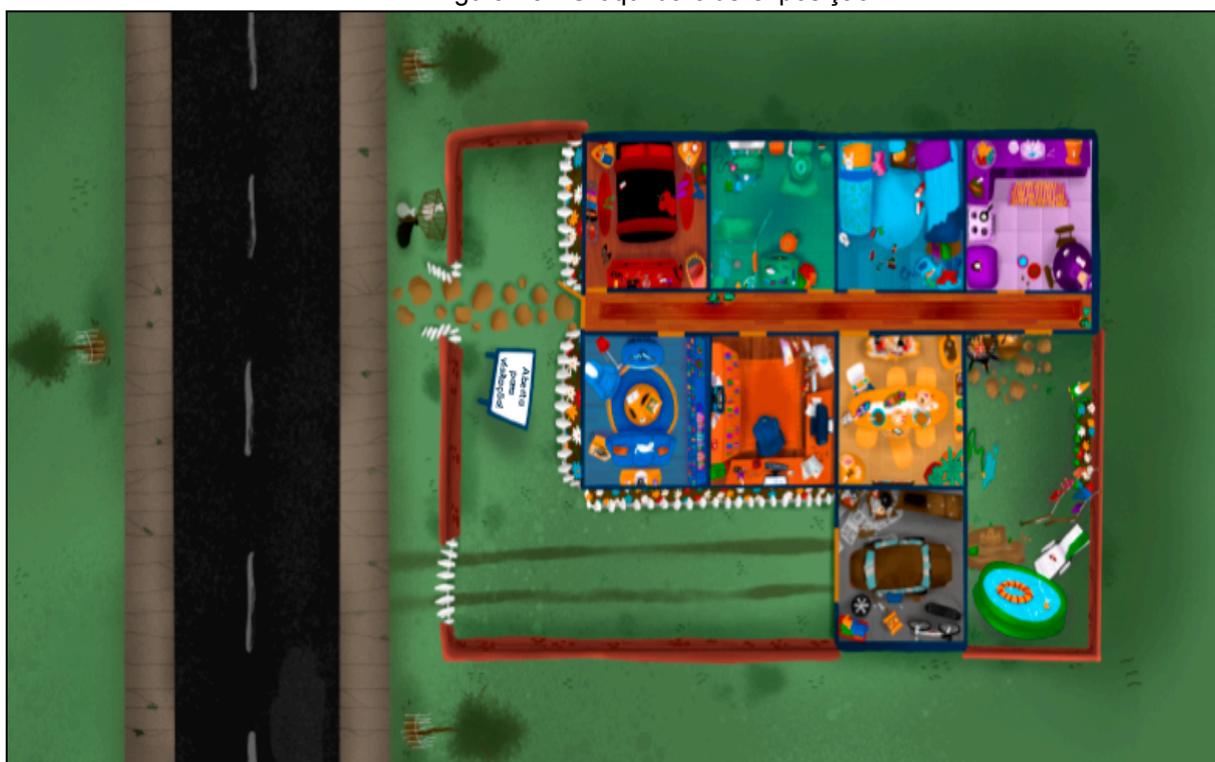
Nessa perspectiva, para a exposição “Objetos que aproximam: dentro de casa”, o MCB utilizou o *software* Tainacan como repositório digital, e como plataforma expositiva. Ao analisar o design da exposição, é possível identificar as adaptações para a criação do espaço expositivo, os possíveis percursos de circulação onde:

O movimento do público – ou as múltiplas possibilidades de movimentação – é pensado frente a problemática conceitual da exposição, às questões arquitetônicas e, principalmente, frente ao que acredita ser a melhor forma de interação entre a proposta do museu e o seu público por meio do espaço [...] uma exposição pode ter uma organização espacial linear (sequencial, passo a passo e com começo meio e fim), quando a compreensão de um movimento depende do anterior, ou episódica, quando o público faz suas escolhas e constrói criativamente seu caminho (face o que está apresentado) (Cury, 2005, p. 47).

A exposição foi pensada e desenhada com a usabilidade e as possibilidades que o Tainacan oferece. Com a implementação de um novo

Tainacan, utilizado apenas para a cibrexposição, onde o Repositório é a estrutura geral da exposição - no caso é a “Casa” - e, as coleções são as salas expositivas, cada uma com o seu texto curatorial explicando a proposta expositiva e a organização dos objetos selecionados. Organizada em dez cômodos (coleções), onde cada cômodo é uma sala expositiva. Como o *software* Tainacan não possui muitos recursos gráficos para “montar” uma exposição, foi desenvolvida uma arte digital representando a planta baixa de uma casa (figura 19), representando o croqui da exposição, com um formato mais amigável e convidativo.

Figura 19 - Croqui da cibrexposição



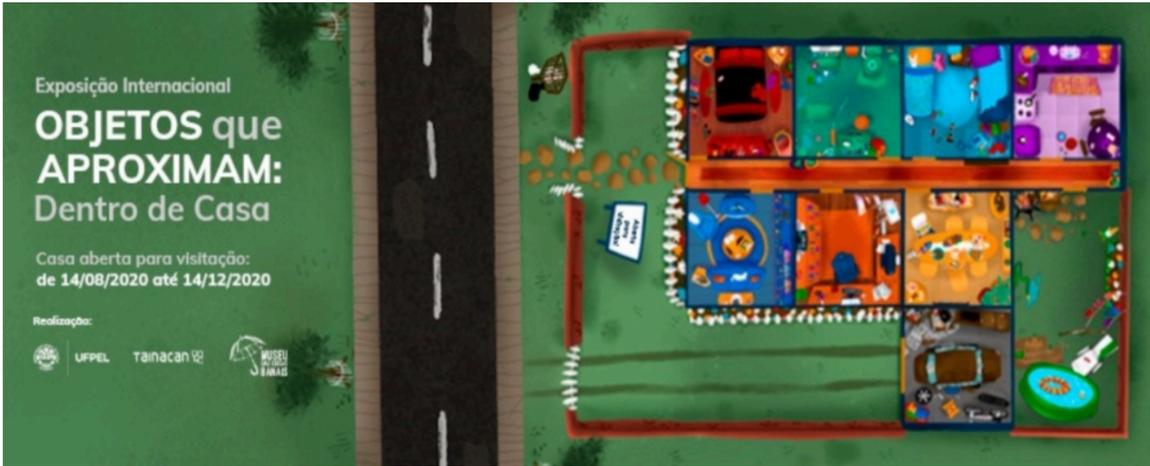
Fonte: Acervo do MCB, 2020.

Para acessar a cibrexposição, o visitante deve acessar o site do MCB e ir na aba “Exposições”, Objetos que aproximam⁴⁸. A navegação se dá a partir da página inicial da cibrexposição, organizada em formato de “rolagem”, iniciando com a planta da casa e o texto curatorial inspirado no livro “A poética do espaço” de Gaston Bachelard (1993) (Figura 20).

⁴⁸Disponível em:

<museudascoisasbanais.com.br/exposicao/exposicao-objetos-que-aproximam/>.

Figura 20 - Início da cibrexposição com texto curatorial



Exposição Internacional
OBJETOS que APROXIMAM: Dentro de Casa
Casa aberta para visitação:
de 14/08/2020 até 14/12/2020
Realização:
UPPEL TAINACAN MUSEU DAS COISAS BANAIS

"A casa é o nosso canto de mundo." (Gaston Bachelard)

A *Exposição Internacional Objetos que Aproximam: Dentro de Casa* tem como tema os objetos que estão em casa junto conosco nesse momento de isolamento social devido a pandemia de Covid-19 e foi pensada a partir do entendimento de que os objetos, ao aproximar, podem ser suportes afetivos em momentos difíceis. Nesse momento, nossas casas, mais do que nunca, representam proteção. Os objetos também são nossas companhias. Por isso, convidamos as pessoas a compartilhar conosco os seus objetos afetivos e tivemos participações de diversos países e de todos os cantos do Brasil. Foram tantos objetos recebidos que decidimos montar nossa própria casa! A casa é nosso primeiro universo. É na casa que, desde pequenos, vamos explorando os lugares, encontrando cantos, aumentando as distâncias, desbravando as alturas, superando obstáculos. A casa guarda dentro de si quase tudo que nos pertence, assim, além das coisas, guarda também as nossas histórias de vida. Ao preservar estes vestígios, mais do que um abrigo material, a moradia representa também um ambiente de proteção da memória, neste sentido, é possível apreender a casa como um "museu particular". A casa é como uma gaveta, onde colocamos aquilo que queremos abrigar, proteger, preservar. Assim, ao abriremos nossa casa para alguém, também estamos abrindo a nossa intimidade, a nossa segurança. Há, portanto, algo de muito afetivo no ato de receber. A exposição, como uma casa, é dividida por cômodos e nós, equipe do Museu das Coisas Banais, estamos muito contentes por recebê-los! Entrem! Abram as portas! Andem pela nossa casa e conheçam todas as coisas, narrativas e memórias compartilhadas!

Fonte: MCB, 2020.

Contendo o seguinte texto curatorial:

"A casa é o nosso canto de mundo" (Gaston Bachelard) A *Exposição Internacional Objetos que Aproximam: Dentro de Casa* tem como tema os objetos que estão em casa junto conosco nesse momento de isolamento social devido a pandemia de Covid-19 e foi pensada a partir do entendimento de que os objetos, ao aproximar, podem ser suportes afetivos em momentos difíceis. Nesse momento, nossas casas, mais do que nunca, representam proteção. Os objetos também são nossas companhias. Por isso, convidamos as pessoas a compartilhar conosco os seus objetos afetivos e tivemos participações de diversos países e de todos os cantos do Brasil. Foram tantos objetos recebidos que decidimos montar nossa própria casa! A casa é nosso primeiro universo. É na casa que, desde pequenos, vamos explorando os lugares, encontrando cantos, aumentando as distâncias, desbravando as alturas, superando obstáculos. A casa guarda dentro de si quase tudo que nos pertence, assim, além das coisas, guarda também as nossas histórias de vida. Ao preservar estes vestígios, mais do que um abrigo material, a moradia representa também um ambiente de proteção da memória, neste sentido, é possível apreender a casa como um "museu particular". A casa é como uma gaveta, onde colocamos aquilo que queremos abrigar, proteger, preservar. Assim, ao abriremos nossa casa para alguém, também estamos abrindo a nossa intimidade, a nossa segurança. Há, portanto, algo de muito afetivo no ato de receber. A exposição, como uma casa, é dividida por cômodos e nós, equipe do Museu das Coisas Banais, estamos muito contentes por recebê-los! Entrem! Abram as portas! Andem pela nossa casa e conheçam todas as coisas, narrativas e memórias compartilhadas! (MCB, 2020, grifos do autor).

Abaixo do texto curatorial se encontram as dez coleções, divididas nos cômodos da casa (Figura 21), as mesmas imagens que estão na planta baixa, e a ficha técnica da exposição. Para navegar pela ciberexposição, basta que o visitante selecione o cômodo que deseja visitar e clique nele, onde será redirecionado para uma nova página da respectiva coleção. Interessante perceber que o movimento da circulação dentro da exposição é fluido, afirmando o que Cury (2005) defende sobre a maneira de como está organizada a exposição, não possuindo uma ordem lógica imposta, permitindo uma livre circulação que conecta a narrativa.

Figura 21 - Hall de entrada para os cômodos da ciberexposição e ficha técnica

Sejam bem-vindos!

				
Garagem	Quarto adulto	Sala de estar	Quarto das crianças	Escritório
				
Sala de jantar	Cozinha	Banheiro	Área de serviço e Quintal	Porão

FICHA TÉCNICA
Realização: Museu das Coisas Banais
Coordenação: Juliane Serres
Curadoria: Joana Schneider
Textos: Joana Schneider
Criação gráfica / Ilustrações: Pedro Parente, Greice Ávila Marques, Rafaella Petrucci Alvetti
Layout da planta baixa: Yuri Oliveira Tomberg
Montagem: Juliane Serres, Joana Schneider, Leonardo Monteiro Alves, Nara Farias Ávila e Rafaella Petrucci Alvetti
Traduções: Gabriela Ávila Marques
Pesquisa / catalogação: Leonardo Monteiro Alves e Nara Farias Ávila
Suporte técnico: Rafael Nascimento, Nara Farias Ávila e Leonardo Monteiro Alves

Fonte: MCB, 2020.

Cada um dos dez cômodos/ núcleos expositivos, possui o seu próprio texto de abertura explicando um pouco como se deu a seleção e o arranjo dos objetos naquele espaço expositivo (Coleção). A seguir, destaco cada um dos núcleos e o quantitativo de objetos selecionados para integrar a exposição:

1) Garagem, com 36 objetos/narrativas

[...] foi pensada para guardar esse grande objeto chamado carro. Mas não é só para isso que a garagem serve. A garagem guarda bicicletas, ferramentas, máquina de cortar grama e outros eletrodomésticos maiores. Por ser um local grande, a garagem às vezes é usada como depósito e em outras vezes se transforma em

oficina, onde consertamos coisas e realizamos trabalhos manuais. Há também as famosas bandas de garagem, formadas pelos filhos adolescentes. A garagem também é um local de memórias, pois geralmente tem armários e prateleiras onde colocamos cuidadosamente caixas cheias de coisas que queremos guardar (MCB, 2020).

2) Quarto Adulto, com 48 objetos/narrativas

O quarto costuma ser o local que guarda nossas maiores intimidades, nas mais variadas formas de expressão: nosso corpo, nossas coisas, nossos sonhos, nossos segredos. No quarto, temos nossos momentos íntimos - às vezes solitários, às vezes compartilhados. É neste local da casa que nos despimos, nos vestimos, trocamos afetos, chamamos pessoas de nossa confiança para confidências ou conversas íntimas, nos isolamos para pensar, nos escondemos para chorar. O quarto é, sobretudo, o abrigo e a proteção no momento humano de maior vulnerabilidade: o sono. No quarto guardamos nossos objetos mais pessoais, mais individuais: nossas roupas, nossos sapatos, nossos objetos de cuidado pessoal e algumas de nossas coisas de valor afetivo - aquilo que queremos manter seguro e por perto (MCB, 2020).

3) Sala de estar, com 53 objetos/narrativas

A palavra “estar” se relaciona diretamente com a palavra “encontrar”, ou melhor: “encontrar-se”. Quem “está”, encontra-se em algum lugar, em algum momento. A sala é o local da casa dedicado para isso: estar, descansar, relaxar. Por isso, geralmente é organizada para proporcionar conforto, aconchego e aproximação. A sala de estar é onde paramos um pouco, damos uma pausa no dia e ficamos ali acompanhados das pessoas de nosso convívio. Também costuma ser um dos locais da casa onde acolhemos nossas visitas. É um ponto de encontro para conversas, risos. Mas, mesmo quando estamos sozinhos, somos acompanhados pelos objetos de lazer, de decoração ou de lembranças que estão juntos conosco (MCB, 2020).

4) Quarto das Crianças, com 90 objetos/narrativas

O quarto das crianças abriga o universo infantil. É um local de brincadeiras, de histórias, de descobrimentos, de sonhos e de fantasias. É o pequeno mundo da criança. Usando a imaginação, a criança consegue “viajar” e transformar o quarto em vários lugares diferentes: florestas encantadas, castelos medievais, cabanas de bruxas, cavernas de monstros. O quarto, é claro, também é palco de algumas birras e brigas, principalmente quando as fantasias do caçula atrapalham o sossego dos adolescentes. Por mais pequeno que seja o quarto, cada um tem seu cantinho. Mas, eventualmente, as pelúcias, brinquedos e joguinhos das crianças menores se misturam com os instrumentos musicais, celulares, notebooks e outras coisas eletrônicas que os adolescentes adoram. No meio da bagunça, dos afetos e dos desentendimentos eventuais, dividir quarto com os irmãos é sempre uma aventura (MCB, 2020).

5) Escritório, com 61 objetos/narrativas

[...] é o lugar da casa onde estudamos ou realizamos trabalhos que necessitam de leitura, concentração e silêncio. No escritório

geralmente encontramos objetos relacionados com estudo ou trabalho, mas também há objetos decorativos ou mesmo objetos de valor afetivo que são cuidadosamente selecionados, como porta-retratos com fotografias de pessoas queridas, ou antiguidades e coleções que deixamos expostas nas prateleiras. Em tempos de trabalhar em casa, o escritório ganhou grande valor, pois, com toda a família presente, é difícil conseguir um cômodo para se concentrar para o trabalho ou mesmo um lugar silencioso para participar das inúmeras reuniões virtuais (MCB, 2020).

6) Sala de Jantar, com 25 objetos/narrativas

[...] é companheira da cozinha e da sala de estar. É na sala de jantar que acontecem reuniões, encontros motivados pelo alimento. Oferecer comida geralmente é um ato de receptividade, de acolhimento, de demonstração de carinho. Assim, na sala de jantar a família se junta para comer e acolher as pessoas amigas que recebe em casa. Há objetos que são reservados para essas ocasiões especiais: as louças herdadas de um ente querido, os talheres ganhados no casamento, a jarra de vidro que é relíquia da família. Em situações normais, na rotina do dia a dia, os momentos de se alimentar muitas vezes são as únicas ocasiões em que os moradores de uma casa conseguem ficar juntos. Por isso, mais do que um local para simplesmente se alimentar, a sala de jantar é um lugar onde, em momentos específicos, as pessoas se juntam para conversar, trocar ideias e contar as coisas que aconteceram no dia (MCB, 2020).

7) Cozinha, com 36 objetos/narrativas

[...] é um dos espaços mais afetivos da casa, pois é o espaço onde se prepara o alimento. Há uma estreita relação da cozinha com o tempo e com a afetividade. Os alimentos têm necessidades próprias e exigem uma pausa para o seu consumo, assim, o ato de comer geralmente oportuniza momentos de socialização e troca afetiva, principalmente entre aqueles que cozinham e os que são alimentados. Por isso, a comida, coisa tão cotidiana, tem estreita ligação com a memória afetiva, principalmente na memória da infância, fase da vida em que as relações acontecem principalmente no universo doméstico. Os objetos deste espaço, apesar de muito funcionais, são carregados de memórias permeadas por gostos e cheiros de alimento e afeto (MCB, 2020).

8) Banheiro, com 11 objetos/narrativas

[...] é uma parte muito importante da casa, pois é um local de intimidade e autocuidado. É neste cômodo que realizamos nossas necessidades fisiológicas e também a nossa limpeza pessoal. Para muitas pessoas, o banho é um momento de relaxamento, de pensar e repor as energias. E que delícia que é um cheirinho de banho! Nesse local da casa encontramos toalhas, cosméticos e diversos produtos de higiene. Há aqueles que não se sentem confortáveis ao usar banheiros alheios, ou seja, para essas pessoas, o banheiro faz parte da sensação de “sentir-se em casa”. E, vamos combinar: coisa boa é usar o banheiro da casa da gente (MCB, 2020).

9) Área de Serviço e Quintal, com 43 objetos/narrativas

[...] é um local um tanto esquecido da casa, principalmente em apartamentos, que têm espaço reduzido. Geralmente a área fica lá no fundo, escondida atrás da cozinha. Mas este cômodo tão negligenciado tem seu valor, principalmente quando tem uma boa posição solar. Que delícia que é uma área espaçosa, iluminada e ventilada. Na área de serviço ficam as coisas usadas para limpar todos os outros cômodos e, nas casas, normalmente fica perto do quintal, onde a roupa é estendida para secar. O quintal é um local usado para se reunir, brincar, jogar, fazer exercícios físicos, sentar para pensar, ler um livro na rede, enfim, um espaço para realizar diversas atividades, principalmente atividades ao ar livre. Muitos usam o cantinho de terra do quintal para plantar flores ou árvores frutíferas e até para fazer uma horta. O quintal também é utilizado para receber as visitas ou para fazer festinhas em casa. Que sortudos são aqueles que possuem um quintal, principalmente nesse momento de isolamento social (MCB, 2020).

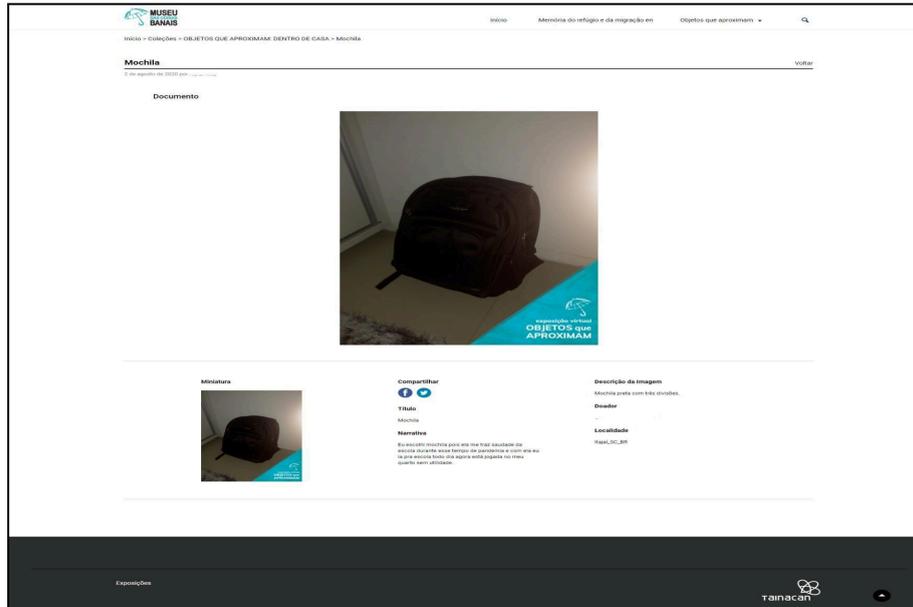
10) Porão, lugar destinado aos objetos que se perderam os dados, só possuindo as fotos, com 43 objetos

[...] costuma ser usado como um depósito da casa. É um local onde costumamos guardar ferramentas, materiais e coisas que não estamos mais usando - ou que usamos pouco - mas não queremos jogar fora. O setor de ACHADOS E PERDIDOS do Museu das Coisas Banais pediu licença para usar esse espaço para abrigar os objetos que, devido ao grande número de envios e problemas técnicos, se perderam. Restaram apenas as fotografias dos objetos. Assim, eles estão sem seus donos e suas histórias. Por isso, estão tristes, se sentindo sozinhos e perdidos. Para devolver a alegria desses objetos tão especiais, o setor de ACHADOS E PERDIDOS resolveu dar uma ajudinha. Você conhece algum destes objetos? Sabe quem é seu dono? Nos ajude a promover este encontro! (MCB, 2020).

Analisando o design dos cômodos, é possível identificar as adaptações que o MCB realizou como recurso dos elementos que o Tainacan disponibiliza. A expografia foi organizada e padronizada, utilizando o modo de apresentação por blocos, contendo no canto superior esquerdo a imagem do cômodo e a sua descrição, e logo abaixo os objetos postados.

Essa exposição tinha como objetivo dar visibilidade às relações entre as pessoas e os objetos, que lembram memórias dos tempos pré-isolamento, entes queridos, levando assim o museu para dentro de suas casas. Muitos são os objetos e narrativas que contemplam a saudade dos dias “normais” antes da calamidade pública, como, por exemplo, o objeto “Mochila”, que está no Cômodo “Quarto das crianças” (Figura 22).

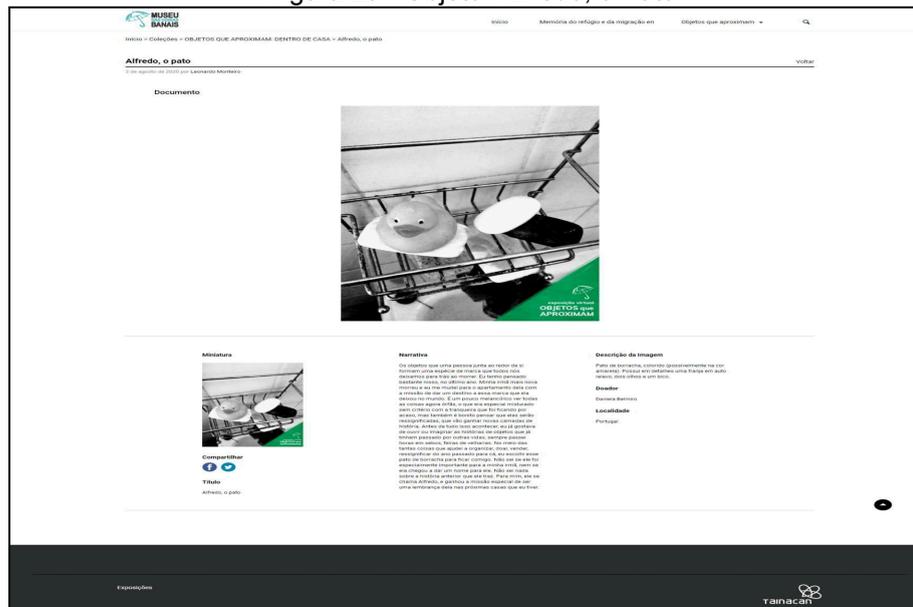
Figura 22 - Objeto “Mochila”



Fonte: MCB, 2020.

A mochila foi doada por Gabriel, que narra a seguinte relação com esse objeto: “Eu escolhi mochila pois ela me traz saudade da escola durante esse tempo de pandemia e com ela eu ia pra escola todo dia agora está jogada no meu quarto sem utilidade” (MCB, 2020). Nessa mesma linha, identificamos objetos que remetem a entes queridos, no caso do “Alfredo, o Pato”, que está no Cômodo “Banheiro” (Figura 23).

Figura 23 - Objeto “Alfredo, o Pato”



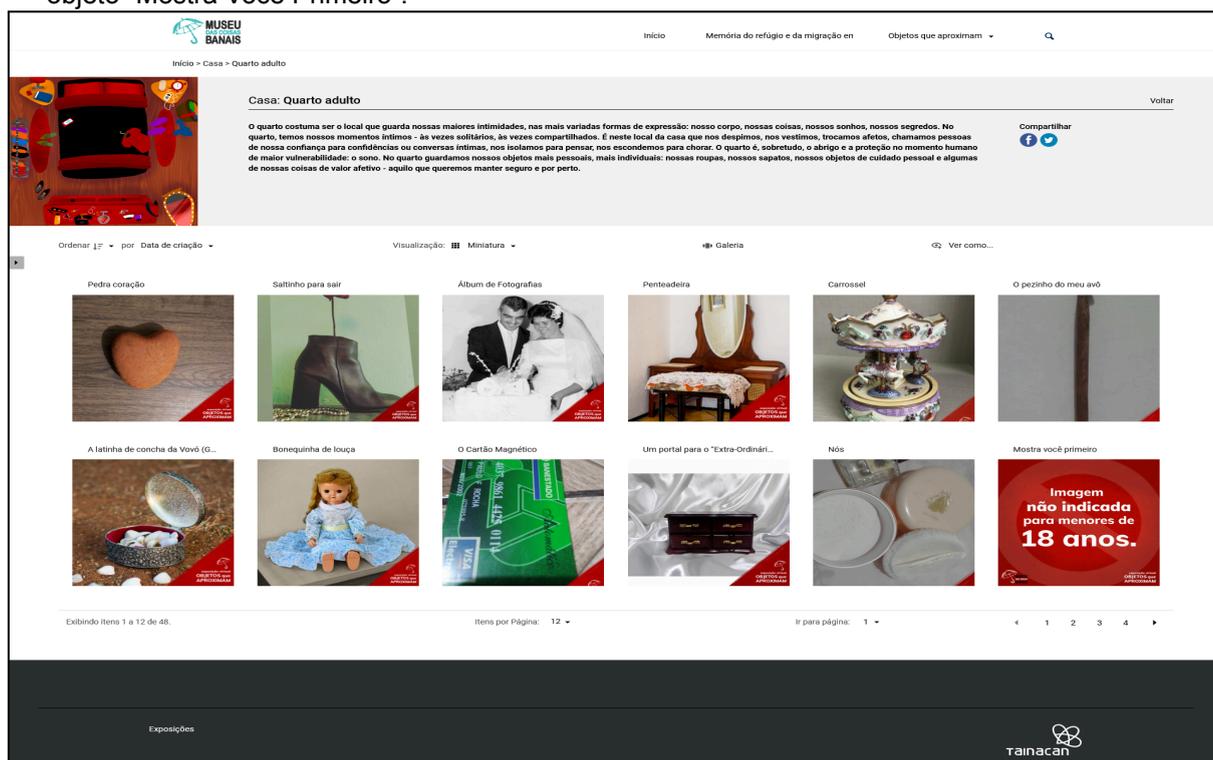
Fonte: MCB, 2020

As histórias e memórias que emergem através deste objeto dizem respeito ao luto, conforme a narrativa da doadora Daniela:

Os objetos que uma pessoa junta ao redor de si formam uma espécie de marca que todos nós deixamos para trás ao morrer. Eu tenho pensado bastante nisso, no último ano. Minha irmã mais nova morreu e eu me mudei para o apartamento dela com a missão de dar um destino a essa marca que ela deixou no mundo. É um pouco melancólico ver todas as coisas agora órfãs, o que era especial misturado sem critério com a tranqueira que foi ficando por acaso, mas também é bonito pensar que elas serão ressignificadas, que vão ganhar novas camadas de história. Antes de tudo isso acontecer, eu já gostava de ouvir ou imaginar as histórias de objetos que já tinham passado por outras vidas, sempre passei horas em sebos, feiras de velharias. No meio das tantas coisas que ajudei a organizar, doar, vender, ressignificar do ano passado para cá, eu escolhi esse pato de borracha para ficar comigo. Não sei se ele foi especialmente importante para a minha irmã, nem se ela chegou a dar um nome para ele. Não sei nada sobre a história anterior que ele traz. Para mim, ele se chama Alfredo, e ganhou a missão especial de ser uma lembrança dela nas próximas casas que eu tiver (MCB, 2020).

Examinando os cômodos e/ou núcleos expositivos, destaca-se a utilização de um recurso específico do Tainacan, de maneira com que pudesse expor um objeto do “Quarto Adulto” (Figura 24), com a restrição de idade mínima para visualização. O Tainacan, permite que seja inserido diversas fotos do mesmo objeto, podendo selecionar uma imagem para ser exposta como “miniatura” no mural da Coleção. A utilização deste recurso foi muito bem pensada pela equipe, tendo em vista as limitações técnicas do Tainacan, como podemos observar na visualização do objeto “Mostra você primeiro” no cômodo “Quarto Adulto”.

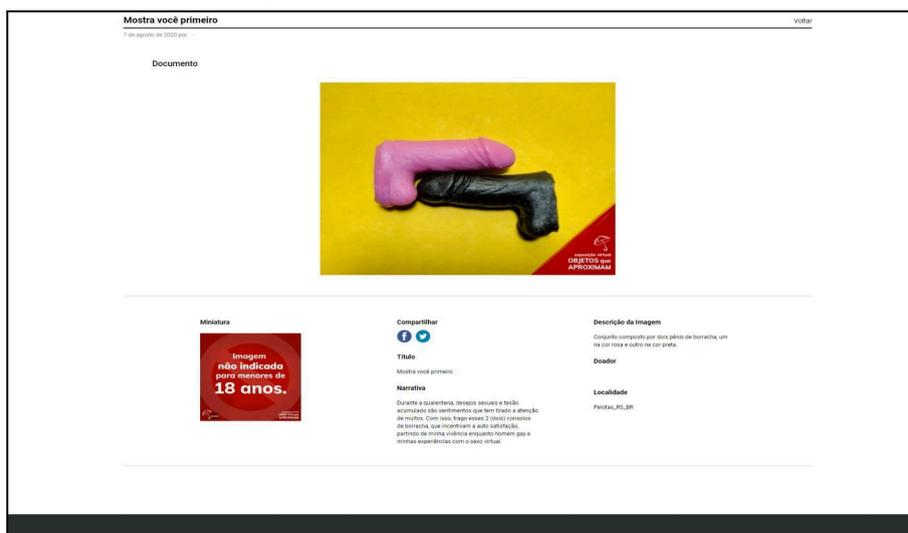
Figura 24 - Vista do cômodo “Quarto Adulto” com tarja de recomendação de idade no objeto “Mostra Você Primeiro”.



Fonte: MCB, 2020.

Ao selecionar o objeto “Mostra Você Primeiro”, podemos observar em destaque as duas imagens anexadas ao objeto. A imagem em destaque do objeto, seguido da sua imagem “miniatura” - imagem que é mostrada na galeria da Coleção contendo apenas o nome - com o aviso de se tratar de um objeto classificado para maiores de 18 anos, como nome e localidade do doador, o título do objeto, a narrativa redigida pelo doador e a descrição da imagem do objeto (Figura 25).

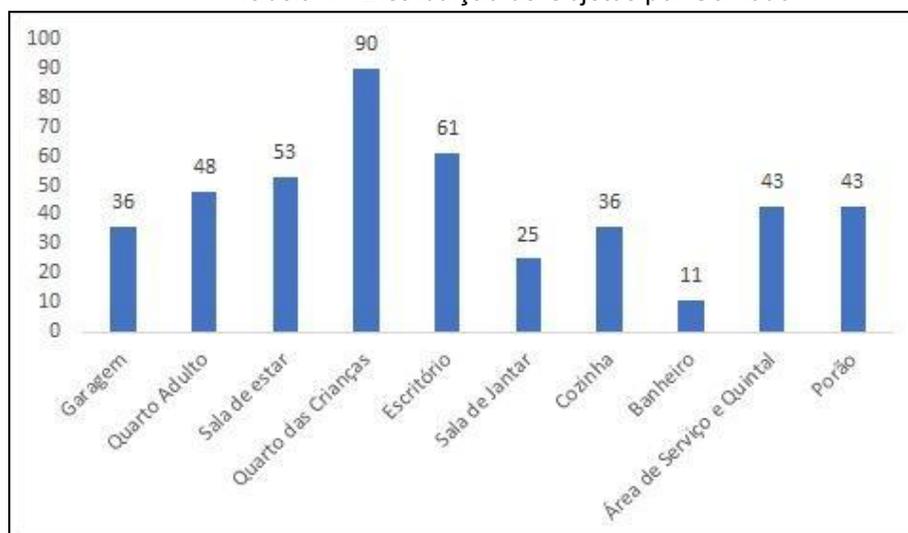
Figura 25 - Objeto “Mostra Você Primeiro”.



Fonte: MCB, 2020.

Parece essencial que, primeiramente, entenda-se que a participação voluntária das pessoas durante a campanha de doação de novos “objetos biográficos”, atingiu índices positivos, a saber: a adição de 403⁴⁹ novos objetos e suas narrativas para o acervo do MCB; objetos que foram doados para a realização desta exposição específica. É interessante observar a seguinte distribuição dos objetos através dos cômodos (Tabela 1).

Tabela 1 - Distribuição de Objetos por Cômodo



Fonte: do autor, 2024.

Os dados apresentados no Quadro 2 revelam problemas e potencialidades das escolhas curatoriais da equipe do MCB. Nota-se uma

⁴⁹ Foram doados 446 novos objetos, porém por problemas técnicos não explicados, se perdeu a informação de 43, restando apenas a imagem deles.

desigualdade na distribuição dos objetos entre os cômodos da exposição. A tentativa da equipe de realizar uma exposição colaborativa, aceitando todos os objetos doados, onde a equipe pensou em distribuir nos cômodos conforme a narrativa, resultou neste problema de concentração maior em alguns cômodos e/ou núcleos expositivos. É compreensível que certos espaços na casa acumulem mais objetos que outros, e que alguns itens sejam posicionados em locais de destaque, enquanto outros são ocultados. No entanto, a ciberexposição pode se tornar cansativa para os visitantes, que tendem a não permanecer conectados por longos períodos observando a mesma informação.

Essa posição permite reconhecer que visualizar 446 objetos expostos, em um ambiente que não permite muita interatividade⁵⁰ com o visitante, dependendo do dispositivo (computador ou *smartphone*) que o visitante utiliza para acessar, assim como o serviço de *Internet*, adequado para carregar⁵¹ as informações, o que pode gerar baixo engajamento nas visitas. A era digital é marcada por exposições de informação imediata de curta duração, pois,

É importante ressaltar que vivemos em um momento em que o consumo de conteúdo da internet está cada vez mudando mais rapidamente. Com a ascensão da plataforma TikTok, onde o tempo máximo de vídeo que alguém pode colocar é de até 3 minutos, o entretenimento virou algo rápido e isso vale, também, para conteúdos culturais na internet (Leindecker *et al*, 2023, p. 230).

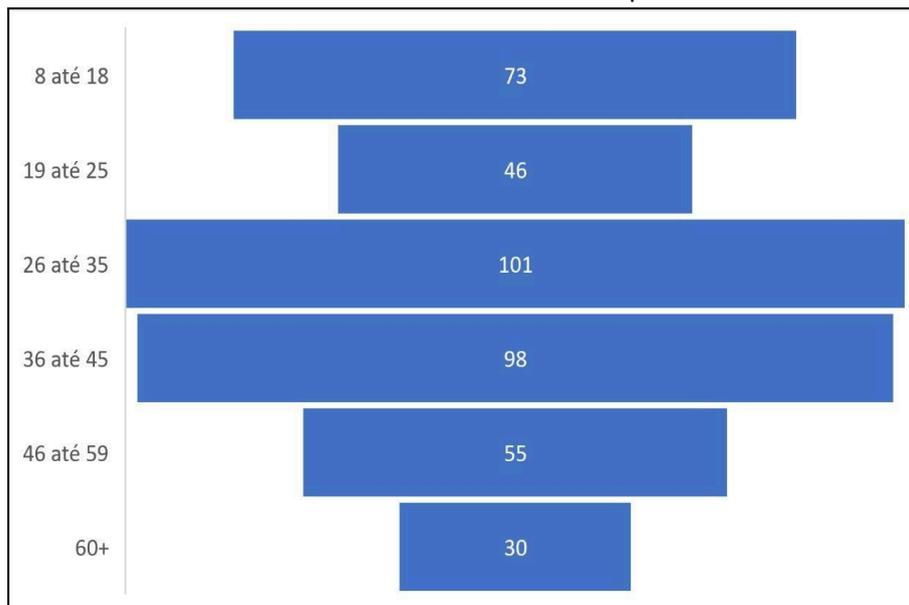
Mesmo com essas ressalvas, os dados da exposição demonstram que ela acertou na sua divulgação, contando com um público bem diversificado (Tabela 2), onde tivemos a participação de várias gerações diferentes. A geração que teve mais envolvimento com a exposição, os *Millennials*⁵², foi a geração que vivenciou toda a transformação do ciberespaço.

⁵⁰ Apesar de existir um *plug-in* de compartilhamento nas redes sociais do *Facebook* e do *X* (antigo *Twitter*).

⁵¹ Por mais que todas as imagens da exposição estejam em uma resolução inferior a 2Mb.

⁵² Pessoas nascidas entre 1981 e 1996, em 2020 estavam com a idade 24 a 39 anos.

Tabela 2 - Divisão de doadores por idade



Fonte: do autor, 2024.

Nessa perspectiva, por se tratar de uma exposição concebida e planejada totalmente no ciberespaço, a ciberexposição “Objetos que Aproximam: dentro de casa”, conseguiu se apropriar bem da utilização do conceito da desterritorialização. Obtendo 395 doações de objetos e narrativas de quase todos os estados brasileiro (Gráfico 1), e oito doações do exterior, doadas por seis países⁵³. Esse diferencial da ciberexposição, é uma vantagem que pode ser utilizada para atrair novos públicos, pois se em outros formatos de exposição é necessário que o visitante se desloca até a exposição, durante o período que permanecesse aberta para visitas (Davallon, 2010), a ciberexposição permite que qualquer pessoa, em qualquer lugar, a qualquer horário, consegue apreciar a exposição em formato digital, desde que, possua acesso à Internet.

Sobre o simbolismo do design da ciberexposição, cabe ressaltar que a planta da casa também dá uma impressão de um local que acolhe, é refúgio e é dentro dela que guardamos nossas lembranças mais íntimas e sinceras, sejam elas alegres, tristes e/ou secretas, acomodadas dentro de estantes, armários ou gavetas, no quarto, na sala, ou em outro cômodo: todos preservam em algum cantinho, memórias de tempos de outrora ou mesmo de fatos recentes que são repletos de significados individuais e coletivos. Aberto a toda

⁵³ São eles: Alemanha (1), Colômbia (1), México (1), Peru (1), Portugal (2) e Reino Unido (2).

e qualquer pessoa que tenha sonhos, que goste de preservar e compartilhar suas memórias virtualmente.

Cabe reforçar que o MCB é um museu que existe desde 2014, apenas no ciberespaço, porém, até 2020, nunca havia realizado uma ciberexposição. A concepção, planejamento e execução de um projeto curatorial expositivo em um curto espaço de tempo, evidencia que a realização de uma exposição requer o que Cury (2005) enfatiza, conhecer os recursos disponíveis do museu e fazer as escolhas necessárias, através de diálogos multidisciplinares em equipe, para proporcionar ao público uma experiência de qualidade. Complementando a proposta da experiência que o MCB buscou realizar, o pesquisador Jean Davallon nos possibilita refletir as expectativas que a exposição pode gerar:

[...] Na exposição, o visitante é a relação com o mundo do qual ela trata, não pela mediação abstrata da linguagem, mas pela mediação perceptiva e corporal dos objetos. Os objetos são elementos que pertencem ao mundo da exposição e que vieram de alguma maneira até o visitante, enquanto a organização da exposição, sua concepção faz com que esses mesmos objetos sejam para o visitante o meio de ser, de alguma maneira, “transportado”, “imerso” durante o tempo da visita a este mundo (Davallon, 2010, p. 25).

Essa posição permite reconhecer que, para proporcionar um ambiente propício à interação entre o visitante e os objetos, e através deles no mundo que representam, é necessário estabelecer relações com o ambiente museológico. É necessário que o visitante abandone o seu mundo cotidiano (sua realidade) e "entre" na exposição - realidade que o museu cria (Davallon, 2010). O design do ambiente, utilizando imagens criadas para representar os cômodos, assim como a organização dos objetos dispostos neles, desperta sensações vinculadas à experiência de estar visitando uma casa, assim como, a organização das “Coleções” proporcionando movimentos semelhantes ao de uma visita física. Pode-se dizer que esta ambiência projetada e criada por meio dos recursos disponíveis pela equipe do MCB, aliada às escolhas na forma de apresentação e arranjo dos objetos, cumpriu com seus objetivos, seja por meio da escolha do *software* Tainacan, seja pelas escolhas curatoriais para uma expografia pensada para uma ciberexposição.

Assim, cabe ressaltar que, a criação de um cômodo extra, não planejado na planta, o “Porão”, foi uma resposta interessante da equipe curatorial ao

admitir o problema técnico que fez com que 43 objetos se perdessem, desenvolvendo um novo canal de comunicação e interação com o público, que não atrapalhou com a experiência proposta. Importante observar neste exercício como os elementos e recursos expográficos da exposição dialogam com a narrativa dos objetos, estabelecendo diferentes conexões e ressignificações no âmbito das memórias individuais e coletivas inseridos em um contexto complexo de pandemia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término desta pesquisa, cujo tema não se esgota aqui, existem vários aspectos a refletir e debater sobre as possibilidades e potencialidades das cibrexposições no âmbito dos museus contemporâneos. O exemplo do Museu das Coisas Banais é um estudo de caso que nos proporcionou problematizar e analisar como os museus podem se apropriar da cibercultura e conquistar diferentes públicos.

No processo de construção deste trabalho, buscou-se historicizar a trajetória institucional do MCB, mostrando as transformações e atualizações pelas quais o Museu passou, sendo o pioneiro na cidade de Pelotas a utilizar a plataforma Tainacan, como repositório e como plataforma para divulgar o seu acervo, e o segundo do Rio Grande do Sul. Apesar de ser um museu totalmente digital, que existe apenas no ciberespaço, realizou durante seis anos, apenas atividades presenciais, como o caso da exposição itinerante “Todos Podem ser Frida”, em parceria com o Museu da Diversidade Sexual (SP), no Casarão 2 e na Livraria da Universidade Federal de Pelotas. A utilização do ciberespaço foi, durante muito tempo, um local de comunicação com a comunidade e divulgação de atividades, através das redes sociais, principalmente do *Facebook*.

Cabe salientar que observou-se que o MCB possui certa limitação, devido ao seu vínculo como um “projeto” de pesquisa e extensão, o que carece de uma equipe consistente e permanente que não dependa apenas de voluntários e bolsistas para o trabalho no Museu, deixando o fluxo de ideias e execução de projetos inconstante. Por ser um museu diretamente relacionado com uma Universidade Federal, e por estar vinculado como um projeto, o Museu enfrenta uma série de dificuldades, como, por exemplo, com relação aos aportes financeiros, ou, entraves em suporte na atualização do seu site/sede, como foi o caso citado na adesão do Tainacan, um *software* livre que possibilitou outros movimentos no âmbito do ciberespaço.

Apesar desta preocupação, é válido destacar que, mesmo contando com uma equipe de trabalho composta por docente, voluntários e bolsistas, o MCB realiza uma tarefa fundamental para sociedade, preservando as histórias e memórias de todas as pessoas que desejam compartilhar narrativas evocadas

pelos objetos do seu acervo pessoal ou familiar, entendidos como “objetos biográficos”. A prova deste reconhecimento é visível a ponto de que a ciberexposição “Objetos que aproximam: dentro de casa”, teve uma participação ativa da comunidade, que sem ela nenhum museu existiria, chegando a receber 446 objetos, de quase todos os Estados brasileiros e outros países, em um período de 30 dias.

Reconhecendo como uma ciberexposição, a exposição “Objetos que aproximam: dentro de casa” se provou como um caso emblemático para o MCB. Independente das limitações de possuir uma equipe pequena, e de estar em meio à Pandemia de Covid-19, a equipe soube aproveitar muito bem os recursos que possuía. A adaptação ao uso do Tainacan, mesmo contendo limitações técnicas, proporcionou experiências de se estar visitando uma casa, cômodo a cômodo, mesmo que, infelizmente, seja um espaço que necessite de recursos mais dinâmicos para que se consiga chamar a atenção do público, garantindo assim uma permanência maior na plataforma. Identificamos que a grande quantidade de objetos expostos por cômodos/núcleos expositivos, podem ter resultado em uma experiência de visitação mais cansativa. É significativo reiterar que nos dedicamos a analisar esta exposição a partir dos referenciais teóricos e metodológicos do campo da Museologia e da Cibercultura, explorando as possibilidades do conceito de “Exposição Museológica” (Cury, 2005; Davallon, 2010), junto com o “Virtual” (Lévy, 2007;2017) para compreendermos o fenômeno da “Ciberexposição” (Desvallées, Mairesse, 2013). Como afirmou Alcântara (2009), é essencial entendermos o conceito de virtual, para podermos compreender o momento em que vivemos no século XXI, a Cibercultura, onde todos estamos conectados e sem barreiras - desterritorializados.

Os museus contemporâneos, inseridos na cibercultura, necessitam estar atualizados sobre estes conceitos, para assim, conseguir captar a atenção de um novo público, de uma nova “comunidade”, pois sem ela, o museu não tem sentido em existir. No primeiro ano da pandemia, em 2020, durante o necessário isolamento social - medida de segurança recomendada pela Organização Mundial da Saúde - os museus, assim como outras instituições culturais tiveram que fechar suas portas. Buscando uma alternativa para se conectar com seus públicos, os museus migraram para o ciberespaço,

utilizando, em diversos momentos, de maneira equivocada, a expressão “Exposição Virtual”, que, está relacionada à uma exposição em potência, que está por vir a se tornar, sendo reconhecido por Desvallées e Mairesse (2013) o conceito de ciberexposição - para tratar de uma exposição digital em rede.

Também cabe refletir que existem diferenças quanto ao que se define como uma ciberexposição. Não estamos tratando das ações de digitalização de um acervo e disponibilização *online*, mas sim, da concepção de uma exposição totalmente nova no ciberespaço. Reconhecemos que as lacunas não respondidas sobre essa comparação, demonstram o quanto o assunto é vasto e relevante para a área da Museologia contemporânea e, sobretudo, da Cibermuseologia, abrindo espaço para pesquisas futuras. Percebemos o potencial de futuros estudos de público vinculado às ciberexposições, os quais permitirão outras análises e compreensões sobre as experiências dos visitantes, identificando recursos e estratégias atrativas e/ou cansativas.

Por fim, este trabalho reconhece a importância crescente das ciberexposições no contexto museológico contemporâneo e ressalta o papel singular que elas adquiriram durante o período pandêmico que ressignificou as relações entre museus e seus públicos por meio do ciberespaço. A análise do Museu das Coisas Banais através da exposição “Objetos que aproximam: dentro de casa” demonstra como a adaptação ao ciberespaço pode permitir a continuidade e a inovação na divulgação de acervos e de conexões e diálogos com a sociedade de forma dinâmica e colaborativa. Esperamos que este estudo contribua para futuras investigações sobre a interação entre museus e a cibercultura, destacando a necessidade de estratégias que proporcionem boas experiências, trocas e aprendizados para diferentes públicos.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Ana Roberta. **Virtual: concepções, implicações e potencialidades**. 2009. 7 p.

BACHELARD, G. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BEZERRA, D. B. ; SERRES, J. C. P; CHAVES, R.T. Museu das coisas banais: Cultura material e virtualidade. In: Lia Calabre et al. (Org.). **Anais do VI Seminário Internacional de Políticas Culturais**. 1ed. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2015, v. , p. 433-443.

BEZERRA, DANIELE BORGES ; OLIVEIRA, P. C. ; SERRES, JULIANE CONCEIÇÃO PRIMON . Cibermuseus e memória na rede: o Museu das Coisas Banais (MCB) como meio e lugar de memória. In: **Museologia e Patrimônio** , v. **9**, 2016, p. 137-159.

CARVALHO, R. M. R. Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em **Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio** | MAST, Rio de Janeiro, v. 1, n.1,p. 83 - 93, 2008.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

DAVALLON, J.. Comunicação e sociedade : pensar a concepção da exposição. In: **Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: MHN, 2010, p. 17-34.

DESVALLÉES, A; MAIRESSE, F; SOARES, B. B; CURY, M. C. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo : Secretaria de Estado da Cultura, 2013. 100 p.

GERMANO, B. Museu virtual discute memória agregada aos objetos “banais”. Arte Que Acontece, São Paulo, 10 jun. 2020. Disponível em: <https://www.artequaeacontece.com.br/museu-virtual-discute-memoria-agregada-aos-objetos-banais/?fbclid=IwAR17EdBRrVRSE1ABPPFMnTLV-1404sP3HOPXcyjU70NZ6PP5K_8_FuAesmC>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Grupo de Trabalho Museus do RS Mobilizados na Pandemia da Covid- 19. O Impacto da Covid-19 nos Museus do Rio Grande do Sul. Governo do Estado do Rio Grande do Sul, 2020. 18 p.

JESUS, P. M. de; CARMO, S. S.; DEBIASI, R. E. Exposições curriculares em ambientes virtuais: concepção, comunicação e formação museológica. **Museologia & Interdisciplinaridade**, [S. l.], v. 12, n. 23, p. 256–269, 2023.

LEINDECKER, Gabriela; MATTIA, Gabriela; MASSONI, Luis Fernando; AQUINO, Vanessa; PALMINOR MACHADO, Elias. Emaranhado: reflexões

sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital: reflections on cyberculture through a curricular exhibition in digital format. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 12, n. 23, p. 207–233, 2023.

LEMOS, André. CIBERCULTURA. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: Cunha, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003, p 11 – 23.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2007, 264 p. [97]

_____. **O que é virtual?**. 2.ed. São Paulo: Ed.34, 2017, 159 p. [95]

MAUAD, Ana Maria. Imagem e autoimagem do segundo reinado. In: **História da Vida Privada no Brasil: Império**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p. 181-231

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2019. Caixa de Madeira. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/acervo/trecos-trococoe-coisas/caixa-de-madeira/>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2019. Todos podem ser Frida. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/blog/acoes/exposicao-todos-podem-ser-frida>>. Acesso em: 18 mar. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Objetos que aproximam: dentro de casa. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/exposicao/exposicao-objetos-que-aproximam/>>. Acesso em: 2 mar. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Mochila. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/exposicao/objetos-que-aproximam-dentro-de-casa/mochila/>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. “Alfredo, o Pato”. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/exposicao/objetos-que-aproximam-dentro-de-casa/alfredo-o-pato/>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Quarto Adulto. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/exposicao/casa/suite/>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Mostra Você Primeiro. Disponível em:

<<https://museudascoisasbanais.com.br/exposicao/objetos-que-aproximam-dentro-de-casa/mostra-voce-primeiro/>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Missão. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/museu#missao>>. Acesso em: 3 mar. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Mar por que um guarda-chuva. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/blog/acoes/1043>>. Acesso em: 5 mar. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Prendedor de aniversário. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/acervo/pessoas/prendedor-de-aniversario>>. Acesso em: 20 mar. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2020. Possíveis Realidades: Entre Objetos & Histórias no Mercado das Pulgas. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/blog/acoes/exposicao-possiveis-realidades-entre-objetos-historias-no-mercado-das-pulgas>>. Acesso em 20 abr, 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2024. Compartilhe seu Objeto. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/compartilhe>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2024. Acervo. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/acervo/collections>>. Acesso em: 5 mar. 2024.

MCB. Site do Museu das Coisas Banais, 2024. Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/>>. Acesso em: 2 mar. 2024.

MCB. Esta caixa foi feita por mim, pois gosto de juntar algumas coisas de lembrança. Pelotas, 21 jul. 2014. Facebook: Museu das Coisas Banais. Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo?fbid=511060635691664&set=pb.100063463271428.-2207520000>>. Acesso em: 14 mar. 2024.

MCB. Chamada aberta. Pelotas, 7 jun. 2020. Facebook: Museu das Coisas Banais. Disponível em: <<https://www.facebook.com/museudascoisasbanais/photos/pb.100063463271428.-2207520000/1910836532380727/?type=3>>. Acesso em: 3 abr. 2024.

MCB. ATENÇÃO! OBJETOS PERDIDOS ESTÃO À PROCURA DOS SEUS DONOS. Pelotas, 26 jun. 2020. Facebook: Museu das Coisas Banais. Disponível em: <<https://www.facebook.com/museudascoisasbanais/photos/pb.100063463271428.-2207520000/1929232267207820/?type=3>>. Acesso em: 3 abr. 2024

ONU. Site das Nações Unidas, 2020. Organização Mundial da Saúde declara novo coronavírus uma pandemia. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2020/03/1706881>. Acesso em: 20 jun. 2024.

POMIAN, Krzysztof. **Colecção**. In: LE GOFF, Jacques. (Ed.). *Escatologia Enciclopédia Einaudi*, v. 1 Memória-História. Porto: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1984, p 51 – 86.

QUÉAU, Philippe. **O tempo do virtual**. In: PARENTE, André. (org.), *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro: Ed. 34.2001, p 91 – 99.

RANGEL, D. M. A; MARQUES, G. A; SCHNEIDER, J; AVILA, N. R .F; COSTA, C. S. da; SERRES, J. C. P.. **DIAGNÓSTICO PARA PROPOSTA DE REDESIGN DO SITE DO MUSEU DAS COISAS BANAIS**. In: *Anais do I Congresso de Inovação Tecnológica*. Pelotas, 2017, p. XX-XX.

Roda Viva. *Roda Viva | Pierre Lévy | 08/01/2001*. YouTube, 27 mar. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=376&v=DzfKr2nUj8k&feature=emb_title. Acesso em: 2 maio. 2024.

SACCO, Helene. **OBJETOTECA: conjunto de Gabinete para inventário de objetos**. MAC. *Arte sul contemporânea*. São Paulo, p.5, junho de 2012.

SCHNEIDER, J. ; GHIRARDELLO, C. N. ; RANGEL, D. A. ; AVILA, N. R. F. ; MARQUES, G. A. ; SERRES, J. C. P. . **Museu das Coisas Banais: compartilhamento de objetos biográficos e categorização afetiva do acervo**. In: **Anais do V Congresso de Extensão e Cultura**. Pelotas, 2018, p. xx -xx. , Pelotas., 2018.

SERRES, J. C. P. ; SCHNEIDER, J. ; ALVES, L. M. ; AVILA, N. R. F. . **MEMÓRIAS TÃO SINGELAS**. In: **Comunicação & Memória**, v. 6/2022, p. 48-53, 2022.

SERRES, J. C. P. ; SCHNEIDER, J. ; ALVES, L. M. ; AVILA, N. R. F. ; ALVETTI, R. P. ; NASCIMENTO, R. S. . **EM TEMPOS DE PANDEMIA: O MUSEU DAS COISAS BANAIS E A EXPOSIÇÃO OBJETOS QUE APROXIMAM DENTRO DE CASA**. In: Francisca Ferreira Michelon, Ana da Rosa Bandeira, Paula Garcia Lima e Letícia Silva Dutra Zimmermann. (Org.). **Conexões para um tempo suspenso: extensão universitária na pandemia**. 1ed.Pelotas: Editora UFPel, 2020, v. , p. 563-577.

Tainacan. *Usando o Tainacan*. YouTube, 6 mar. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLteLL13jy2zAZx3k2Dp1kNFv4B0kKY2CM>. Acesso em 5 mar. 2024.

TV UFBA. *TV UFBA conecta – André Lemos discute internet, cibercultura e sociabilidade*. 2015. 13 min. son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D4x5tliWGpA&t=322s&fbclid=IwAR3KKYio>

rHcGcMUmbvSdYyCYArJMenYhWBWzwAUwXJfhiThgOqCc2Tt2ykg>. Acesso em: 5 maio. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2014. Coisas banais ou, talvez, não: museu virtual tem espaço para o inusitado. <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2014/10/09/coisas-banais-ou-talvez-nao-museu-virtual-tem-espaco-para-o-inusitado/>> Acesso em 6 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Museu das Coisas Banais chega às duas mil curtidas. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/03/24/museu-das-coisas-banais-chega-as-duas-mil-curtidas/>>. Acesso em: 5 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Museu das Coisas Banais lança site. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/05/27/museu-das-coisas-banais-lanca-site/>> . Acesso em 4 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Museu das Coisas Banais participa de encontro em Buenos Aires. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/08/21/museu-das-coisas-banais-participa-de-encontro-em-buenos-aires/>>. Acesso em: 8 mar. 2024

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Museu das Coisas Banais realiza minicurso. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/11/12/museu-das-coisas-banais-realiza-minicurso/>>. Acesso em: 4 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Museu das Coisas Banais promove concurso de fotografia. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/10/27/museu-das-coisas-banais-promove-concurso-de-fotografia/>>. Acesso em: 4 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Casarão 6 recebe mostra fotográfica “Objetos [nada banais] da infância. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/08/06/casarao-6-recebe-mostra-fotografica-objetos-nada-banais-da-infancia/>>. Acesso em: 4 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2015. Museu das Coisas Banais inspira ação em escola catarinense. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2015/11/16/museu-das-coisas-banais-inspira-acao-em-escola-catarinense/>>. Acesso em: 5 mar. 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2016. Museu das Coisas Banais apresenta a exposição “Objetos-Tempo”. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2016/09/26/museu-das-coisas-banais-apresenta-a-exposicao-objetos-tempo/>> Acesso em: 5 abr, 2024.

UFPel. Site da Universidade Federal de Pelotas, 2016. Todos podem ser Frida está na Livraria até este sábado (21). Disponível em:

<<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2016/05/20/todos-podem-ser-frida-esta-na-livraria-ate-este-sabado-21/>>. Acesso em: 6 abr. 2024.

URSULA, P. Arquivos e museus estão em busca de relatos de experiências da pandemia. Folha de São Paulo, São Paulo, 9 jun. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/arquivos-e-museus-estao-em-busca-de-relatos-de-experiencias-da-pandemia.shtml?fbclid=IwAR2QJcjqMxnv3sKbwxOxWuUM535u_CTBBzmpCMw7WYXLMG8l1eVNB_zrkRQ>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Sem autor. Arquivos e museus estão em busca de relatos de experiências da pandemia. O Tempo, Pelotas, 9 jun. 2020. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/entretenimento/magazine/arquivos-e-museus-esta-o-em-busca-de-relatos-de-experiencias-da-pandemia-1.2347689?fbclid=IwAR2MOqYndeusBS7UFRvJ23cw4JGcftt6nK2GXl1EmIHk-dMPAw4R4d8XU5g>>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Sem autor. Museu das Coisas Banais recebe fotos para a exposição “Objetos que Aproximam”. Correio do Povo, Porto Alegre, 21 jun. 2020. Disponível em: <<https://www.correiodopovo.com.br/artesagenda/museu-das-coisas-banais-recebe-fotos-para-a-exposi%C3%A7%C3%A3o-objetos-que-aproximam-1.439115?fbclid=IwAR2UKKP3YSZeGqJBYhpm6tc96IUBhcg6aj1VxXgeUNVQBOUODLN NnMvwGtg>>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Apêndice A - Questionário para integrantes do MCB

Questionário sobre mudanças estratégicas no Museu das Coisas Banais a partir de 2018

Este formulário tem por objetivo a realização de responder a questões técnicas sobre o Museu das Coisas Banais, para uma pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Qual graduação você estava cursando durante o período que participou do Museu das Coisas Banais? *

3. Qual área você atuava no projeto? (ex: documentação, design, programação, pesquisa museológica...) *

4. Como você se lembra do Museu antes do *redesign* de 2018, por favor, traga detalhes sobre o perfil contextual e tecnológico do museu (quais plataformas eram usadas para gerir e expor o acervo, qual o objetivo do acervo...).

5. **Quais foram as motivações que levaram o MCB trocar de servidor? (por exemplo: questões técnicas sobre como o antigo servidor funcionava e como o atual funciona)**

6. **A partir do *redesign* 2018, quais são as principais mudanças que você atribui para o Museu, no que tange tecnologias de informação aplicadas, objetivos do acervo e contexto?** *

Com base nas suas respostas anteriores, responda de 1 a 5, sendo 1 discordo totalmente e sendo 5 concordo totalmente, e 0 não sei dizer:

7. **A mudança de servidor foi uma alternativa para que a equipe do MCB tivesse maior autonomia para realizar as intervenções no site.** *

Marcar apenas uma oval.

0 1 2 3 4 5

12. **O Tainacan conseguiu ser adaptado muito bem como uma ferramenta para expor o seu acervo, tornando todo o seu acervo visitável.** *

Marcar apenas uma oval.

0 1 2 3 4 5

13. Autorizo o estudante Leonardo Monteiro Alves, regulamentado no curso de Museologia, da Faculdade de Biblioteconomia de Comunicação/UFRGS, sob o número 00344752, a utilizar as informações por mim prestadas na elaboração de seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), intitulado **Ciberexposições em um contexto pandêmico: o caso da exposição "Objetos que aproximam" do Museu das Coisas Banais (UFPel)** e elaborado sob a orientação da Profa. Dra. Vanessa Aquino. Fui esclarecido(a) sobre a natureza do trabalho e que as informações coletadas serão utilizadas com fins exclusivamente acadêmicos.

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não Autorizo

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários