

INTERAÇÕES TECNOLÓGICAS E VIVÊNCIAS NO MUSEU CASA DE CORA CORALINA: ANÁLISE DE UMA EXPERIÊNCIA DE EDUCAÇÃO NÃO FORMAL E EXPOGRAFIA

Rúbio Dorneles de Bessa¹

Dijaci David de Oliveira²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo discutir sobre o impacto das intervenções tecnológicas em mídias interativas no Museu Casa de Cora Coralina e na Casa do Rio Vermelho (Jorge Amado e Zélia Gattai). Faremos um estudo comparativo sobre as experiências de implementação dessas tecnologias – entre 2014 e 2018 – dispostos em relatórios de estudos e de dados acadêmicos, mas também em discussões em sites, blogs e redes sociais, com ênfase em recepção e replicação das experiências. A partir desse trabalho tentaremos compor quadros de semelhanças e diferenças em seus processos de implementação, tendo como indicador as experiências possíveis para a educação não formal nesses museus. Em particular, deseja-se aferir os reflexos dessas tecnologias informacionais e as possíveis alterações nas vivências e experiências de educação não formal. Os projetos de intervenções tecnológicas no Casa do Rio Vermelho foram inaugurados em 2014 e no Museu Casa de Cora Coralina ocorreu em duas etapas – entre 2016 e 2018. Os resultados preliminares dessa investigação demonstram semelhanças quanto à importância econômica e atração turística nesses museus, constituindo-se em espaços da memória de vida, das obras e dos objetos pessoais. Os aspectos culturais e simbólicos ligados à estética e o apelo aos sentidos dos visitantes estão presentes nos dois museus por meio das interações tecnológicas na expografia. Entre os dados analisados pode-se indicar que as tecnologias ampliaram as possibilidades de interação, aprendizagens não formais, vivências de identidade, consumo e capital cultural ao público desses museus inseridos no cenário dinâmico da cultura digital com as novas formas de exposição.

Palavras-chave: Arte e Tecnologia em Museus. Vivências. Ação Educativa não Formal.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Goiás – Turma 2020 – PPGS/ UFG, sob orientação do Profº Drº Dijaci David de Oliveira. E-mail: rub.bessa@gmail.com

² Coordenador e Professor do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Goiás – PPGS/ UFG. E-mail: dijaci@ufg.br

INTRODUÇÃO

Este trabalho desenvolve discussões sociológicas a respeito das práticas educativas nos museus brasileiros e as possibilidades de diálogo e interatividade com as inovações tecnológicas contemporâneas presentes na expografia do Museu Casa de Cora Coralina e na Casa do Rio Vermelho (Jorge Amado e Zélia Gattai). Este trabalho está inserido na dissertação em andamento sobre mídias interativas e arte no Museu Casa de Cora Coralina. A questão problema que conduz essa investigação é: De que forma a tecnologia aproxima ou distancia o tempo das pessoas do tempo das exposições nos museus brasileiros?

O Museu Casa de Cora Coralina é um Museu-Casa literário onde a poetisa nasceu e viveu, deixando seu legado à cultura e à arte goiana e brasileira. A caracterização do que são os museus-casas literários e as possibilidades deste estudo representar uma proposta para além da expografia de seu acervo em si; experienciar aprendizagens educativas em sua memória musealizada e, principalmente em sua obra viva e perceptível em todos os ambientes da Casa Velha da Ponte e em seu quintal, onde pululam criaturas como os meninos verdes³ que povoam o imaginário de seus livros de contos e poesias.

Conforme aludido pela própria poetisa “Cora Coralina” remete a “coração vermelho”. Destarte esta efeméride muito relevante ao povo goiano e à literatura brasileira, está presente nesta pesquisa a abordagem científica concernente às intervenções midiáticas financiadas pela Caixa Econômica Federal e desenvolvidas pelo Media Lab UFG⁴: são discutidos e analisados os desdobramentos que circundam o tombamento da Cidade de Goiás como Patrimônio Histórico da Humanidade (UNESCO – 2001) e sua relação com o Museu Cora Coralina, conferindo-lhe relevância histórico-cultural para além do território goiano e brasileiro.

A Casa do Rio Vermelho foi residência dos escritores Jorge Amado e Zélia Gattai e situa-se na Rua Alagoinhas, 33, no bairro do Rio Vermelho, em Salvador, no Estado da Bahia. Estabelece fins comerciais no que concerne ao turismo cultural da

³ Meninos Verdes (infantil), 1986 (póstumo)

⁴ O Media Lab / UFG é o laboratório núcleo do Media Lab / BR, uma rede composta por três universidades - UFG, UnB e UNIFESSPA. A rede Media Lab / BR se dedica à pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas, com forte atuação cultural, social e artística, gerando impacto de desenvolvimento humano e científico. Disponível em: <https://www.medialab.ufg.br/p/7219-apresentacao>

cidade. Foi transformada em Memorial Casa do Rio Vermelho no mês de novembro de 2014, após a musealização tornou-se um Museu-Casa literário, em sua expografia os processos narrativos instituídos pela própria escritora ao longo de cinco décadas e permitem contextualizar o edifício, seus bens materiais e as personalidades que a frequentaram a partir dos textos literários publicados por Zélia Gattai.

A investigação sobre a relação entre os museus e a educação tem despertado o interesse de pesquisadores e museólogos ao longo das últimas décadas e dentre as possíveis respostas destaca-se aquela que nos mostra a importância da ação educativa como meio de comunicação com o público. Os museus têm se caracterizando cada vez mais como espaços de educação não-formal, considerados como lugares de memória, os quais despertam o interesse das comunidades nas quais estão inseridos pelo potencial que possuem de estabelecer um permanente diálogo entre educação e cultura.

As instituições museológicas organizam e preservam seus acervos, contribuindo para o ensino, a pesquisa e extensão oferecendo suporte à pesquisa para os diversos setores, das ciências humanas ou não, voltadas para uma perspectiva histórica e sociológica dos fatos, no contexto brasileiro, regional e local. Cabe lembrar, que os museus entendidos como “lugares de memória” são espaços em que os processos históricos são retomados e reconstruídos, frutos de uma multiplicidade de documentos produzidos em distintas épocas.

Longe de serem simples depositários de objetos, eles oferecem o passado trazendo a história em narrativas que reencontram o indivíduo nos ambientes intersubjetivos nos quais experimentou – não sem contradições, a si mesmo e ao mundo. "Independente do papel elementar que a narrativa desempenha no patrimônio da humanidade, são múltiplos os conceitos através dos quais seus frutos podem ser colhidos" (BENJAMIN, 1985, p. 214). A realidade dos museus atuais comparando-a a abordagem de Benjamin compreende-se a importância dos museus – e daqueles que são os responsáveis pelas atividades ali realizadas – para que seus usuários possam interpretar a história narrada por meio dos acervos que se encontram sob sua guarda.

Preservar a memória é, sem dúvida alguma, uma das formas de garantir o direito à história dos vencedores e dos vencidos. “A memória regula posições existenciais e políticas, fazendo buscar no passado seiva e inspiração para as apostas ativas de futuro”. Acreditamos que a escrita da história não necessita apenas de documentos oficiais, mas sim, pode contar também com qualquer fonte não escrita que a habilidade do historiador

permita, ou seja, tudo aquilo “que pertencendo ao homem, depende do homem, serve o homem, exprime o homem, demonstra a atividade, os gostos e as maneiras de ser do homem” (LE GOFF, 2003, p. 530).

Segundo Delgado, nesse documento elaborado para reconstruir a imagem de Goiás como cidade histórica e turística, uma outra narrativa deve ser considerada: "a monumentalização de Cora Coralina como símbolo da cidade, entrelaçando o ofício da doceira que institui a comida-signo com o ofício da literata que inscreve determinado passado na materialidade urbana e elabora um mapa da memória pessoal e coletiva" (DELGADO, 2005, p. 133).

O modelo de educação formal no Brasil estabelecido nas Escolas, enquanto instituições regulamentares de ensino, obedecendo à hierarquização dos órgãos reguladores desde as instâncias federal, estadual e municipal. Centralizado na figura do professor, que se posiciona como o detentor do conhecimento, a quem cabe a transmissão para o educando através da comunicação oral e escrita, combinando às vezes com imagens e reproduções para demonstrar os conteúdos expositivos, sem muito aprofundamento, conforme SANTOS observa:

O ensino no Brasil tem sido pautado, quase que exclusivamente, na linguagem oral, quando sabemos que o ensino verbalístico é caracterizado pelo fato de que apenas o professor, ou nem mesmo ele, teve contato prévio com o objeto de ensino, o qual, por ocasião da aula, ele descreve verbalmente (SANTOS, 1987, p. 85).

A distinção entre educação formal e a educação informal está assim expressa em Libedinsk:

A educação formal é sinônimo de sistema escolar ou sistema educacional, e abrange desde o maternal jardim e até o quarto nível ou pós-graduação universitária. A educação não formal inclui as atividades que se organizam fora do sistema educacional, e é dirigida a um público determinado com fins específicos de aprendizagem. Aqui incluímos desde um curso de sapateado americano até um de computação. Podem ou não se dar diplomas e seu valor é extremamente variável. A educação informal é o processo pelo qual todos os indivíduos ao longo da vida adquirem atitudes, valores, aptidões e conhecimentos a partir da experiência cotidiana e das influências que procedem do meio social: a família, o trabalho, os museus, as bibliotecas, os meios de comunicação (LIBEDINSK, 1997, p.173).

Pensar na recriação dos espaços de aprendizagem para além das paredes e do confinamento escolar, estabelecendo redes de comunicação e de aprendizagem em espaços não formais, nos inspira a pensar como os museus, enquanto espaços de preservação do patrimônio e da arte, conforme Bourdieu pondera:

Os museus abrigam tesouros artísticos que se encontram, ao mesmo tempo (e paradoxalmente), abertos a todos e interditados à maioria das pessoas. Indivíduos pertencentes a qualquer classe social e com distintos graus de escolarização freqüentam museus, certo? Bem, em termos: para viver a plenitude desse amor, livre de condicionamentos e limitações, é necessário que os amantes possuam algumas disposições, adquiridas lentamente, envolvendo dedicação, afincos e o cumprimento de obrigações. Não existe nem pecado nem perdão, esse amor é uma graça ou um mimo que surge "naturalmente", após a assimilação do princípio do prazer (culto), produto artificial da arte e do artifício - "a verdade oculta do gosto culto". Bourdieu pergunta se "a prática obrigatória pode conduzir ao verdadeiro deleite ou se o prazer cultivado é irremediavelmente marcado pela impureza de suas origens" (BOURDIEU, 2003, p. 9)

A questão do capital cultural e do consumo da arte é essencial à discussão sociológica a respeito da fruição da arte e seus reflexos na educação formal e não formal.

OBJETIVOS

Em particular, deseja-se aferir os reflexos dessas tecnologias informacionais e as possíveis alterações nas vivências e experiências de educação não formal que foram implementadas nos dois museus. Os projetos de intervenções tecnológicas foram desenvolvidos por Gringo Cardia⁵, cenógrafo, artista e arquiteto, no Casa do Rio Vermelho e foram inaugurados em 2014. No Museu Casa de Cora Coralina ocorreu em duas etapas – entre 2016 e 2018 e foi desenvolvido por uma equipe multidisciplinar, da qual participei dos processos de intervenções, a cargo do Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da Universidade Federal de Goiás (Media Lab UFG).

METODOLOGIA

Faremos um estudo comparativo sobre as experiências de implementação dessas tecnologias – entre 2014 e 2018 – dispostos em relatórios de estudos e de dados acadêmicos, mas também em discussões em sites, blogs e redes sociais, com ênfase em

⁵ Waldimir Cardia Júnior, nascido em Uruguaiana (RS), em 1957. Arquiteto, designer, diretor de arte, desenvolvedor de trabalhos de cenografia e artes gráficas para museus, espetáculos de música e dança, entre outros. Em seus projetos cenográficos, utiliza diferentes linguagens, mesclando cenografia, programação visual e imagem em movimento. Enquanto curador responsável pela ACASAGRINGOCARDIA DESIGN autodenomina-se "artista da imagem", definição encontrada em sua biografia, disponível em: <<https://gringocardia.com.br/text.aspx?p=biography&id=47>>. Acesso em 04/11/2020.

recepção e replicação das experiências. A partir desse trabalho tentaremos compor quadros de semelhanças e diferenças em seus processos de implementação, tendo como indicador as experiências possíveis para a educação não formal nesses museus.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados preliminares dessa investigação demonstram semelhanças quanto à importância econômica e atração turística nesses museus, constituindo-se em espaços da memória de vida, das obras e dos objetos pessoais. Atualmente as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) podem contribuir de modo sistemático para ampliar o processo de ensino aprendizagem, especialmente nos museus. Museus e instituições culturais têm investido nas novas tecnologias da informação como meio seguro, fácil, econômico e de grande impacto, para a difusão das suas coleções e das várias atividades comunicativas que desenvolvem.

As oportunidades de aprendizagem oferecidas pelos museus “podem ser mediadas ou não pelas tecnologias digitais”, entretanto, é preciso ressaltar que a utilização de recursos interativos voltados para as práticas educativas pode estimular uma maior autonomia de aprendizagem desde que estabeleçam vinculações entre os objetos e o conhecimento, oferecendo aos visitantes oportunidades de aprendizagem por meio do estabelecimento de um diálogo interativo entre o observador e a coleção observada.

A função educativa dos museus pode contribuir para facilitar o desenvolvimento de atividades interativas a partir dos objetos expostos possibilitando uma ação física do visitante sobre a exibição do acervo e, desse modo, amplia os caminhos para a aprendizagem uma vez que as tecnologias digitais, como por exemplo, internet, multimídia, comunicação por computador, simulações, games, dentre outras, permitem que o acesso às informações sobre os museus cheguem até os usuários.

Os aspectos culturais e simbólicos ligados à estética e o apelo aos sentidos dos visitantes estão presentes nos dois museus por meio das interações tecnológicas na expografia. Entre os dados analisados pode-se indicar que as tecnologias ampliaram as possibilidades de interação, aprendizagens não formais, vivências de identidade,

consumo e capital cultural ao público desses museus inseridos no cenário dinâmico da cultura digital com as novas formas de exposição.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** (Obras escolhidas - vol. 1.). São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público.** São Paulo: Edusp: Zouk, 2003.

DELGADO, Andréa Ferreira. **Goiás: a invenção da cidade "Patrimônio da Humanidade"**. Horiz. antropol. [online]. 2005, vol.11, n.23, pp.113-143.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória.** Tradução Bernardo Leitão... [et al.]. 5ª ed. – Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.

LIBEDIDINSKY, Marta. **Os museus e as Escolas: da visita turística à visita de descoberta.** In: LITWIN, Edith (org.) et al. Tecnologia educacional: política, histórias e propostas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. **Museus Brasileiros e Política Cultural.** In: Revista Brasileira de Ciências Sociais, v. 19, n. 55.

SANTOS, Milena de Jesus. **O Memorial A Casa do Rio Vermelho: a atuação de Zélia Gattai na base do museu-casa.** 2019. 104 f. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, 2019.