

A organização da informação como instrumento de preservação e acesso ao Museu Virtual da Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira

The organization of information as a tool for preservation and access to the virtual museum of the Carlos Estevão de Oliveira Ethnographic Collection

Geysa Karla Alves Galvão^{*}
Denis Antonio de Mendonça Bernardes^{**}

Resumo: Com o levantamento bibliográfico das questões teórico-conceituais sobre museus virtuais, o texto se propõe a avaliar a organização da informação no Museu Virtual da Coleção Carlos Estevão de Oliveira, acervo etnográfico de peças indígenas, levantando as discussões sobre a promoção da educação e cultura nos ambientes virtuais e questões de preservação e acesso. Este artigo expõe algumas questões preliminares sobre a função social do museu virtual e das coleções etnográficas como dispositivos de apropriação cultural.

Palavras-chave: Memória e informação; Museu Virtual; Coleção etnográfica; Preservação e Acesso.

Abstract: This article aims to evaluate the organization of information in the Virtual Museum Collection Carlos Estevão de Oliveira, an ethnographic collection of indian parts, raising discussions on the promotion of education and culture in museums environments and issues of preservation and access. With a bibliography of theoretical and conceptual issues about virtual museums that involve memory and organization of information, we use the description to know, classify and interpret, analyze a case. This paper outlines some preliminary questions about the social function of the virtual museum and ethnographic collections of devices such as preservation, access and cultural appropriation.

Keywords: Memory and Information; Virtual Museum, Ethnographic Collection; Preservation and Access.

1 Introdução

Considerando os museus também como espaço da memória das culturas, podemos refletir sobre a forma como os usuários buscam e recuperam a informação representada e organizada, bem como podem se apropriar da memória, cultura e conhecimentos. Os museus e seus acervos desempenham um papel político ao representar grupos sociais através de coleções etnográficas - qualificando o objeto etnográfico como documento, patrimônio e arte – servindo a preservação, acesso e apropriação da memória e como subsídio para mudanças sociais e culturais.

^{*} Universidade Federal de Pernambuco. Mestranda em Ciência da Informação

^{**} Universidade Federal de Pernambuco. Doutor em História Social.

O museu virtual, como um desses espaços de memória na Internet, pode conter apenas materiais publicitários - com catálogos e propagandas - ou até mesmos ambientes sensoriais no intuito de simular as instalações físicas de uma instituição, com o objetivo de atrair o público.

O Museu do Estado de Pernambuco (MEPE) dispõe de artefatos indígenas, peças arqueológicas, etnográficas e documentos que, em sua maioria, pertencem a “Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira”. Essa coleção é constituída por mais de 3000 peças, adquiridas entre os anos de 1908 e 1946, quando o pernambucano, advogado, poeta e folclorista Carlos Estevão trabalhou na região Amazônica, ocupando cargos no Estado do Pará como promotor público em Alenquer, funcionário público em Belém e, por fim, diretor do Museu Paraense Emilio Goeldi, cargo que exerceu até sua morte, em junho de 1946.

O museu virtual da Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira, entre outros objetivos, visa disseminar as informações contidas nos artefatos coletados por Carlos Estevão, que são o registro material dos povos indígenas, entendendo que o acesso e apropriação da memória ampliam os vínculos culturais, econômicos e sociais.

Apresentando parte teórico-conceitual de pesquisa em andamento que objetiva analisar a organização da informação no Museu Virtual Carlos Estevão (consultando teóricos da Ciência da Informação e da Museologia) este texto é a exposição de algumas questões preliminares sobre a função social do museu virtual e de coleção etnográfica como dispositivo de mediação cultural, uma vez que ao mesmo tempo em que preserva as informações, promove o acesso a elas. Uma primeira versão deste artigo foi apresentada na III Semana Nacional de Museus na Unifal - MG (2011) e faz parte da pesquisa inicial do mestrado em Ciência da Informação da UFPE.

2 Memória, informação e coleções etnográficas

Em seu livro *Confissões*, Santo Agostinho descreve a memória como o lugar dos nossos tesouros de imagens e pensamentos, quando diz: “chegarei assim diante dos campos, dos vastos palácios da memória, onde estão os tesouros de inúmeras imagens trazidas por percepções de toda espécie.” E ainda acrescenta: “lá também estão armazenados todos os nossos pensamentos, quer aumentando, quer diminuindo, ou até alterando de algum modo o que nossos sentidos apanharam, e tudo o que aí depositamos se ainda não foi sepultado ou absorvido no esquecimento” (SANTO AGOSTINHO, 1999, p. 53).

Na obra *História e memória: escrita e literatura*, Jacques Le Goff afirma que, a

memória como capacidade de conservar certas informações, recorre, em primeiro lugar, a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, que ele representa como passadas (LE GOFF, 2003, p 423).

Nesse sentido, o ato de esquecer é um aspecto a ser considerado no entendimento da memória. Monteiro, Carrelli e Pickler tecem considerações sobre o tema “esquecimento” na Ciência da Informação:

desde sua concepção, os museus, as bibliotecas e os arquivos foram considerados como lugares da memória da humanidade, pelo qual, a perspectiva da memória é vista como preservação. Ao preservar documentos, os lugares da memória guardam materialmente a memória de um povo, de uma cidade, de um país e, com isso, a Ciência da Informação desconsiderou um importante aspecto da memória: o esquecimento (MONTEIRO; CARRELLI; PICKLER, 2008).

A reparação material e simbólica é o objetivo do resgate da memória para os grupos cuja memória e história permanecem desprivilegiadas no contexto das instituições. Resgatando a memória, quitamos as dívidas do presente com o passado, dando vida ao que estava condenado ao esquecimento e fornecendo subsídios para construir e aprofundar outras histórias esquecidas, trazendo à tona a memória do que foi sepultado pela história, porém nunca pelos seus participantes.

A espécie humana é aquela que transfere sentimentos a objetos, ou a qualquer outra forma, cujo fim é atender seus desejos e amenizar seus medos. E para Jô Gondar:

a memória social é habitualmente caracterizada como polissêmica. Essa polissemia pode ser entendida sob duas vertentes: de um lado, podemos admitir que a memória comporta diversas significações; de outro, que ela se abre a uma variedade de sistemas de signos icônicos (imagens desenhadas ou esculpidas), e mesmo os signos indiciais (marcas corporais, por exemplo), podem servir de suporte para a construção de uma memória. E o privilégio conferido a cada um desses sistemas de signos por uma sociedade ou por uma disciplina é capaz de trazer à memória uma significação diversa (GONDAR, 2005, p.12).

Para Clifford Geertz, “o mundo da vida cotidiana sem dúvida em si é um produto cultural, uma vez que é enquadrado em termos de concepções simbólicas do fato obstinado passado de geração a geração é a cena estabelecida e o objeto de novas ações” (GEERTZ, 2008, p. 66). A partir dessa noção de cotidiano, representado por símbolos que atravessam gerações, mediante os quais lhes é transmitido o sentido de valor e de lugar, portanto, vemos as coleções etnográficas impregnadas de símbolos que, apesar de fenômenos globalizantes, se materializam na tradição de grupos.

Segundo Bordini, “um acervo é, no seu todo, um objeto socialmente construído, que sobrepassa as intenções de sentido e as valorações dos seus encarregados. É um potencial semântico-pragmático à espera de sujeitos que o acionem” (BORDINI, 2005, p. 41). Dessa forma, é pertinente refletirmos acerca do acesso e apropriação da memória em meio à construção de ambientes virtuais para que acervos etnográficos possam ser “acionados”.

Buckland (1995) utiliza o termo coleção e realiza uma análise na perspectiva de que informações como objetos são as únicas formas que um sistema de informações pode lidar diretamente comparando as tarefas de preservação, disponibilidade e identificação dos acervos informacionais.

No prefácio da obra de Ana Lucia Sianes Castro - *Memórias clandestinas e sua museificação*, publicada em 2007 - Aldo Barreto afirma que as instituições de memória são domicílio dos estoques de informação que “tentam operacionalizar o esquecimento através de mecanismos de museificação” (BARRETO, 2007). Essa afirmação serve para explorar o sentido de museu virtual como dispositivo de memória e também como instrumento de organização e acesso à informação dos acervos de coleções etnográficas.

Segundo Loureiro et al (2010), coleções etnográficas constituem-se de documentos de feição plural que pretendem representar diferentes universos sociais por intermédio da vida material. As premissas que subsidiam as práticas de informação e/ou documentação acerca desses documentos têm priorizado as análises tradicionais da ciência moderna. A Ciência da Informação enseja – a partir de sua natureza interdisciplinar – a análise da possibilidade de incorporação de novos horizontes da informação nas leituras da cultura material.

A etnografia é o caminho no qual informação e dados são transformados em formas textuais ou visuais, combinando desenhos de pesquisa, trabalho de campo e métodos de investigação para produzir descrições, interpretações e representações de vidas humanas. A etnografia é tanto um processo quanto um produto.

3 Organização da informação no museu virtual

A organização da informação se dedica a investigação dos fundamentos científicos e ao desenvolvimento de técnicas de criação, uso e avaliação de ferramentas aplicadas nos sistemas de informação, elas armazenam, recuperam e tratam documentos para que eles posteriormente sejam capazes de transmitir informação que fará a geração

de conhecimento. Ela é uma potencial forma de disponibilidade de atender às expectativas de leitores, quer estejam eles em ambientes físicos ou virtuais e o arranjo disposicional dos recursos existentes nestes ambientes na *web*, deve ter um enfoque interacional.

Dividido em seis espaços de interação com o seu leitor, o Museu Carlos Estevão de Oliveira no espaço digital, está dividido em dois espaços, oferecendo dentre 1200 fotografias e outro espaço estão disponibilizadas 2250 peças da coleção do museu físico, apenas 1000 peças para apreciação digital uma vez que ainda faltam serem digitalizadas outras peças, portanto apenas metade do acervo encontra-se à disposição do público na internet. Segundo dados oferecidos pelo Prof. Renato Athias, coordenador do projeto, a digitalização total do museu, que depende de recursos da FACEPE, deverá estar completa ao fim de 2011.

Gravuras, desenhos e mapas são recursos disponibilizados neste espaço. O curador, como em um museu convencional, do projeto da coleção Carlos Estevão, atualmente é o Prof. Renato Athias, que está encarregado do processo de organização, construção do acervo e divulgação dos propósitos do museu, sendo também responsável pelos contatos com instituições interessadas em contribuir com propostas para a construção do Museu, e/ou utilizá-lo para fins de pesquisa/ensino. Basicamente, a proposta do Museu Virtual consiste em coletar e organizar imagens fotográficas dos objetos etnográficos, dos 59 povos indígenas, e torná-las disponíveis no site. O banco de imagens do Museu tem, como principal fonte alimentadora, fotografias doadas entre 1909 até 1947 ao colecionador Carlos Estevão, algumas do acervo de Curt Nimuendajú (antropólogo e amigo de Carlos Estevão). Para facilitar a identificação das fotografias foi criado no Portal do Acervo da Coleção, um blog com finalidade de trocar informações com os pesquisadores da área no Brasil e no Exterior. Foram então disponibilizadas nesse blog cerca de 136 fotografias que careciam de uma informação mais detalhada sobre a imagem. Graças ao blog e à troca de informações com outros pesquisadores, conseguiu-se identificar uma série de fotos que, agora, farão parte de uma publicação em parceria como Museu do Índio no Rio de Janeiro.

O processo de formação do acervo é contínuo, com novas imagens sendo adicionadas permanentemente até o final do projeto por uma equipe de bolsistas e pesquisadores da FACEPE. O site apresenta 6 itens a disposição de navegação on line. No link intitulado “Projeto” apresenta um texto documental sobre a coleção (<http://www.ufpe.br/carlosestevao/projeto.php>). Seu objetivo foi o de prover informação com a finalidade de apoiar curadores e arte-educadores em projetos pedagógicos com

informações históricas sobre o acervo como o de apresentar dados institucionais sobre o Museu do Estado de Pernambuco. Esta aba é um ponto de convergência entre o museu, professores e curadores, quanto a finalidades pedagógicas, pensando no que se propõe a museologia social. Foi implantada uma estrutura básica de comunicação "gráfica" capaz de, em sua forma de design, permitir aos interessados em fazer uma visita ao acervo, observar as fotos de acordo com os diversos critérios de seleção (autor, tema, local, etc), expor sua programação de eventos anual, permitir o contato com o usuário e de fornecer informações históricas. O item MEPE (Museu do Estado de Pernambuco) contém uma breve apresentação do museu físico, sua localização e dados históricos, e apresenta sua biblioteca, mas sem acesso ao acervo da mesma. Aqui o leitor não possui interação com a página. O leitor é passivo, posto que possui apenas acesso a essas informações.

Na aba MUSEU VIRTUAL (<http://www.ufpe.br/carlosestevao/museu-virtual.php>) é o espaço das reproduções fotográficas dos objetos museológicos existentes no museu físico. Apresenta 10 categorias para acesso a informação. O usuário pode realizar sua pesquisa mediante três áreas de interesse, que são: Povo, categoria e palavra-chave. Os metadados utilizados são nome da peça, categoria, material, ano da fabricação, descrição da obra, localização e família lingüística. Do ponto de vista da classificação oferecida pelos autores, Flanders e Willis (1996) o Museu Virtual Carlos Estevão de Oliveira se encaixa no perfil de um site de informação (*informational site*).

Para Ferrez e Bianchini:

na medida em que os acervos museológicos não são vistos como fontes de informação, os museus brasileiros encontram muitas dificuldades em se organizar como sistemas que devem ser de informação, isto é, intermediários entre documentos/ objetos e usuários. Também não chegam a ser um espaço onde, com frequência, aflorem preocupações com o desenvolvimento de metodologias e instrumentos que visem a permitir uma recuperação da informação mais eficiente (FERREZ: BIANCHINI, 1987, p XVI).

Ou seja, se uma informação está disponível, não significa a possibilidade de seu acesso e uso. Devemos lembrar ainda que a linguagem dos museus é uma linguagem específica.

Para Novaes:

um museu que não possui suas coleções devidamente documentadas não poderá cumprir suas funções de gerador, comunicador e dinamizador de conhecimento junto ao patrimônio e a sociedade, enfim não será útil a seu público. Será fadado a ser museu morto, sem linguagem, sem expressão (NOVAES, 1994, p. 1).

Devemos analisar a possibilidade de viabilizar novas formas de representar as culturas minoritárias, fomentando o debate sobre essa temática, onde o processo de construção de sistemas de organização do conhecimento favoreça o entendimento de como se constroem os conhecimentos pelos indivíduos de diversas etnias, que são formadores da cultura brasileira.

Posto isso, as páginas dos museus virtuais devem representar conceitos e linguagens de marcação, facilitando o sistema de comunicação entre as páginas semelhantes, estas seriam encontradas facilmente se fossem mais bem definidas e trabalhadas.

4 O museu virtual e questões de preservação e acesso

O surgimento de novas tecnologias de informações provocou consideráveis mudanças no ambiente museal. Essas inovações auxiliaram na criação de uma forma diferenciada de lidar com a linguagem e a comunicação. “Os museus passaram a se preocupar com os conteúdos e com as formas de expor seu acervo, de maneira que pudessem estar presentes no cotidiano de um contingente cada vez maior da população” (ARNAUT; ALMEIDA, 1997, p. 26). Sendo assim, estes espaços são capazes de tornar informações sobre elementos representativos do patrimônio e história de determinada região, acessíveis à sociedade.

Em sua obra, Gilberto Freyre (1979) afirma que o homem é o centro de todo e qualquer museu. Sendo o homem o criador, o conservador e o transformador de bens culturais, é para ele que os serviços museológicos devem ser orientados. Sendo assim, os planejadores dos museus devem pensar no compromisso de aproximar seu público dos bens culturais, tornando o local um espaço de apropriação e produção contínua do conhecimento acerca do patrimônio.

Vivo e pulsante, esse espaço de diálogo e interação, evidencia um acervo dotado de bens tangíveis e intangíveis de modos de vida socialmente estabelecidos e aceitos por determinados grupos, bem como seus valores, crenças, motivações, pensamentos e comportamentos (ATHIAS, 2010).

Caracterizado, especialmente, por sua dimensão social, o museu moderno, como espaço de produção e divulgação de cultura tem se aproximado do visitante, democratizando seu acervo, socializando sua história, sua memória e seu patrimônio cultural (PELLON, 2010, p. 227). Entendemos, assim, o museu, como uma instituição que representa o núcleo básico do direito à memória (NASCIMENTO JÚNIOR, 2010).

Devemos considerar, todavia, conforme postula Le Goff, que a história não deve reger a sociedade, nem ensinar o presente, muito menos projetar o futuro, mas fornecer subsídios para o seu autoconhecimento.

A percepção de que o sujeito de uma cultura é o povo, que a reproduz, aceita-a e com ela se identifica, está imbricado com as ações museológicas que já superam recordações e consagrações de um passado quase mítico em prol de um discurso eternamente inacabado e reescrito por aqueles que se reapropriam de seus espaços e sua cultura.

Na medida em que esses espaços são disponibilizados no meio virtual, a memória é resgatada, preservada e disseminada globalmente, fortalecendo e valorizando todo o significado cultural das peças que ali estão dispostas.

Considerando o museu como espaço de memória, comunicação, mediação e apropriação, ao invés de simplesmente contemplação, avançam as reflexões na Ciência da Informação (CI), assim com na Museologia. Os estudos nessas áreas permitem a perspectiva dos museus como produtores de informação. Na visão de Mario Chagas,

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

As coisas assim selecionadas, reunidas e expostas ao olhar (no sentido metafórico do termo) adquiririam novos significados e funções, anteriormente não previstos. Segundo Monique Magaldi e Teresa Scheiner:

na museologia, o virtual é comumente associado a coisas imateriais ou que sejam criadas por computador. Os museus virtuais se apresentam, por exemplo, tanto como páginas eletrônicas de museus existentes em 'meio físico', quanto como museus criados exclusivamente na Internet. Esta ambigüidade mostra-nos a ausência de bases conceituais na construção desses espaços, tanto no que diz respeito ao entendimento do que seja museu, quanto do que venha a ser virtual (MAGALDI; SCHEINER, 2010, p. 6).

Na década de 1990, chegando a considerar websites de museus como catálogos *on-line*, Pierre Lévy (1999) nos diz que os profissionais não estariam explorando o suficiente todo o potencial que a hipermídia tem para auxiliar no aperfeiçoamento da área museológica, sugerindo que ao invés de apenas reproduzir exposições no meio virtual, o ideal seria criar caminhos “personalizados” de acordo com as navegações, onde o

público poderia dar um *feedback* à instituição, uma vez que estes espaços se desvinculariam das coleções materiais.

Muitas vezes nada mais são do que catálogos ruins na internet, enquanto é a própria noção de museu como 'fundo' a ser 'conservado' que é colocada em questão pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com uma fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia evidentemente não tem mais valor. (LÉVY, 1999: 188-9)

Museus virtuais utilizam sistemas de classificação direcionados à usabilidade, a análise de conteúdo e o grau de interatividade, Mas, também tem a possibilidade de tirar maior proveito do poder da web para desenvolver atividades educacionais, onde a comunicação e o acesso a as coleções podem criar novos relacionamentos com o público que se pretende atingir, não se limitando a fazer o marketing da instituição, apenas com informações básicas para a sua promoção - como apresentação, objetivos, fotos e horário de atendimento.

O museu virtual pode ser bem mais que a simples presença de um museu físico no ambiente virtual, com maiores informações sobre as coleções e seus serviços, dispondo de uma base de dados classificada, ou onde o usuário possa fazer uma visita as instalações da instituição (ambiente real) por meio virtual.

Isso nos leva a constatar que esses museus fazem do ambiente virtual simplesmente um espelho (com a tela do computador), onde o ambiente real é refletido, não se preocupando em explorar os recursos de hipermídia, no qual poderiam proporcionar um trabalho mais elaborado, podendo oferecer uma interatividade com o usuário, provocando nele a vontade de descobrir e se envolver mais profundamente com os acervos.

A museologia social nos mostra um museu atual que se preocupa com o usuário, oferecendo um espaço dinâmico, de interação entre ele e o objeto museal. Como defende Varine, "é no contato sensorial entre o homem e objeto que o museu encontra a sua justificação e por vezes a sua necessidade" (VARINE, 1992, p. 52). E neste contato, o papel do museu é também o de reconstruir territórios, histórias, movimentos sociais. Neste sentido, cabe à museologia social, através do uso social da informação, perceber pontos de convergência histórico-artístico-culturais para que esta interação homem-objeto aconteça sobre a ideia de que é o museu um *locus* de informação. Os museus atuais, para cumprir esta função interacional de forma ampla, aliam-se às tecnologias de informação e comunicação.

Os museus virtuais são fundamentais no discurso do acesso, uma vez que estes ultrapassam as barreiras geográficas e temporais, onde a informação está acessível ao usuário sempre que ele desejar, em qualquer horário, podendo ser utilizada de qualquer lugar, tratando a informação de forma abrangente e eficaz. Porém, devemos pensar se a interação nestes ambientes virtuais ocorre de forma correta, dialogando com o seu público usuário, quer para disponibilizar informações como uma fonte segura e fiel ao seu acervo, quer como uma fonte de livre conhecimento. Na perspectiva de Carrelli e Kaimen,

as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão irremediavelmente vinculadas às práticas sociais. Nenhuma tecnologia existe de forma autônoma. As TICs emergem da sociedade e refletem a sua realidade, advêm de demandas sociais e suprem essas demandas, assimilando o dinamismo próprio dos processos sociais, que são *per se* mutáveis e ininterruptos. Nada é mais dinâmico do que a sociedade e a cultura. Nada é mais instável do que as tendências sociais e culturais (CARRELLI: KAIMEN, 2007, p. 128).

Mas, embora a cultura represente os modos de vida e relações humanas, encontramos indivíduos e grupos que não se encontram em condições iguais de acesso, criação e troca dos bens simbólicos (LIMA, 2009). Nesse sentido, entendemos que a mediação cultural não estaria a serviço da transferência de valores culturais, mas da construção e recriação da cultura e da apropriação e criação dos bens simbólicos, promovendo esses indivíduos e grupos à condição de protagonistas.

5 Metodologia da pesquisa

Junto a um levantamento bibliográfico das questões teórico-conceituais sobre museus virtuais, que envolvem a memória e a organização da informação, utilizamos a descrição para conhecer, classificar e interpretar, analisando um caso – o do Museu Virtual Carlos Estevão. Observando e descrevendo a organização da informação na página do museu virtual, selecionamos questões de navegabilidade, recursos multimídia e formas de acesso. Discutindo como deve ser tratada e organizada a tipologia do acervo, para facilitar a compreensão do público. Podemos tecer conexões entre a coleção e seu público, além de, se for o caso, propor alterações que possam garantir e assegurar a preservação da memória, a disseminação, a recuperação da informação e visibilidade das informações. Acreditamos que o estudo poderá contribuir com a Ciência da Informação, incrementando a literatura sobre o tema da organização da informação em museus virtuais.

O procedimento metodológico dessa pesquisa para a análise da organização da informação se manifesta de forma descritiva. Sendo objetos de análise o museu virtual, existindo a preocupação com a percepção, observação e análise do público. Pretendemos selecionar questões de navegabilidade, recursos multimídia, exaustividade do acervo e formas de acesso, utilizando o critério da organização da informação, neste caso, da memória social encontrada nos ambientes virtuais, como deve ser tratada e organizada a tipologia do acervo para facilitar a compreensão do público.

6 O Museu Virtual Carlos Estevão de Oliveira

O Museu Virtual da Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira faz parte do projeto, criado em 2009, intitulado “Coleção Etnográfica Carlos Estevão: Memória, Documentação e Pesquisa”, este projeto está localizado institucionalmente no Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Etnicidade (NEPE), registrado oficialmente no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPq, do Programa de Pós-Graduação em Antropologia do Departamento de Antropologia e Museologia da Universidade Federal de Pernambuco, e no Museu do Estado de Pernambuco, sob a coordenação do Prof. Dr. Renato Athias.

Entre as peças do acervo da Coleção Etnográfica Carlos Estevão, pertencentes ao Museu do Estado de Pernambuco, podemos destacar mais de 546 variedades de objetos relacionados ao vestuário e adornos corporais, fabricados com os mais diferentes tipos de materiais. Esses objetos apresentam grande potencial de comunicação e informação, revelando a memória dos povos, sua cultura tangível e intangível, sendo um verdadeiro inventário da cultura, importante para a compreensão do cotidiano dos povos indígenas.

O projeto, que tem apoio da Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia de Pernambuco (FACEPE), e terá ao longo de sua duração três eixos de ação: catalogação, capacitação e restauração. A primeira etapa consistiu em realizar o diagnóstico das peças que precisam de revitalização. A intenção é preparar funcionários de museus e estudantes do curso de Museologia da UFPE para trabalhar, posteriormente, na restauração das peças da coleção etnográfica.

Na tentativa de disseminar e dar acesso à Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira, o projeto prevê a digitalização e informatização de todas as peças, que serão disponibilizadas no museu virtual. Grande parte da coleção já se encontra disponível para consulta, porém as fotografias, cartas e outros documentos ainda estão em processo de restauração e devem ser incluídas no acervo virtual até a finalização do projeto.

Em relação à navegabilidade observa-se que a página do museu dispõe de campos indicativos, onde são expostos dados sobre o museu, o projeto, eventos e o museu virtual. Em se tratando de recursos multimídia, o museu virtual é composto de fotografias e descrição dos artefatos. O acervo não está completo, pois como foi exposto anteriormente, todos os documentos estarão disponíveis no término do projeto, em 2011.

Com a disseminação e o acesso ao museu virtual é possível contribuir para a democratização e a representação da cultura dos povos indígenas, proporcionando um diálogo entre o museu e seu público. Desta maneira, a informação produzida no Museu Virtual da Coleção Carlos Estevão de Oliveira cumpre o papel social de fortalecer os interesses coletivos.

7 Considerações finais

O museu além de um espaço de cultura, no sentido de guardião do registro dos bens culturais - material e imaterial, é também um espaço de memória que pode possibilitar a recriação de narrativas culturais. Assim, a coleção é em si um material rico de memória, de descrição etnográfica, um inventário de vida de um povo, um canal de comunicação entre espaços e tempos diferentes.

Vale salientar que os objetos constantes nos acervos assumem determinadas cargas valorativas pertinentes ao discurso ideológico que a instituição museal vai estabelecer e delimitar, segundo os seus próprios critérios e as suas tipologias. Entendendo as coleções etnográficas como um testemunho de uma dada realidade, percebemos a sua importância enquanto elemento de registro e documentalidade do espaço e tempo histórico no qual foram produzidos.

Os museus são agentes de mudança social e desenvolvimento e devem cumprir sua missão educativa e transformadora, envolvendo os indivíduos. Essas instituições devem oferecer atrativos para o público, fazendo com que este se aproprie do conhecimento proporcionado pelos objetos expostos nesses espaços.

O museu virtual nos apresenta diversas perspectivas e dimensões da informação contidas em suas coleções. Do ponto de vista da interação, os museus virtuais têm a capacidade de estabelecer conexões entre os objetos e o visitante, criando um diálogo interativo, potencializando a interação social e a construção de significados, o que implica na mudança de paradigma do enfoque da coleção para o usuário, transcendendo os métodos tradicionais de comunicação.

Lembrando que, apesar do museu virtual se apresentar muitas vezes como uma extensão do museu físico, para facilitar o acesso, estimular geração de conhecimento, dar nova visão sobre o objeto físico e ainda estimular os indivíduos a conhecer e frequentar os museus tradicionais pode ele mesmo ser um espaço inovador de mediação cultural.

Entendendo que a função das instituições museológicas não é a de somente conservar seu acervo, como também viabilizar o acesso, a Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira é um exemplo que mostra estar articulada com a perspectiva dos museus virtuais, utilizando a internet como aliada na divulgação de seu acervo, uma vez que agiliza o processo comunicacional, se utilizando das novas tecnologias, ligando o espaço real com o virtual ■

Referências

- AGOSTINHO, Santo. *Confissões*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Coleção OS PENSADORES).
- ARNAUT, J. K.; ALMEIDA, C. A. F. *Museografia: a linguagem dos museus a serviço da sociedade e de seu patrimônio cultural*. Rio de Janeiro: IPHAN/OEA, 1997. 238p.
- ATHIAS, Renato. A diversidade cultural dos índios no olhar de Carlos Estevão. In: O *MUSEU DO ESTADO DE PERNAMBUCO*. São Paulo: Banco Safra, 2003.
- ATHIAS, Renato. Os objetos, as coleções etnográficas e os museus. In: BARRIO, Ángel Espina; MOTTA, Antonio; GOMES, Mário Hélio (org.). *Inovação cultural, patrimônio e educação*. Recife: FUNDAJ/Massangana, 2010.
- BARRETO, Aldo; CASTRO, Ana Lucia Siaines. Memórias clandestinas e sua museificação. *Datagramazero*, v. 8, n. 3, 2007. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun07/F_I_rec.htm> Acesso em 05 jun 2010.
- BUCKLAND, M. *Information and Information Systems*. New York: Ed. Praeger, 1995.
- CARELLI, Ana Esmeralda; KAIMEN, Maria Julia Giannasi. *Recursos informacionais para compartilhamento da informação: redesenhando acesso, disponibilidade e uso*. Rio de Janeiro: E-papers, 2007.
- CHAGAS, Mário de Souza. *A imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro*. Rio de Janeiro: MinC/ IBRAM, 2009. 258 p.
- CINTRA, A. M. M. *et al. Para entender as linguagens documentárias*. 2 ed, São Paulo: Polis, 2002, 96 p.
- COLEÇÃO Etnográfica Carlos Estevão – Memória, Documentação e Pesquisa. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/carlosestevao>>. Acesso em 02 fev 2011.
- FLANDERS, Vincent & WILLIS, Michael. *Web pages that suck; learn good design by looking at bad design*. San Francisco: Sybex, 1996.

FREYRE, G. *Ciência do homem e museologia*: sugestões em torno do museu do homem do nordeste do Instituto Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais. Recife: I JNPS, 1979.

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. In: *O que é memória social?* Rio de Janeiro: Contra capa livraria, 2005. p. 11-26.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*: escrita e literatura. Campinas: Ed. Unicamp, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: 34, 1999.

LIMA, C. B. *Identidades afrodescendentes*: acesso e democratização da informação na cibercultura. 2009. 117f. Dissertação (Mestrado em Ciência da informação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2009.

LIMA, Diana Farjalla Correia. *Ciência da informação, museologia e fertilização interdisciplinar*: informação em arte, um novo campo do saber. 2003. 358 f. Tese (Doutorado) - IBICT/PPGCI - UFRJ/ECO, Rio de Janeiro, 2003.

LOUREIRO, José M. M. et al. Coleção Etnográfica, Discurso e Formação Discursiva: Uma Abordagem Interdisciplinar. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11., 2010, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: UNIRIO, 2010.

MAGALDI, Monique B.; SCHEINER, Tereza C. Reflexões sobre o museu virtual. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11., 2010, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: UNIRIO, 2010.

MONTEIRO, Silvana Drumond; CARELLI, Ana Esmeralda; PICKLER. Representação e memória no ciberespaço. *Rev. Ci Brasília*, v. 35, n3, p. 115-123, 2006.

MONTEIRO, Silvana Drumond; CARELLI, Ana Esmeralda; PICKLER, Maria Elisa Valentin. A Ciência da Informação, Memória e Esquecimento. *Datagramazero*, v. 6, n.8, 2008. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/dez08/Art_02.htm> Acesso em 02 fev 2011.

NASCIMENTO JUNIOR, José do. Museu – lugar de encontro, espaço público, campo de construção. *Política nacional de museus*: relatório de gestão 2003-2010. Brasília: MinC; Ibram, 2010.

NOVAES, Lourdes Rego. Da organização do patrimônio museológico: refletindo sobre a documentação museográfica. Porto Alegre: [s.e], p.1-10, 1994

PELLON, Eloy Gómez. Patrimônio cultural: educación y desarrollo In: BARRIO, Ángel Espina; MOTTA, Antonio; GOMES, Mário Hélio (org.). *Inovação cultural, patrimônio e educação*. Recife: FUNDAJ/Massangana, 2010.

VARINE, H. (1992). O museu a serviço do homem e do desenvolvimento. (1969). In: *ONDAS*: uma antologia da nova museologia. Paris: Edição W/ MNES. p. 49-68.

Recebido em 23.01.2011

Aceito em 15.07.2011