

**UNIVERSIDADE LA SALLE - UNILASALLE**

**PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL E BENS CULTURAIS**

**LINHA: MEMÓRIA E GESTÃO CULTURAL**



**Ler faz crescer**



**Museu da Imigração**



**Imigrantes venezuelanos no Brasil**



**Clube de Leitura do Museu do Amanhã**

***Uma visita aos museus: estudo da música,  
da educação e a produção de lixo***

**Canoas, outubro de 2022**

## **Sumário**

**1. RELAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE O MUSEU E O DISCO DE VINIL**

**2. EDUCAÇÃO INFANTIL VAI AO MUSEU: CRIATIVIDADE NO PÓS-PANDEMIA**

**3. VISITA AOS MUSEUS: REFLEXÕES SOBRE LIXO, IMIGRAÇÃO E MEMÓRIAS**

## **Apresentação**

Este Caderno, na forma de coletânea, é uma publicação da **Linha de Memória e Gestão Cultural do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais da Universidade La Salle**. Ele se inclui como uma reflexão sobre a ótica dos trabalhos vivenciados pelos Mestrandos de 2022.

A publicação é composta por três trabalhos e apresenta uma visão de seus autores quanto ao tema do produto final de suas dissertações em conformidade com as exigências do Mestrado Profissional em Memória Social e Bens Culturais da Universidade La Salle ( UNILASALLE).

Estes trabalhos foram desenvolvidos na Disciplina Seminários de Indústrias Criativas e se constituem num ponto de inflexão entre os estudos da Memória Social, da Economia, da Administração e outras óticas da Gestão e das possibilidades de desenvolvimento regional e pessoal. Assim, além de sistematizar a produção de conhecimentos, tem por objetivo aprofundar algumas constatações sobre estas possibilidades de produção de bens ou prestação de serviços em cultura, propostos pelos acadêmicos, respondendo a algumas demandas da atualidade da sociedade.

**Prof<sup>a</sup>. Judite Sanson de Bem**

**Prof<sup>o</sup>. Moisés Waismann**

**Prof<sup>a</sup>. Rute Henrique da Silva Ferreira**

**Prof<sup>a</sup>. Ingridi Vargas Bortolaso**

## **Corpo Editorial**

Prof. Judite Sanson de Bem - UNILASALLE

Prof. Moisés Waismann - UNILASALLE

Prof. Rute Henrique da Silva Ferreira - UNILASALLE

Prof. Ingridi Vargas Bortolaso - UNILASALLE

Prof. Maria de Lourdes Borges - UNILASALLE

## **Endereço postal**

### **Cadernos de Memória e Gestão Cultural**

Av. Victor Barreto, 2288 | 92010-000 | Centro | Canoas / RS |  
Cep:92010-000

**Contato Principal:** Prof<sup>ª</sup>. Judite Sanson de Bem

**Editora Universidade LaSalle** - Unilasalle Canoas Canoas, RS

Av. Victor Barreto, 2288 | 92010-000 | Centro | Canoas / RS |  
Cep:92010-000

**Telefone:** +55 51 3476.8493

**Contato para Suporte Técnico** - Editora Unilasalle

**Telefone:** +55 51 3476.8603

**E-mail:** [editora@unilasalle.edu.br](mailto:editora@unilasalle.edu.br)

## **Diretrizes para Autores**

Aos Colaboradores (diretrizes para apresentação dos originais)

As colaborações para o Cadernos de Memória e Gestão Cultural devem seguir as seguintes especificações:

O Cadernos aceita colaborações em português, sendo os artigos, os Planos de Trabalho ou os Planos de Negócios (1) ser inéditos; (2) conter título com até dez palavras; (3) iniciar por resumo em português, seguido de até cinco palavras-chave, (4) de tradução em inglês do título, do resumo (*abstract*) e das palavras-chave (*keywords*). Os resumos terão no máximo trezentas (300) palavras.

Os originais devem ser digitados em programas compatíveis com ambiente Windows. Devem ser acompanhados de folha de rosto em que constem título do trabalho, nome(s) do(s) autor(es), formação acadêmica e ou profissional, instituição(ões) a que pertence(m), por extenso, endereço(s) completo(s), inclusive e-mail.

Serão aceitos trabalhos das Disciplinas de: Economia da Cultura e Bens Culturais; Seminário de Indústrias Criativas; Marketing Cultural; Oficinas de Produção e Gestão Cultural; Memória, Trabalho e Gestão Social.

Número de páginas: 10 a 15.

Fonte - 12 Bookman Old Style

Citações no corpo do texto com até 3 linhas e entre “...” e com mais de 03 linhas aparecem recuadas a esquerda (4 cm) e espaço interlinear simples.

A organização dos textos obedece às normas da [ABNT](#).

As ilustrações devem ser incluídas ou indicadas no documento original e devem obrigatoriamente ser incluídas como um arquivo separado. O formato

das ilustrações pode ser JPEG (.jpg), [PNG](#) (.png), ou TIFF (.tif), com resolução mínima de 300 pontos por polegada (dpi).

A largura das ilustrações deve ser, obrigatoriamente, de meia-coluna (8 cm) ou coluna inteira (15 cm). O comprimento não deve ultrapassar o tamanho da página.

A publicação e os comentários a respeito de documentos, entrevistas, imagens, notas de pesquisa e resumos de dissertações e teses seguirão as normas especificadas para os artigos e ensaios. Caso o trabalho tenha apoio financeiro de alguma instituição, esta deverá ser mencionada.

As publicações do Cadernos de Memória e Gestão Cultural é bi-anual, sendo realizadas em abril e outubro de cada ano.

## **Condições para submissão**

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. A contribuição é original e inédita,
2. Os arquivos para submissão estão em formato Microsoft Word, OpenOffice ou RTF (desde que não ultrapassem 4 MB)
3. As URLs das referências acessíveis na internet foram informadas.
4. O texto segue os padrões de estilo e os demais requisitos descritos em [Diretrizes para Autores](#), na seção Sobre a Revista.
5. Em caso de submissão a uma seção com avaliação por pares.



**RELAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE O MUSEU E O DISCO DE VINIL**

RAFAEL HENRIQUE OLIVEIRA DE CARVALHO

## **RESUMO**

Este artigo objetiva apresentar uma breve perspectiva sobre a relação entre o museu e o disco de vinil e de que modo essa ligação se constitui. Serão abordados os conceitos, definições e características sobre o que é um museu e sua constituição, assim como, o que é um disco de vinil, qual a sua origem, seus aspectos e características buscando evidenciar a importância dessa conexão.

**PALAVRAS-CHAVE:** disco de vinil; museu; relação

## **INTRODUÇÃO**

Ao longo dos anos, determinados artefatos, presentes em nosso cotidiano parecem perder a força de seu significado, seja por seu desgaste, mau funcionamento ou até mesmo por sua estética, embora outros, sigam uma trajetória completamente contrária: são elevados a um status em que seu significado aumenta ao passar dos anos. Sendo assim, nos deparamos com um artefato, que devido a série de evoluções e inovações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas foi aos poucos entrando em desuso e sendo esquecido por grande parte da população: o disco de vinil. Este objeto que foi desenvolvido na década de 1940, que possibilitava ouvir as músicas dos grandes artistas musicais da época, fascinando as pessoas, era um registro permanente das canções do cantor ou de um grupo musical que podia ser comprada em uma loja, carregado debaixo do braço até a sua casa ou a qualquer outro lugar onde poderia ser escutado, nos primeiros tempos em um reproduzidor fonográfico chamado de gramofone e algumas décadas depois, através de uma vitrola e um equipamento de som, sendo que a melhor parte de todo esse processo é de que este disco de vinil seria seu para sempre.

Nessa perspectiva indo um pouco mais adiante, saindo das primeiras décadas de ascensão do vinil e chegando nas décadas mais contemporâneas, onde se acredita que os anos 1980 e início dos 90 foram os anos que ainda o vinil tinha forte presença entre o seu público, nos anos 1990 o CD (Compact Disc) dominou o cenário musical fazendo com que o vinil perdesse um pouco

de sua força. Mas o que realmente fez com que o vinil se tornasse uma peça do passado e que quase se extinguisse, se não fosse por um grupo de saudosistas que ainda defendem o vinil como sendo o som mais puro e de qualidade que se pode ouvir, foi a invenção da música completamente digital, popularmente conhecida como Mp3 e que atualmente representa o que o vinil representava em seus tempos de glória.

Sendo assim, seria possível encontrar este artefato em algum local de maneira que ainda possa ser utilizado para rememorar estes acontecimentos que foram marcantes entre as diversas gerações que viveram nestas décadas? A resposta é sim. Entre os diversos equipamentos culturais, existe um que tem a tarefa de armazenar, conservar e disponibilizar artefatos que fazem parte de nossa história: o museu.

Compreende-se que o disco de vinil contém memórias, musicais, sociais e políticas que não podem ser perdidas e/ou esquecidas, pois fazem parte da história de todo um povo e que precisam ser conservadas e disponibilizadas em um local de conhecimento público (o museu) o que torna a relação de qualquer tipo de artefato que tenha influenciado consideravelmente a raça humana, aqui no caso, o disco de vinil, uma relação que deve ser investigada buscando evidenciar e propor novas ideias a esta relação entre objeto e o local.

A partir deste cenário, o presente trabalho se configura como uma pesquisa bibliográfica e a coleta de informações foi realizada através do levantamento e análise de ideias trazidas por artigos e livros que tratam da temática apresentada.

O primeiro capítulo irá abordar o que é um museu, conceitos, como se constitui e como funciona. No segundo Capítulo conversaremos sobre o que é um disco de vinil, conceitos, desenvolvimento e produção e no terceiro capítulo será demonstrado a relação entre o museu e o disco de vinil.

## **O MUSEU**

O museu é um equipamento cultural muito importante. Nele residem uma série de documentos e artefatos que auxiliam a contar a história de uma região, um estado e de um país. Há registros nestes objetos que podem evidenciar de que forma determinados fatos ocorreram, como determinados processos eram executados e etc. São espaços que devem ser mantidos e conservados devido ao seu grau de importância para a sociedade a qual está inserido. Assim, conforme a definição do Conselho Internacional de Museus (ICOM), órgão máximo da entidade:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento.

Neste sentido, afastando-nos da esfera Internacional e direcionando-nos para a esfera nacional (Brasil) de acordo com o Artigo 1º da Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009 que institui o Estatuto de Museus, diz o seguinte:

Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Em ambas as definições se percebe que o museu é um espaço, que se faz necessário para auxiliar o desenvolvimento de uma sociedade e também evidencia o grau de importância de tal local, pois, além de conservar parte da história e ajudar a educar o próximo, possibilita o desenvolvimento das áreas próximas ao seu entorno, gerando projetos de revitalização de áreas, esquecidas pelo governo ou até mesmo pela comunidade, o que atrai

possíveis investimentos, amplia o comércio local gerando mais empregos, melhorando a qualidade de vida na região onde será instalado ou construído.

Outra questão é saber que qualquer entidade é livre para criar um museu, mas para que isso aconteça, deve-se ter um plano museológico muito bem definido e se registrar em um órgão competente do poder público.

De forma a facilitar o entendimento do que é um Plano Museológico, no artigo 45, Seção III da Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009 que institui o Estatuto de Museus, diz o seguinte:

O Plano Museológico é compreendido como ferramenta básica de planejamento estratégico, de sentido global e integrador, indispensável para a identificação da vocação da instituição museológica para a definição, o ordenamento e a priorização dos objetivos e das ações de cada uma de suas áreas de funcionamento, bem como fundamenta a criação ou a fusão de museus, constituindo instrumento fundamental para a sistematização do trabalho interno e para a atuação dos museus na sociedade.

Observa-se que um museu é uma instituição criada pela a sociedade para a sociedade, onde através do acervo de documentos e artefatos, busca-se educar, comunicar e conscientizar o grande público que acessa o espaço sobre o valor do legado cultural disponibilizado, em exposições tanto itinerantes quanto fixas e da possibilidade em algumas instâncias de poder interagir com o acervo de um modo que aproxima-se da maneira real de interação das pessoas que viviam naquela época, tornando a visita ao museu uma experiência indispensável a qualquer cidadão que queira aprender com a sua história.

## **O DISCO DE VINIL**

O disco de vinil foi uma das invenções mais importantes dos últimos 100 anos. Foi algo que foi declarado extinto pela mídia diversas vezes, mas sobreviveu a todas estas declarações e atualmente parece estar “ressuscitando” de forma tímida, mas demonstrando que veio para ficar.

Sendo assim, se faz primordial, nos adentrarmos na história deste artefato a fim de conhecer sua origem e suas particularidades, assim como o seu desenvolvimento.

Em 8 de novembro de 1888 o alemão Emil Berliner obteve a patente do Gramofone nos Estados Unidos, pois Emil havia imigrado para tal país, embora Thomas Edison já tivesse inventado o sistema de gravações de sons em cilindros fonográficos, conhecido como fonógrafo, em 1877 (FUNDAMENTANDO, 2022).

A partir de 1894 o Gramofone começou a concorrer comercialmente com o fonógrafo fazendo com que em 1929, ele fosse deixado de ser fabricado comercialmente. O gramofone então se tornou a base para a indústria fonográfica utilizando como mídia, um disco de goma-laca. O disco de goma-laca era produzido com uma mistura de resina e cera, tal mistura era submetida a uma prensa que gerava um disco rígido vítreo e de extrema fragilidade, portanto sendo um produto que não se podia exercer muita pressão sobre ele e nem ter uma queda, pois seu material era muito quebradiço. Seu formato era de 78 rotações por minuto, 10 polegadas, com duração de 2 a 3 minutos de gravação de cada lado (FUNDAMENTANDO, 2022).

**Figura 1:** Gramofone



Após os acontecimentos marcantes segunda guerra mundial, em 21 de junho de 1948, o húngaro Peter Goldmark inventou o disco de vinil ou Long Play (LP) que era feito de um material plástico chamado de vinil que era uma mistura de PVC e acetato de cor preta (FUNDAMENTANDO, 2022).

Conforme o canal fundamentando, o primeiro disco de vinil tinha o tamanho de 12 polegadas foi apresentado pela Columbia Records e rodava a  $33\frac{1}{3}$  rotações por minuto, uma velocidade quase duas vezes e meia menor que os de 78 rpm o que por si só, reduzia o atrito da agulha captadora de som com a superfície do disco, aumentando a sua durabilidade em relação ao seu antecessor, além de suportar gravações de 10 a 15 minutos de cada lado. Assim o disco de 78 rpm deixou de ser fabricado nos Estados Unidos a partir de 1957 e no Brasil a partir de 1964. (FUNDAMENTANDO, 2022).

Há fontes que afirmam que quem inventou o vinil foi uma empresa alemã chamada de *Deutsche Grammophon* e não a *Columbia Records* de acordo com o canal fundamentando, embora este não seja um fato relevante para o conteúdo desta pesquisa em um primeiro momento, talvez mereça uma análise mais aprofundada em uma segunda instância a fim de verificar se este fato isolado influenciou a indústria fonográfica de alguma maneira. (FUNDAMENTANDO, 2022).

Em janeiro de 1951, o vinil chega ao Brasil, e a gravadora Sínter através do selo Capitol, foi a responsável por lançar e comercializar o primeiro disco de vinil de 10 polegadas no Brasil: Era carnaval, uma coletânea de marchinhas para o carnaval do mesmo ano, contendo canções interpretadas por Heleninha Costa, Geraldo Pereira, Os Cariocas, Oscarito e outros artistas da época, de acordo com o canal fundamentando. (FUNDAMENTANDO, 2022).

Outro fato importante, é de que a primeira música gravada aqui no Brasil, foi em 1902 (antes do vinil) em um disco de goma-laca de 78 rpm em

dupla-face e se chamava: Isto é bom, composta por Xisto Bahia e interpretada por Baiano. (FUNDAMENTANDO, 2022).

## **A ERA DO VINIL**

O disco de vinil foi recebido como um acontecimento inovador no universo musical e a partir deste momento, o mercado fonográfico inicia uma grande mudança em que todas as gravadoras resolveram utilizar este tipo de mídia como padrão dentro da indústria fonográfica resultando na era do vinil ou como ficou conhecida no meio fonográfico a era de ouro do vinil (FUNDAMENTANDO, 2022).

Nesta época não era possível piratear um disco de vinil devido ao seu complexo processo de produção e devido a isto, os artistas puderam diminuir ou até mesmo deixar de fazer alguns shows, pois viviam das vendas dos seus discos, sendo que as gravadoras também recebiam grande porcentagem sobre estas vendas.

O vinil teve o seu auge iniciado na década de 1950 até o final da década de 1980, sendo consumido pelos lares, rádios, operadoras de televisão, cinemas e lojas especializadas, o que impulsionou o setor de eletroeletrônicos que começou a desenvolver diversos tipos de aparelhos de reprodução de disco de vinil e o setor de móveis que iniciou a criação de um mobiliário projetado para receber um toca-discos ou vitrola e que ocuparia um espaço de destaque em determinados espaços como o móvel no centro da casa, de uma empresa e etc.

**Figura 2:** Exemplo de disco de vinil e sua respectiva capa





Embora o que tenha feito o vinil se popularizar, tenha sido os shows, onde se apresentavam os artistas e as grandes orquestras, e nos anos 1970 em que os DJs começam a utilizar os discos em festas em que todas as classes sociais participavam. Outra característica muito importante, é de que durante todas estas décadas sempre houveram artistas que se destacaram nas vendas dos exemplares de seus álbuns musicais. Podemos citar como exemplo alguns, tais como: Elvis Presley, Beatles, Pink Floyd, AC DC, Michael Jackson e etc... (FUNDAMENTANDO, 2022).

**Figura 3:** Dj Sonorizando festa com discos de vinil



Portanto o disco de vinil realmente é um artefato que contém uma diversidade de memórias e de história o que o torna um objeto de valor inestimável que deve ser armazenado, conservado e estudado devido ao tamanho grau de importância que ele representa para a sociedade.

## **A RELAÇÃO ENTRE O MUSEU E O DISCO DE VINIL**

Se faz necessário encontrar um ponto de conexão entre o museu e o disco de vinil, buscando uma relação concreta que se acredita existir através da história um campo científico responsável por investigar fatos ocorridos no passado buscando posteriormente divulgá-las à sociedade como fonte de conhecimento. Para um melhor entendimento do conceito de história utilizaremos neste estudo, a definição apresentada no dicionário online Michaelis: conjunto de fatos ou acontecimentos relevantes, ocorridos no passado da humanidade, destacando-se época, local e dados importantes (MICHAELIS, 2022).

Sendo assim, o vinil é um artefato que contém uma série de acontecimentos relevantes que ocorreram no passado, tornando-se um objeto com valor histórico, pois guarda em si processos de criação, registros

de sons, registro de métodos, arte, design e principalmente registros culturais das pessoas que os produziam e das que o consumiam.

Desta maneira o museu é o local onde este artefato irá “repousar” pois é um espaço criado com o propósito de armazenar, conservar e proteger, tudo o que é histórico e que tem valor para a humanidade e este objeto poderá ser estudado de uma forma mais segura sendo tratado por profissionais especializados. Nota-se também que o disco de vinil é um artefato muito mais complexo e apresenta diversas relações com o museu.

Por não ser um objeto único (o disco) ele assemelha-se mais a um conjunto de artefatos históricos pois temos um sistema de embalagem composto por capa, contra capa, plástico protetor da capa e plástico protetor interno do disco e é claro o próprio disco de vinil. Com tantos objetos diferentes presentes em um mesmo grupo a possibilidade de investigar a história, abre um campo, onde poderão ser encontradas diversas informações que ajudarão a reconstituir os fatos ocorridos em determinada época e para que isto aconteça de modo seguro o espaço ideal para que tal investigação aconteça é o museu.

O museu como equipamento cultural tem uma série de vantagens que vão de encontro a sociedade: possibilita manter e estudar artefatos e documento históricos que posteriormente irá disponibilizar esse material, depois de uma curadoria especializada feita por pesquisadores e historiadores e arqueólogos, para o público visitante do espaço que poderá estudar, interagir e até mesmo se divertir com o conhecimento trazido por tais objetos.

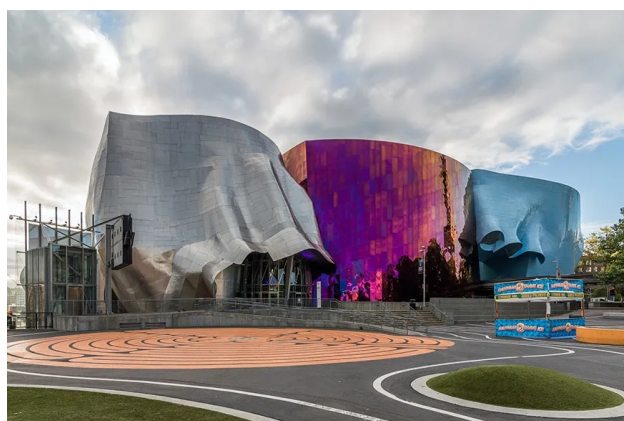
Percebe-se ainda que a relação entre o museu e o disco de vinil como artefato possibilita a interação entre os diversos espaços e artefatos armazenados e exibidos no museu, principalmente nos quais a especialidade é em determinados campos de conhecimento como o da música, por exemplo.

**Figura 4:** Museu do Vinil em Brasília DF



Nos museus que tem como tema a música, ao exibir suas coleções se observa a existência de inter relações entre os artefatos: se há um espaço exibindo instrumentos musicais, outro exibindo documentos de partituras e outro exibindo discos de vinil podemos aprender de como uma música é desenvolvida e posteriormente onde ela pode ser registrada para posteriormente ser escutada, e tudo isto pode ser simplesmente compreendido em uma única visita em um museu que seja organizado de forma a proporcionar tal experiência de maneira concreta.

**Figura 5:** MoPOP Frente do Museu



**Figura 6:** MoPOP Interior do Museu



Sendo assim, o entrelaçamento entre o museu e o disco do vinil evidencia-se através da história, e ao mesmo tempo, abre-se diversas possibilidades de demonstrar inter relações intrínsecas que em um primeiro momento encontram-se abstratas e intangíveis, mas que estão presentes e merecem uma investigação aprofundada sobre o assunto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Observa-se a importância e a marcante presença da história nas relações aqui estudadas. Se verifica que através dela é possível criar e manter um diálogo entre o museu e o disco de vinil e ainda estender este diálogo para outros espaços sem perder a conexão.

A possibilidade de expansão dessa ligação é algo que deve ser investigado minuciosamente buscando evidenciar de que forma ela originou-se, quais são suas características, como dialogam entre si e o que talvez elas possam trazer de benefícios para a comunidade acadêmica.

Sendo assim, torna-se relevante avançar em estudos mais específicos sobre os museus no que diz respeito a métodos de como trazer uma certa tangibilidade a estas inter relações de modo a provocar um olhar profundo do visitante/expectador, assim como, buscar além do óbvio, uma compreensão do conjunto complexo que compõe um disco de vinil, com o

objetivo de evidenciar tudo o que houver de história, memória e etc., que está contido em suas partes.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o estatuto dos Museus e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2009/lei/111904.htm#:~:text=1o%20Consideram%2Dse%20museus,t%C3%A9cnico%20ou%20de%20qualquer%20outra](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/111904.htm#:~:text=1o%20Consideram%2Dse%20museus,t%C3%A9cnico%20ou%20de%20qualquer%20outra). Acesso em: 5 jun. 2022.

ICOM. **ICOM aprova nova definição de museu**. Disponível em: <https://www.icom.org.br/?p=2756#:~:text=%E2%80%9CUM%20museu%20%C3%A9%20uma%20institui%C3%A7%C3%A3o,a%20diversidade%20e%20a%20sustentabilidade>. Acesso em: 26 ago. 2022.

FUNDAMENTANDO. **A História do Disco de Vinil**. Youtube, 21 jan. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nvWT14NTFb4&t=687s>. Acesso em: 20 de set. 2022.

MICHAELIS. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em:

<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=hist%C3%B3ria>. Acesso em: 3 out. 2022.

**EDUCAÇÃO INFANTIL VAI AO MUSEU: CRIATIVIDADE NO  
PÓS-PANDEMIA**

ODETE DAS NEVES KRÜGER



## **RESUMO**

Quantas memórias, quantas histórias, quantas mudanças na vida de uma comunidade escolar, que se formou em torno da Escola Infantil há trinta anos, com intuito apenas de cuidar de crianças enquanto as mães iam em busca de trabalho e prover o sustento dos seus. No começo a própria escola não era denominada Escola e sim Creche, o modo de vida ganhou outro significado, a mantenedora antes Secretaria Municipal de Saúde, passou a ser a Secretaria Municipal de Educação, as crianças então passaram a ter seus modos de vida transformados, levando para casa uma bagagem de conhecimentos e aprendizados, as famílias absorveram esses aprendizados e mudanças. Muitas das crianças que ali passaram já trouxeram seus filhos até mesmo seus netos, funcionárias e professoras são memórias vivas desta história e acompanharam de perto a mudança nestes modos de vida. Bairro onde essa comunidade está situada também mudou seu modo de ser, as ruas antes de chão batido, agora possuem asfalto, políticas públicas foram implantadas, as áreas de terrenos antes denominadas de invasão hoje estão legalizadas e os proprietários possuem escritura. A escola foi fundamental em disseminar a importância da preservação do meio ambiente, de se preservar a cultura e artes e a prova disso foram as possibilidades oferecidas às crianças em conhecer vários espaços entre eles os museus, que há algum tempo atrás só podiam ser visitados de forma presencial, mas nos dias atuais com simples toques na tela de um celular ou computador, com acesso a internet essa possibilidade está dentro da escola, na sala de aula. Ou seja, há possibilidades infinitas sem deslocamentos, sem agendamento prévio e com grandes descobertas dando ênfase à criatividade, pois através da arte muitas mudanças podem ocorrer e transformar o modo de vida de uma comunidade escolar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Infantil; Memória; Museu; Modos de vida; Criatividade

## **INTRODUÇÃO**

Este trabalho está inserido no contexto da pesquisa de mestrado “Modos de vida da comunidade escolar através dos tempos” e da disciplina “Indústrias Criativas”, cursada no Programa de Pós-graduação em Memória Social e Bens Culturais (PPGMSBC) no primeiro semestre de 2022.

Trinta anos, 360 meses, 131.407 dias, assim os modos de vida de uma comunidade escolar se constituíram através dos tempos, muitas descobertas, aprendizagens, crianças, jovens, adultos e idosos fizeram parte desta história, muitas memórias nasceram e permanecem vivas no cotidiano

de cada um. Narrativas, registros manuscritos, fotografias colaboram para preservação de cada pedacinho desses modos de vida. A Escola de Educação Infantil é o eixo desta comunidade, pois dela dependem as famílias que deixam suas crianças praticamente 12h e saem em busca de trabalho, na maioria mulheres, mantenedoras de suas famílias. Em 1992, ano de sua fundação, o objetivo deste espaço era cuidar, com o passar dos tempos o espaço foi além e tornou-se um lugar de cuidar, brincar, aprender e educar. A educação passou a ser vista com outros olhos, os pequenos receberam a oportunidade de ampliar conhecimentos e os seus modos de vida foram se transformando, assim como das famílias destas crianças, os temas de casa levados contribuíram muito para essa transformação. Ao ingressarem na escola as crianças necessitavam estar com as vacinas em dia e com isso, aos poucos, muitas doenças foram erradicadas. Com as informações sobre o meio ambiente, cuidados com descartes do lixo vieram à conscientização por um ambiente limpo e saudável. Também o respeito pelas etnias e a diversidade cultural, aos poucos foram sendo instaurados, bem como os recursos tecnológicos e a ciência foi inserida neste contexto, contribuindo significativamente para o crescimento da comunidade.

Quantas possibilidades uma Escola Infantil proporciona a uma criança? Uma escola cria inúmeras possibilidades, memórias, transformam vidas, um passeio, um livro de histórias, um cheiro de café com leite, um mingau, um abraço, um olhar atento de uma professora, o acolhimento a uma família, uma experiência em sala de aula e a socialização. A Escola Raio de Sol, situada na cidade de Esteio - RS, objeto desta pesquisa, é referência da comunidade em que se insere e proporcionou todas essas possibilidades, entre outras tantas o conhecimento e a valorização da arte e cultura, visitas a museus, teatro, dança, cinemas e demais manifestações artísticas e culturais. O modo de vida desta comunidade escolar passou por muitas mudanças, entre elas a era digital. A criatividade junto à tecnologia permite viajar, visitar, conhecer espaços distantes sem o deslocamento da Escola,

ouvir uma música infantil com um simples toque na tela de um aparelho celular, enviar uma mensagem ou uma fotografia para as famílias no mesmo momento que ela é registrada, gravar vídeos, ouvir histórias, a ciência e a pesquisa fazem parte deste processo de mudanças.

Nesse contexto, a escola e seus professores sempre buscaram priorizar o conhecimento e o ensino alicerçado na fala de Freire (2013, p.31), que afirma que "Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino". Com o passar dos tempos o modo de vida de vários segmentos tendem a mudar, seja no cotidiano de uma comunidade escolar, na política, na cultura, nas artes entre outros, muitas destas mudanças são em virtude da realidade virtual que ocorre devido às novas tecnologias e a capacidade de inovar.

Uma das áreas que apresentou significativo percentual de aumento de mudanças devido aos avanços tecnológicos e a criatividade foi a Cultura. De acordo com Mapeamento Indústria Criativa (Firjan, 2014):

Por sua vez, a área de Cultura cresceu 43,6% entre 2004 e 2013, com avanço em todos os segmentos criativos analisados, e destaque para o crescimento de Patrimônio e Artes (+60,9%). (p.13).

Com isso a ampliação de possibilidades, como as visitas virtuais aos Museus pelas escolas, que antes demandava um processo de agendamento de horários, deslocamento, recursos financeiros e humanos, entre outros, agora está a um toque.

Com os recursos tecnológicos e a criatividade realizamos duas visitas com uma turma de maternal II, em um curto espaço de tempo e em locais distantes, estados diferentes. Visitamos a Fundação Iberê Camargo, localizada em Porto Alegre – RS e o Museu Inhotim, localizado em Brumadinho, Minas Gerais. O que antes era prática comum no modo de vida da comunidade escolar, como as visitas presenciais realizadas em Museus, atualmente está disponível sem sair do espaço escolar.

Através dessas visitas é possível proporcionar a criação de projetos que trabalham cultura e história, criando memória e gerando conhecimento, que

antes sem a tecnologia era limitado a certos grupos de pessoas por conta da distância e das condições das comunidades.

Durante as visitas virtuais as crianças puderam conhecer obras de arte de diversos autores, questionaram sobre o que estavam vendo era ou deveria ser, a criatividade estava a florada. Foi realizado após as visitas, uma atividade denominada Semelhanças, onde através do aplicativo Google Arts & Culture, as crianças puderam encontrar obras que eram semelhantes a elas através da ferramenta Art Selfie, com essa atividade as crianças puderam ver obras por museus de todo mundo.

A criatividade é característica da forma de produção das primeiras criativas. Ela pode ser definida como uma expressão do potencial humano de realização, que se manifesta por meio de atividades geradoras de produtos tangíveis, ou seja, como capacidade de manipulação de objetos externos a um desenvolvimento simultâneo do mundo de seus recursos pessoais, suas fantasias e seus desejos (WINNICOTT, 1975, p. 80).

A criatividade, estimulada na escola, acaba motivando também uma mudança nos modos de vida dessas crianças e dos seus ciclos sociais. Pesquisar sobre os modos de vida de uma comunidade escolar permitirá o resgate de memórias formadas ao longo dos tempos, isso possibilitará com que as pessoas que vivenciaram esses tempos relembrem seu passado e as pessoas que hoje vivenciam a comunidade escolar, possam ter conhecimento de como eram os modos de vida. Ser parte da história da comunidade escolar e se encontrar nos registros tornará essas pessoas protagonistas das memórias e da cultura Social da mesma.

## **2. O PADLET**

A disciplina Indústrias Criativas trouxe uma reflexão sobre o avanço do crescimento do patrimônio das artes nos últimos tempos e proporcionou a pesquisa sobre Museus, lançando a proposta de visitas virtuais em Museus que estariam de acordo com a linha de pesquisa do projeto de mestrado. Em consonância com a disciplina e com a proposta pedagógica da

escola os alunos do maternal II, participaram das visitas e após realizaram a releitura de algumas obras. O resultado destas visitas foi registrado em um Padlet que foi construído com objetivo de retratar e divulgar o trabalho realizado com as visitas.

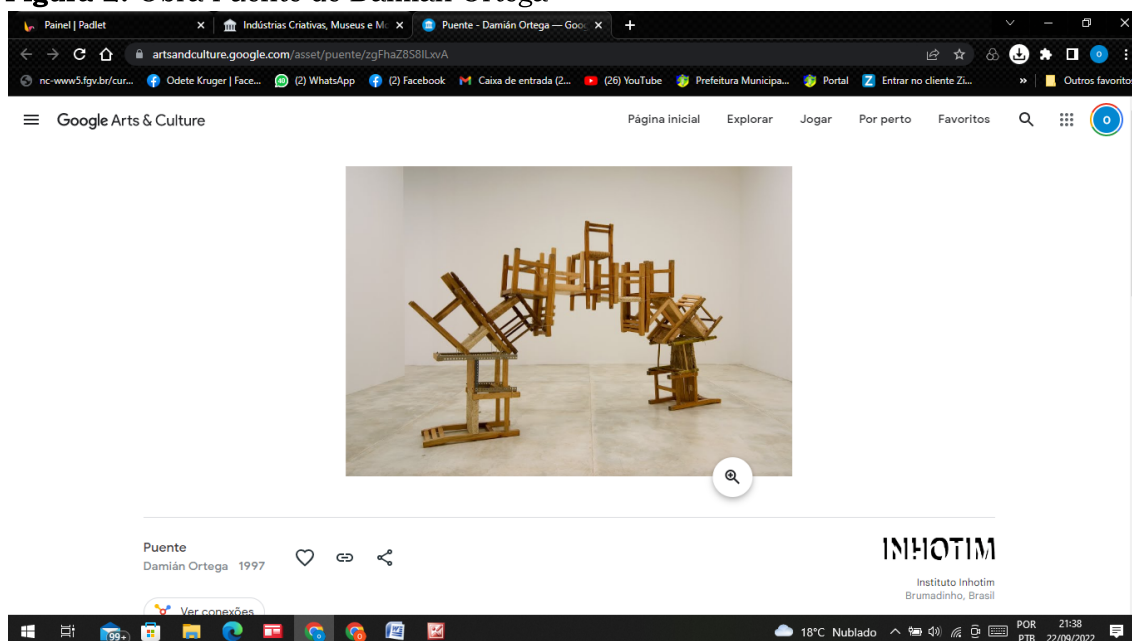
A figura 1 apresenta uma releitura de uma das obras visitadas, realizada pelas crianças no maternal II e a figura 2 apresenta a obra original, conforme apresentada no museu virtual.

**Figura 1:** Releitura da Obra Puente de Dámian Ortega



**Fonte:** Acervo Pessoal

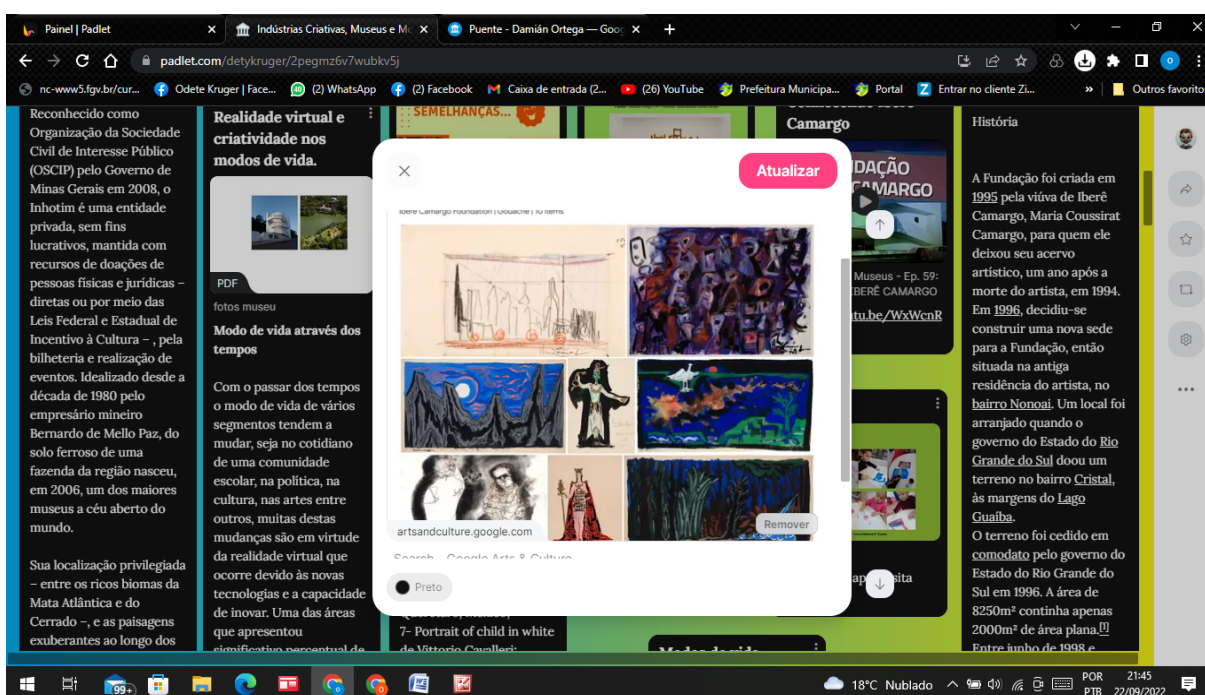
**Figura 2:** Obra Puente de Dámian Ortega



**Fonte:** Museu do Inhotim

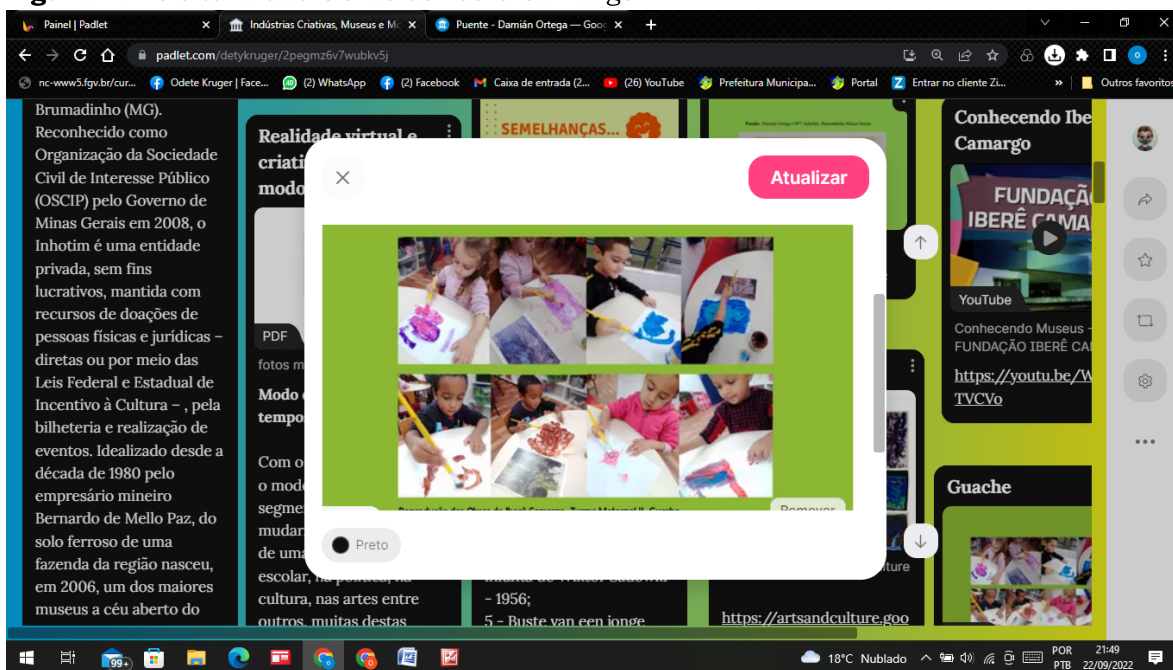
Após a coleta de dados e a reflexão sobre as visitas e atividades realizadas com os alunos do Maternal II, foi construído o padlet. A figura 3 apresenta um recorte do padlet, com o detalhe das obras visitadas na Fundação Iberê Camargo e a figura 4 mostra o detalhe da releitura dessas obras, realizada pelos alunos.

**Figura 3:** Obras do Iberê Camargo



**Fonte:** Museu Iberê Camargo

**Figura 4:** Releitura das Obras do Iberê Camargo



**Fonte:** Acervo Pessoal

Uma ferramenta utilizada durante as visitas foi a Art Selfie, disponível no aplicativo Arts & Culture. Através dessa ferramenta, os alunos puderam identificar qual obra de arte visitada consideravam ser mais semelhante a elas. A figura 5, apresenta os resultados identificados pelos alunos.

**Figura 5:** Semelhanças

**SEMELHANÇAS...**

DURANTE AS VISITAS VIRTUAIS AOS MUSEUS, AS CRIANÇAS UTILIZARAM A FERRAMENTA ART SELFIE DO APLICATIVO ARTS & CULTURE E PUDERAM ESCOLHER A OBRA DE ARTE QUE MAIS ACHARAM SEMELHANTES A ELAS.

Artworks shown: Flora de Vignon, Girl portrait de Jose Juto Montiel, The Wool Winter de Jean-Baptiste Greuze, The Birthday of the infanta de Wiktor Sadowki, Buste van een jonge vrouw de Bonnet, Sem titulo - Coleção Galerias de Arte Urbana, Querétaro, México, Portrait of child in white de Vittorio Cavalleri, Maria and Baby de Robert Henri, Portret van Albertine Agnes, prine van Oranje de Brower Jan.

**Fonte:**

- 1 - Flora de Vignon Claude 1593-1670;
- 2 - Girl portrait de Jose Juto Montiel;
- 3 - The Wool Winter de Jean-Baptiste Greuze;
- 4 - The Birthday of the infanta de Wiktor Sadowki - 1956;
- 5 - Buste van een jonge vrouw de Bonnet, Louis Marin;
- 6 - Sem titulo - Coleção Galerias de Arte Urbana, Querétaro, México;
- 7- Portrait of child in white de Vittorio Cavalleri;
- 8 - Maria and Baby de Robert Henri 1865-1929;
- 9 - Portret van Albertine Agnes, prine van Oranje de Brower Jan

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisarmos a trajetória dos modos de vida desta comunidade escolar podemos observar a evolução da mesma e sua contribuição para com o desenvolvimento das pessoas que por ali passaram, o que mudou ao longo de 30 anos, principalmente em relação ao acesso da cultura e das artes. A reflexão sobre as indústrias criativas, aliada ao avanço das as tecnologias



digitais, possibilitou a ampliação de conhecimentos através das visitas virtuais com a turma do Maternal II, que conheceu várias obras expostas no Museu Iberê Camargo (RS), muitas delas direcionadas a crianças e do Museu Inhotim (Minas Gerais).

Ambas as visitas encantaram os pequenos, que após reproduziram as obras em sala de aula. Essas visitas estavam no cronograma da disciplina Indústrias Criativas do curso Memórias Social e Bens Culturais, que destacou o significativo aumento na área do Patrimônio das artes e cultura nos últimos tempos.

**REFERÊNCIAS**

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**, Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra 46ª edição, 2013.

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS DO RIO DE JANEIRO (FIRJAN). Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. 2014. Disponível em: <https://www.firjan.com.br/firjan/empresas/competitividade-empresarial/industria-criativa/default.htm>. Acesso em 30 jun. 2022.

WINNICOTT, DW **O brincar e a realidade**. Pág.80, Porto Alegre: Artmed, 1975.

**VISITA AOS MUSEUS: REFLEXÕES SOBRE LIXO, IMIGRAÇÃO  
E MEMÓRIAS**

MARIA GERALDINA VENANCIO

## **RESUMO**

Este artigo é resultado de uma experiência acadêmica, cujo objetivo foi visitar museus virtuais relacionados à temática abordada na tese de doutorado: memórias e narrativas de imigrantes haitianos e venezuelanos trabalhadores de cooperativas de reciclagem na região do Vale dos Sinos/RS. Trata-se de um estudo resultante de pesquisa bibliográfica, articulada às visitas realizadas aos museus virtuais selecionados. Foram explorados os seguintes museus: Museu do Lixo, Museu da Imigração, PRO Waste, Museu do Panteão Nacional Haitiano e o Museo de las Migraciones. Tendo como premissa o potencial de museus como fonte de cultura, pesquisa e preservação da história, as reflexões são articuladas ao referencial teórico sobre memórias e imigração.

**Palavras-Chave:** Museus virtuais; Imigrantes; Memórias.

## **1 INTRODUÇÃO**

No contexto dos estudos que estão sendo desenvolvidos acerca dos imigrantes haitianos e venezuelanos, trabalhadores de cooperativas de reciclagem na região do Vale dos Sinos, no estado do Rio Grande do Sul, foram selecionados museus virtuais que, direta ou indiretamente, pudessem contribuir como fonte de pesquisa e memórias dos imigrantes.

Diferentemente de algumas experiências internacionais, no Brasil, os museus estiveram sob ingerência de políticas públicas a maior parte do tempo. O Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) foi criado em 2009, tendo sido o principal responsável pela implantação de uma política voltada para instituições museais integrantes do sistema nacional de museus. Entre as ações desenvolvidas pelo instituto esteve o apoio aos museus comunitários, indígenas, quilombolas e outras tipologias, fundamentais para a promoção de novas experiências sociais com museus.

O Instituto Brasileiro de Museus sucedeu ao Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) nos direitos, deveres e obrigações relacionados aos museus federais. Em 2006, no âmbito da Política Nacional de Museus (PNM), foi criado um instrumento visando conhecer e mapear os museus brasileiros, denominado Cadastro Nacional de Museus (CNM).

Os interesses acordados entre Estado e sociedade civil organizada fazem parte da esfera pública da cultura, dentro da qual práticas e produções sobre cultura são construídas, negociadas e legitimadas por diferentes agentes sociais. Entende-se, portanto, que a esfera pública da cultura deve contar com políticas públicas de proteção e incentivo aos patrimônios culturais e museus (MOTTA, 2018).

Será apresentado o referencial teórico no que tange os museus virtuais, considerando que, embora nem todos os museus de análise se enquadrem em uma única categoria, conforme as de Lima e Mendes (2009), há três categorias de museus virtuais: os que existem através de meios de comunicação virtual, sem homólogos ou correspondentes em meio físico; os que possuem homólogos ou correspondentes em meio físico; e os sem correspondente em mundo físico, mas cujas coleções são homólogos ou correspondentes do mundo físico, digitalmente convertidas.

Para fins do desenvolvimento deste estudo, mostraram-se irrelevantes as características que distinguem museus virtuais de museus físicos, pois interessa mais as formas de representatividade dos trabalhadores e imigrantes.

Não nos enganemos, a imagem que fazemos de outros povos, e de nós mesmos, está associada à História que nos ensinaram quando éramos crianças. Ela nos marca para o resto da vida. Sobre essa representação, que é para cada um de nós, uma descoberta do mundo e do passado e do passado das sociedades, enxertam-se depois opiniões, ideias fugazes ou duradouras... São tais marcas que convém conhecer ou reencontrar, as nossas e a dos outros. (FERRO, 1983).

Como alerta Ferro na citação acima, seguimos no desenvolvimento deste estudo com foco no conhecimento e no reencontro com as nossas marcas e as marcas dos povos imigrantes.

## **2 MUSEUS VIRTUAIS**

A mudança de paradigma no que concerne ao consumo de arte e cultura, decorrida da era digital, gera a possibilidade de compartilhar

experiências e interagir. Neste cenário, os museus virtuais se constituem como pertencentes ao campo do edutenimento (AKSAKAL, 2015), no qual os consumidores passam a ser denominados interatores (TANG; WU; ZHANG, 2020).

A virtualização dos museus os tornam ausentes de limites, bordas, fronteiras, ampliando o diálogo com os visitantes, sujeitos não só consumidores, mas ativos na experiência. Lewis (1996) define museu virtual distinguindo acervo real de acervo virtual. Schweibenz (1998) avança com o conceito, tratando o museu virtual como:

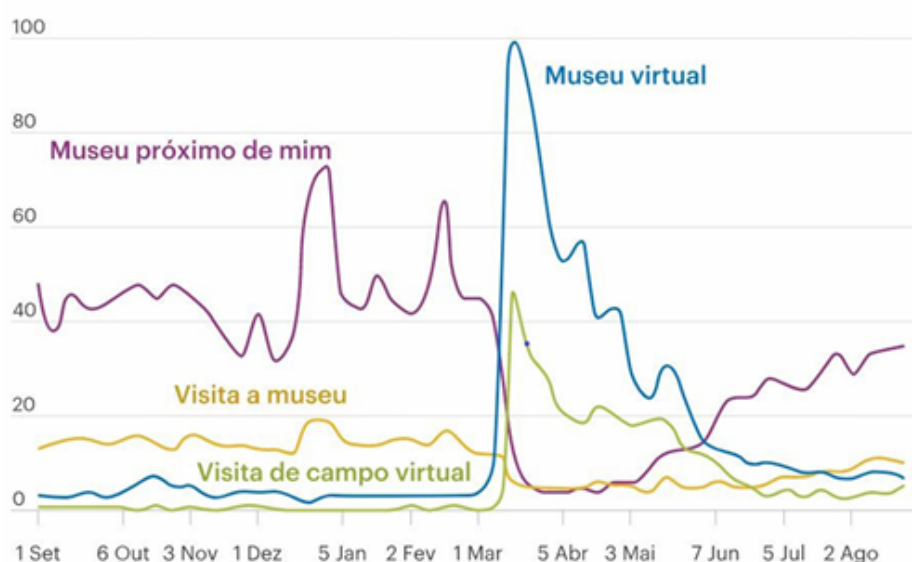
(...) uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais compostos em uma variedade de mídias e, por sua capacidade de fornecer conectividade e vários pontos de acesso, se presta a transcender os métodos tradicionais de comunicação e interação com os visitantes. Flexível em relação às suas necessidades e interesses; não tem lugar ou espaço real, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados por todo o mundo. (Schweibenz, 1998, p. 131).

Independente se virtuais ou não, faz-se importante ressaltar que museus são considerados lugares de memória. É indiscutível que experiências permitidas pela era digital traz a tona discussões acerca do conceito de museu e seus paradigmas: customização, interatividade e navegabilidade. (SUNDAR et al., 2015). Na plataforma Google Arts & Culture há peças museológicas do mundo todo, permitindo que os museus virtuais vinculados ou físicos com acervos virtualizados aproveitem das potencialidades da plataforma.

Segundo Bernard Deloche (2001), a informática e a multimídia trouxeram para o museu uma nova dinâmica que pode ser demonstrada através de três funções básicas: agrupar, analisar, mostrar. As novas tecnologias possibilitaram aos museus trabalhar o seu patrimônio, o seu acervo, de forma estruturada através de bases de dados, utilizando técnicas mais modernas de comunicação com o público.

As visitas aos museus virtuais tiveram crescimento significativo durante a pandemia de Covid-19. Abaixo, é possível verificar a procura mundial por museus no período de setembro de 2019 a agosto de 2020. Embora existam críticas à virtualização dos museus, as aplicações multimídias, a conectividade e a interatividade tornam a tecnologia uma variável e não um meio, cujos efeitos enriquecem a experiência e seu valor (ADDIS, 2005).

**Figura 1:** Tendências de procura mundial sobre museus



**Fonte:** Google Trends. In: JORNAL PÚBLICO, 6 set. 2020

De acordo com Lima e Mendes (2009), há três categorias de museus virtuais: os que existem através de meios de comunicação virtual, sem homólogos ou correspondentes em meio físico; os que possuem homólogos ou correspondentes em meio físico; e os sem correspondente em mundo físico, mas cujas coleções são homólogos ou correspondentes do mundo físico, digitalmente convertidas.

### 3 CONTRIBUIÇÕES DOS MUSEUS SELECIONADOS

Dentre os museus selecionados para este estudo foram selecionadas as contribuições pertinentes à questão tanto da reciclagem, quanto da

representatividade de imigrantes. Os Museus do Lixo constituem uma nova categoria de museus, cujo foco está na educação, na arte e na inclusão social. Estão presentes em centros urbanos, nos quais os níveis de consumo e, conseqüentemente, de descarte são altos. No Brasil, há Museu do Lixo nos estados de Minas Gerais, São Paulo, Ceará, Santa Catarina, Espírito Santo, Tocantins, Rio Grande do Sul, Paraná e Distrito Federal. No contexto dos museus do lixo, cabe ressaltar que, segundo Arnaut; Almeida (1997, p.17):

O museu tem sido uma das instituições mais criativas e dinâmicas do século XX, quando quase meio mundo apontava sua extinção, que parecia claramente previsível, tanto por suas salas impregnadas do odor de naftalina, quanto por suas entediantes propostas de exposições. Temos um processo constante que se renova: de simples depósito de objetos consagrados, destinados à apreciação de uns poucos iniciados, o museu hoje representa uma nova ágora cultural nas cidades contemporâneas.

Um exemplo é da Reciclave que, desde 2002, utiliza materiais recicláveis como instrumentos musicais. Pedro Sena, por não possuir condições financeiras para adquirir instrumentos percussivos, acabou criando sonoridades, além de contribuir para a redução da sujeira e a degradação ambiental.

**Figura 2:** Reciclave – Rio Grande do Sul



**Fonte:** Canal do Programa Radar (TVE) no YouTube



Levando-se em consideração a demanda mundial por formas de preservação e conscientização socioambiental, a exploração dos museus do lixo foram de grande valia como perspectiva real de valorização do trabalho dos imigrantes haitianos e venezuelanos que trabalham nas cooperativas da região do Vale dos Sinos/RS, uma vez que museus do lixo abordam a questão socioambiental em dois eixos fundamentais: educação, ao contribuir para a conscientização da população; e memórias, ao criar informação e acervo acerca daqueles que trabalham com o lixo.

**Figura 3:** Museu do Lixo – Santa Catarina



**Fonte:** Canal do Meio Dia Santa Catarina (TV Barriga Verde) no Youtube

Ainda, os museus do lixo colaboram para a instauração de uma nova visão, um novo conceito que impactarão o comportamento humano no presente e no futuro.

**Figura 4:** Museu do Lixo - Paraná



**Fonte:** Canal Casa Sul no YouTube.

A memória coletiva está na base da construção da identidade, uma vez que essa identidade reflete o investimento que um grupo ou comunidade faz na memória coletiva; ou seja, a memória reforça sentidos de pertença identitária, auxiliando na coesão do grupo ou comunidade, contribuindo para a sua continuidade no tempo (Halbwachs, 1992), por isso as temáticas identidade e memória são frequentemente associadas aos museus, pois constituem-se como sistemas de representação e significação construídos, partilhados e reproduzidos coletivamente. Ainda, segundo Schmidt e Mahfoud (1992):

O indivíduo que lembra é sempre um indivíduo inserido e habitado por grupos de referência; a memória é sempre construída em grupo, mas é também, sempre, um trabalho do sujeito. (...) Em termos mais dinâmicos, a lembrança é sempre fruto de um processo coletivo, na medida em que necessita de uma comunidade afetiva, forjada no “entreter-se internamente com pessoas” característicos das relações nos grupos de referência. Esta comunidade afetiva é que permite atualizar uma identificação com a mentalidade do grupo no passado e retomar o hábito e o poder de pensar e lembrar como membro do grupo (Schmidt e Mahfoud, 1992, p. 298-299).

Além dos museus brasileiros do lixo, foi investigado também o Museu PRO Waste, localizado em São Petersburgo, na Rússia, em que o público é recebido por caixotes de lixo e cujo objetivo é narrar a trajetória dos resíduos desde a coleta até a transformação. O desejo dos criadores é mudar mentalidades em relação ao desperdício e popularizar a reciclagem e a coleta de resíduos.

Museus também são expressões de identidade, de história própria, como é o caso do Museu do Panteão Nacional Haitiano, patrimônio histórico e cultural do país, dedicado aos heróis da independência do Haiti. Uma de suas principais missões é participar da conservação do patrimônio e da difusão da cultura nacional, participando na formação, na animação e na promoção deste patrimônio e adquirindo obras artísticas. Foi criado por decreto, em 20 de outubro de 1982, com a crença de que ele, assim como outras instituições, deve facilitar o bem-estar político e sociocultural do homem haitiano.

**Figura 5:** Museu do Panteão Nacional Haitiano



**Fonte:** Iber Museum

Assim, o Museu tem a missão de perpetuar e de difundir a lembrança dos pais da pátria, de formular a política geral para implantação e administração dos museus históricos artísticos e culturais através das regiões e coletividades locais e de participar na conservação do patrimônio como na difusão da cultura nacional; de inovar e orientar a juventude haitiana a buscar sua identidade por meio de estudos, de visitas guiadas e de todas as outras formas de manifestações culturais. Ainda, é atribuída ao Museu oferecer aos visitantes estrangeiros que conheçam o Haiti através da sua arte e da sua história, o que se torna de bastante valia para os interesses sobre a história dos haitianos para a compreensão dos seus pontos de vista na atualidade, moradores do Brasil. De acordo com Pierre-Louis (2019):

O Estado Haitiano descumpra com o seu “dever” de memória. Todo o esforço estatal voltado ao patrimônio se dá em torno do PNH localizado no departamento do norte, na cidade de Milot, deixando à deriva todos os outros monumentos históricos. Ou seja, nas análises, não pudemos descobrir a existência de um projeto cultural e identitário contínuo para a nação por parte do Estado, entre as décadas de 1940 e 1990 (PIERRA-LOUIS, 2019, p. 70).

Finalizando os museus analisados, temos os dois que tratam dos movimentos migratórios: Museu da Imigração (MI), em São Paulo; e Museo de las Migraciones (MUMI), no Uruguai. Ambos buscam duas vias: valorização e reconhecimento dos povos e criação de memória coletiva, sobretudo em relação às histórias não narradas.

**Figura 6:** Museu da Imigração



**Fonte:** Site do Museu da Imigração

O Museu da Imigração do Estado de São Paulo preserva a história das pessoas que chegaram ao Brasil por meio da Hospedaria de Imigrantes do Brás, e o relacionamento construído, ao longo dos anos, com as diversas comunidades representativas da cidade e do estado, propondo ao público o contato com as memórias das pessoas que chegaram ao Brasil de terras distantes: condições de viagens, adaptação aos novos trabalhos e contribuições para a formação da identidade paulista atual. Os aspectos abordados pelo MI são de grande valia para a construção dos diálogos com os haitianos trabalhadores das cooperativas do Vale dos Sinos/RS, uma vez que pretende, mais do que resgatar memórias através de suas narrativas, compreender os sentimentos de pertencimento, a adaptação ao trabalho no contexto estudado e identificar possíveis autopercepções de contribuição para as comunidades em que estão inseridos atualmente.

Semelhante ao museu brasileiro, o Museo de las Migraciones propõe-se a ilustrar, explicar e divulgar o fenômeno migratório, buscando ser referência no tratamento museológico do fenômeno da migração humana, fomentando o diálogo, a cooperação científica, a troca de conhecimentos e experiências e a geração de projetos compartilhados entre universidades, instituições museológicas, administrações públicas, setor privado e cidadãos de qualquer natureza.

**Figura 7:** Museo de Las Migraciones



**Fonte:** Site do Museo de Las Imigraciones

Ainda, o museu uruguaio valoriza o patrimônio cultural das comunidades migrantes através da geração de sinergias entre o museu, cidadãos, investigadores, artistas, promovendo uma representação consensual e inclusiva do patrimônio, que permita visualizar o que as migrações humanas têm significado para as sociedades e que permitem reconhecer que na diversidade cultural se sustenta o patrimônio comum da humanidade.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto de tese para o qual a análise dos museus relacionados à temática fosse realizada, tem como objetivo geral identificar e comparar as condições de trabalho (econômicas, social e ambiental) nas atividades laborais exercidas no país de origem correlacionando às funções exercidas nas cooperativas.

Constitui objetivo geral identificar como os imigrantes haitianos e venezuelanos avaliam suas condições de trabalho nas cooperativas de reciclagem dos municípios das cidades do Vale dos Sinos em relação ao

trabalho desempenhado no seu país de origem, através das narrativas dos imigrantes.

A análise dos museus selecionados contribuiu significativamente para as reflexões iniciais acerca dos objetivos específicos do projeto. Os museus sobre processos migratórios, do Brasil e do Uruguai, trazem à tona a importância da representatividade dos povos migrantes e a construção de memória coletiva sobre suas identidades.

Os museus do lixo foram de grande valia para categorizar aspectos relevantes no mapeamento e caracterização de cooperativas de resíduos sólidos, a partir da compreensão de como as cooperativas atuam em diferentes municípios do Brasil para a instauração de museus que atuam na educação, na sustentabilidade e na conscientização da população.

Ainda, de acordo com os objetivos específicos do projeto, as visitas aos museus colaboram para a identificação das memórias sociais, individuais e coletivas de imigrantes, de catadores, de trabalhadores da reciclagem e de artistas que fazem do lixo obras de arte.

## **REFERÊNCIAS**

ADDIS, M. **New technologies and cultural consumption** – edutainment is born! *European Journal of Marketing*, 2005.

ARNAUT, Jurema Kopke Eis; ALMEIDA, Cicero Antonio Fonseca de. **Museografia**: a linguagem dos museus a serviço da sociedade e de seu patrimônio cultural. Rio de Janeiro: IPHAN/OEA, 1997. 238p.

AKSAKAL, N. **Theoretical view to the approach of the edutainment**. *ProcediaSocial and Behavioral Sciences*, v. 186, p. 1232-1239, 2015.

DELOCHE, Bernard. **Le musée virtuel: vers un éthique des nouvelles images**. Paris: Presses Universitaires de France, 2001.

FERRO, M. A manipulação da História no ensino e nos meios de comunicação. Tradução de Wladimir Araújo. São Paulo: Ibrasa, 1983.

HALBWACHS, M. (1992). **On Collective Memory**. Chicago: University Chicago Press.

IBRAM. **Portal do Instituto Brasileiro de Museus**. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/os-museus/>, acesso em dia 19 de agosto de 2022.

LEWIS, Geoffrey. **Virtual museum**. Encyclopaedia britannica online, 1996. Disponível em <https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution> .

LIMA, D. F. C.; MENDES, P. B. **Virtual Museum**: identifying models through a conceptual study and Museology practices. In: DESVALLÉS, A. (Dir.). *Museology: Back to basics*. ICOM, ICOFOM Study Issues, v. 38. 2009. p. 237-249.

MOTTA, Antonio; GOMES, Mário Hélio (org.). **Inovação cultural, patrimônio e educação**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana, 2010.

PIERRE-LOUIS, Loudmia Amicia. **Haiti entre a nação e o patrimônio, 1940-1990**. 2019. p.74 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História - América Latina) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2019.

SCHMIDT, M. L. S; MAHFOUD, M. **Halbwachs: memória coletiva e experiência**. Psicologia USP, São Paulo, v. 4, n. 1/2, 1993.

SCHWEIBENZ, W. **The “Virtual Museum”**: New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. ISI, v. 34, p. 185-200, 1998.

TANG, K.; WU, S.; ZHANG, K. **What kind of interface the Google Arts & Culture is? Art and Media Interfaced**. CCTP-802, Spring 2020. Disponível em: <https://blogs.commonsgeorgetown.edu/cctp-802-spring2020/2020/04/14/what-kind-of-interface-the--google-arts-culture-is/>. Acesso em: 11 set. 2020.