

## MUSEU, MUSEOLOGIA E VIRTUALIDADE: O MUSEU DAS COISAS BANAIS ENTREVISTA PROFESSORA MARIA CRISTINA BRUNO

Rafael Teixeira Chaves<sup>1</sup>

**RESUMO:** O Museu das Coisas Banais entrevista a Museóloga, pesquisadora, cientista e discente Doutora Maria Cristina Oliveira Bruno. A gravação desta entrevista ocorreu no Museu do Doce da UFPel, localizado na cidade de Pelotas-Rio Grande do Sul-RS, às 18 horas e 30 minutos do dia 10 de dezembro de 2019. O Museu das Coisas Banais é um Museu Virtual vinculado ao Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas. Essa instituição museológica busca, através da curadoria colaborativa aberta, acervos de cunho biográfico e, assim, constituir um acervo virtual por meio de narrativas e fotografias.

**PALAVRAS-CHAVE:** Museu. Virtual. Acervo. Biográfico.

### **MUSEUM, MUSEOLOGY AND VIRTUALITY: THE MUSEUM OF COISAS BANAIS HAVE AN INTERVIEW WITH PROFESSORA MARIA CRISTINA BRUNO**

**ABSTRACT:** *The Museum of Banal Things interviews the Museologist Maria Cristina Oliveira Bruno, recorded in the city of Pelotas-Rio Grande do Sul-RS, at 6.30 pm, at the Doce Museum at UFPel, on December 10, 2019. The Museum das Verdades Banais is a Virtual Museum linked to the Institute of Human Sciences of the Federal University of Pelotas that seeks, through open collaborative curation, collections of a biographical nature. Constituting a virtual collection through narratives and photographs.*

**KEYWORDS:** *Museum. Virtual. Collection. Biographical.*

---

<sup>1</sup> Rafael Teixeira Chaves Museólogo- Graduado pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL. Mestre em Museologia e Patrimônio- UFRGS. Especialista em Educação e Patrimônio Cultural e Artístico-UNB. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural-UFPEL.

## **MUSEU, MUSEOLOGIA E VIRTUALIDADE: O MUSEU DAS COISAS BANAIS ENTREVISTA PROFESSORA MARIA CRISTINA BRUNO**

O Museu das Coisas Banais nasceu como um projeto de ensino criado em 2014, vinculado ao Departamento de “Museologia, Conservação e Restauro” do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). A esse, situa-se o Curso de Bacharelado em Museologia. A sua criação teve como propósito preservar e compartilhar as memórias de toda e qualquer pessoa, por meio de seus objetos biográficos, os quais acompanham a vida dos sujeitos e, portanto, adquirem valor afetivo. O principal objetivo do MCB é discutir esses objetos, muitas vezes considerados banais, como portadores de memória em instituições tradicionais. Os processos de musealização do MCB compreendem aquisição, documentação, salvaguarda e comunicação. Entretanto, como se trata de um Museu Virtual, analisaremos três categorias (variáveis) para compreender a sua ação. São elas: a usabilidade (conteúdos disponíveis, design, interface, concepção/planejamento, visita/complemento do físico), a interação com os usuários (instrução, conservação, manipulação e exploração) e os impactos das tecnologias da informação e comunicação (uso e auxílio de dispositivos tecnológicos e redes sociais), tal como foram abordados anteriormente e do referencial teórico. Essas categorias de ordenação possuem a finalidade didática para melhor analisar o estudo. Qual o sentido de Banal para o nome do Museu? Foi inspirado na ideia da microhistória, para demonstrar a importância que as coisas ditas “banais” (um sinônimo para “comuns”) têm para as nossas vidas e histórias individuais, o que dialeticamente também influi na sociedade como um todo. Com a missão de “preservar no espaço virtual”, através do compartilhamento de memórias, todo e qualquer objeto com valor afetivo, pertencente a toda e qualquer pessoa, o museu visa ampliar e democratizar a constituição de acervos, por meio de um museu virtual, formado por objetos biográficos, além de fomentar uma reflexão sobre a relação entre as pessoas e as coisas. Os museus virtuais possuem objetos em potencial, o que significa se desprender de um primeiro olhar, museal, do desejo de memória de torná-lo objeto de museu. No segundo olhar, entram os processos de musealização, que transformam o material e imaterial na virtualidade, mediante a potência que se desprende desse objeto. Os objetos nos Museus Virtuais atuam a partir da afetividade, seu acervo é composto por narrativas e fotografias que são disponibilizadas/expostas online. Os processos de musealização fundamentam-se em salvaguardar, comunicar e expor. As redes sociais servem como suporte para exposições, para a comunicação, sendo um espaço destinado às informações da gestão do museu. O Museu das Coisas Banais, nesta

fase inicial, utilizou as mídias sociais como suporte do Museu, como o Facebook, o Instagram, para a comunicação, coleta de acervo e exposição. A documentação era feita em fichas no Word e colocadas em pastas na nuvem, pois o acervo era recebido via e-mail, com a narrativa e a fotografia do objeto. Este processo inicial era mais um registro do que um documento Museológico.

O Museu visa preservar e compartilhar memórias das pessoas por meio do compartilhamento de objetos biográficos significativos que acompanham e que fazem parte da vida cotidiana das pessoas, de suas trajetórias de vida e partes das suas biografias. A ação de salvaguardar e compartilhar objetos banais na internet faz com que o MCB gere memórias dos seus visitantes. Assim, o MCB inspira ações educativas e de extensão através do compartilhamento dos objetos digitalizados, proporcionando a integração entre a pesquisa e a extensão universitária.

O Museu das Coisas Banais parte do princípio de museu virtual utilizando na fase inicial das mídias digitais como suporte comunicacional e de aquisição de acervo. No segundo momento, o Museu passa a utilizar o site institucional como o “lugar” da instituição e as mídias digitais como suportes comunicacionais museais.

A entrevistada Maria Cristina Oliveira Bruno Museóloga atua como Professora Titular em Museologia no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo – MAE/USP, onde foi diretora de 2014 a 2018. Comunicação Museológica e supervisiona projetos de pós-doutoramento. É professora convidada (desde 1996) da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias/ULHT de Portugal. Além disso, coordena o Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia/PPGMus/USP desde 2020. Possui licenciatura em História pela Universidade Católica de Santos (1975), com três especializações em Museologia pela Escola de Sociologia e Política de São Paulo (Pequenos Museus, 1978; Museus de Arte e História, 1979; e Museus de Ciência e Técnica, 1980); Doutora em Arqueologia pela Universidade de São Paulo (1995). Realizou atividades de pós-doutoramento, por meio de projetos aplicados de Museologia, estágios, estudos regionais e visitas técnicas, em instituições do Brasil e exterior.

Tem experiência na área de Museologia, com ênfase para Projetos de Planejamento Museológico e Comunicação Museal, atuando principalmente nos seguintes temas: Teoria Museológica, Historicidade dos Processos Museológicos, Gestão Museológica, Museologia Brasileira e Musealização da Arqueologia. É autora e também responsável pela organização de livros e artigos em periódicos especializados, é membro de conselhos de instituições culturais e presta consultorias a museus e memoriais para a elaboração de programas e planos museológicos.

É membro do Conselho Internacional de Museus / ICOM e, neste contexto, integra o Comitê Consultivo do ICOFOM (Senior Advisor Committee - Committee for Museology).

## ENTREVISTA

**MCB: O que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas?**

**Cristina Bruno:** O museu virtual é um Museu que ele se alimenta de uma ferramenta que talvez ela seja mais recente na história da Museologia, mas eu acho que é um museu. No entanto podemos ter um museu estritamente virtual, como temos em alguns casos, ou podemos ter outros museus que usam a linguagem ou as linguagens da virtualidade. À presença, é o que nós temos no tempo presente, como uma força mesmo, considero motriz na Museologia, porque permite que eu tenha observado com aquele é totalmente visual que a gente usa muito de forma expressiva. As ferramentas têm uma possibilidade, uma potencialidade de alcançar as pessoas em um tempo e espaço que os outros museus às vezes não têm, considero um grande ganho na Museologia.

**MCB: Os museus virtuais são fenômenos em processo datado e locado e que se legitimam na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais?**

**Cristina Bruno:** Reflito muito sobre esses museus ou aqueles que usam de forma expressiva as ferramentas, como no caso do Museu do Futebol, o próprio Museu da Língua Portuguesa, que está sendo reconfigurado atualmente; eles têm total condição de se fazer valer a cadeia operatória museológica. O que diferencia na essência é que eles não têm coleções materiais como na Museologia normativa os museus têm, mas acho que quase todos eles estão, falo muito pela experiência, por exemplo, do Museu do Futebol, eles têm montado centros de referência, então a questão patrimonial ela entra como elemento de informação, ela entra a partir de arquivos virtuais, mas não deixa de, não deixa de estabelecer elos patrimoniais, os museus das mais variadas possibilidades. Então, ou eles fazem pesquisa, por exemplo, de campo em relação àquela temática

do museu, e recolhem informações virtuais e tratam essas informações desta maneira e colocam essas informações a disposição do público, ou pelos centros de referências, ou nas próprias exposições, ou na ação educativa, enfim, então eles podem partir de pesquisas temáticas, por exemplo, eles podem partir de outras possibilidades de curadoria colaborativa, então vejo que eles têm, eles podem fazer tudo que um museu normativo pode fazer, só que eles (acho) que ao abstrair, isso é uma questão a ser discutida também, ao abstrair a materialidade *stricto sensu*, automaticamente eles abstraem também a ideia de coleção, em tese pelo menos. E daí, lógico, é um confronto com a historicidade dos museus, nada impede que ele tenha uma função pública, uma função de patrimônio também, de preservação patrimonial nas temáticas que ele trabalha.

**MCB: o Museu das Coisas Banais é um museu com o acervo composto por objetos banais, carregado de histórias biográficas, o processo de aquisição se dá por uma curadoria colaborativa, e como você vê esse processo de curadoria colaborativa na virtualidade?**

**Cristina Bruno:** Então, já havia falado desse projeto do Museu das Coisas Banais e agora conheci mais. Acho extremamente interessante e inovador, porque, a partir da curadoria colaborativa, compartilhada, que é o futuro mesmo da Museologia, acredito que o Museu das Coisas Banais encontrou uma metodologia através do uso da virtualidade para acessar essas referências patrimoniais e, com isso, acessar as memórias das pessoas. Pelo que identifico, as pessoas é que propõem na verdade. Um elemento para ser preservado, e o que vocês estão fazendo, é a organização dessas intenções pessoais, então acho isso, e obviamente ao fazer isso vocês disponibilizam também. Para quem queira acessar as memórias. Então e acho que isso é importante, para quem compartilha, no sentido de doar né, entre aspas “virtualmente um elemento da sua memória, uma história que vem com essa referência”, é ao mesmo tempo vocês também colaboram desdobrando isso em novas informações, por que o visitante virtual ele também pode acessar outras memórias né da própria ferramenta do museu, acho bem interessante.

**MCB: Na sua opinião os objetos banais são potências museológicas? E quais?**

**Cristina Bruno:** Os objetos banais são uma potência museológica, até porque, é, que a Museologia passou muitos séculos, ou a história dos museus de uma certa forma valorizando de forma

sobremaneira algumas categorias de objetos, em detrimento de outras, então são obra prima, obra rara, mobiliário rico, enfim, é tudo aquilo que nós sabemos que tinha muito haver com o olhar do gosto do poder. Já eu acho que no último século e meio, os museus vêm se dando conta, tanto que eles precisavam abrir os seus horizontes, e com isso acho que eles acolheram objetos do cotidiano, ou ressignificar objetos de etnias distintas, longe no tempo e espaço, e com isso eles acabaram criando também não só novos acervos, mas outras formas de museus, e isso valorizando muito mais essa memória cotidiana, a memória do indivíduo comum, a memória dos grupos não favorecidos, e a partir daí isso pode representar, como tem representado uma certa revolução no mundo dos museus, porque a ideia de poder, que acho que sempre impregnou as grandes coleções e tal, ela passou a ter um segundo, penso que está um pouco no segundo plano. Porque agora a tensão da Museologia está voltada para outras variáveis, então a questão da descolonização, os trabalhos comunitários, os museus de territórios, os museus virtuais, então a ideia de objetos banais. Que dá o nome ao museu, acho uma ideia muito, muito oportuna por que chama atenção para algo que na verdade, no processo de entrega para pessoas é importante, não é? Mas que socialmente é visto até então não como tão importante.

**MCB: O lugar do museu virtual, ele muda né? O lugar institucional do Museu das Coisas Banais é o site. As redes sociais são seus suportes e dispositivos comunicacionais e socialização com o público. Qual a sua percepção dessa experiência museal na virtualidade?**

**Cristina Bruno:** Acredito que condiz com a natureza do museu, porque acho que tudo aquilo que nós utilizamos não é, nos últimos tempos, as tecnologias virtuais, em um certo sentido é, significa também um não lugar a partir de um prisma tradicional não é. O lugar é onde a tecnologia pode alcançar. O lugar é a virtualidade pode alcançar, isso que é importante, acredito, pois não sou uma especialista nessas variáveis, mas acho que isso mudou muito o mundo né, em muitas questões, inclusive os museus, a ponto da gente poder ter museus virtuais, cujo o local, espaço concreto não é o mais importante. Então, nesse sentido, diria assim, que é o não lugar, mas no sentido de ter toda potência que a tecnologia imprime nos dias de hoje, e que este museu está fazendo uso disso.

**MCB: Como as tecnologias da informação da comunicação reconfiguram na atualidade os museus na virtualidade?**

**Cristina Bruno:** Primeiro, acho que as Tecnologias da Informação reconfiguraram os museus tradicionais também. Por que é uma enorme ferramenta, para os museus, não só utilizaram aquilo que eles têm guardado em termos de documentação, laudos de conservação, quer dizer, mas também usar a virtualidade nas exposições do ponto de vista acho que de trabalhar melhor a emoção, a sensibilidade do visitante, e trabalhar inclusive linguagens que são mais contemporâneas ao visitante. Então nesse sentido as tecnologias já fizeram os museus tradicionais avançarem séculos, e naturalmente que elas embasando essa nova, chamaria uma nova modalidade de museu, que seria o museu virtual, e que ela abre um cenário sem fim. Porque as tecnologias não têm uma dinâmica de conquistas cotidianas, no seu próprio universo da tecnologia. Então ela abre cenários impensáveis para os museus. Desde você pode visitar museus tradicionais. Através de sites de virtualidade, até fazer um trabalho com memória como vocês fazem, de forma compartilhada, disponibilizar, até conectar museus das mais variadas regiões em torno de temas comuns, a gente conhece alguns trabalhos de redes virtuais. Então, assim, acho que é infinito e a linguagem é, penso muito assim das novas gerações, porque eles já nascem, como a gente já fala muito habituado, que isso faz parte do cotidiano, de tudo, da escola, da família, da rua. Então é, enfim, acho que veio pra ficar, quer dizer não adianta, às vezes escuto – mas isso às vezes está substituindo a materialidade – acho que é outra coisa, desperta emoção, desperta outras, outras questões do momento contemporâneas, e acho que nós precisamos contar com isso, já que temos a disposição, das tecnologias contemporâneas.