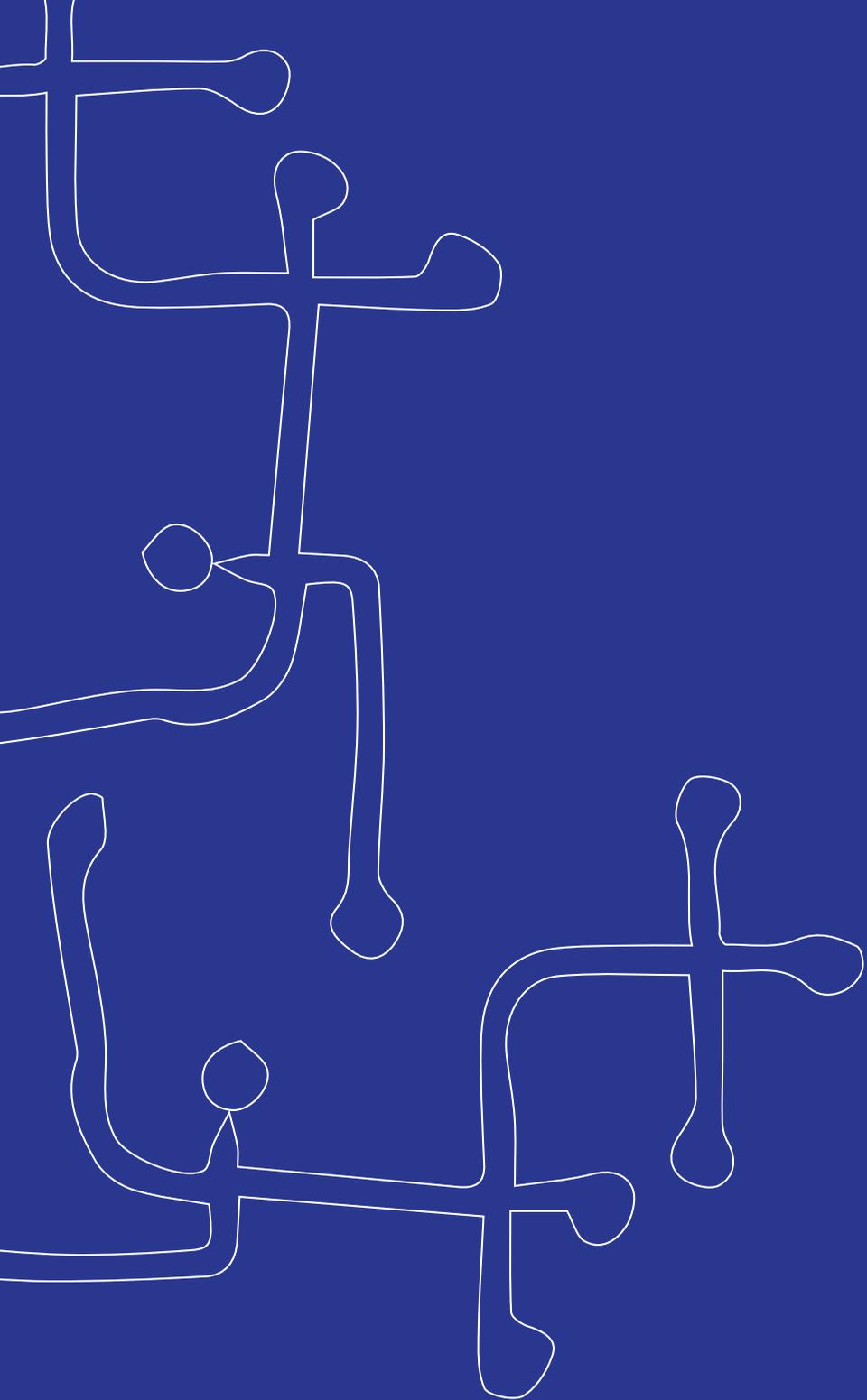


Ministério do Turismo, Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro,
Secretaria Municipal de Cultura apresentam



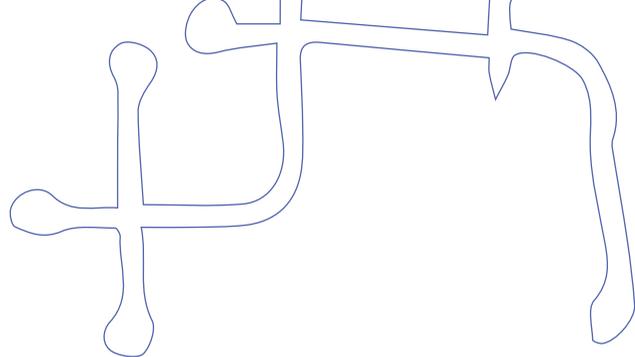
CURSO DE FORMAÇÃO DE MEDIADORES





É com alegria que a Escola do Olhar do Museu de Arte do Rio lança este livro, fruto de desdobramentos do Curso de Formação de Mediadores Culturais. Esta publicação é organizada a partir dos próprios módulos do curso - Aula Magna, Estudos de Caso e Módulo Prático. Cada convidado registrou os sentidos de sua apresentação durante o curso e o mesmo os expandiu, conforme você vai encontrar por entre os capítulos e as diferentes formas de apresentar este material. É a nossa expectativa que ele sirva como um recurso para agentes educativos nas suas pesquisas a partir da experiência prática daqueles que fazem a arte educação em sua pluralidade.

Escola do Olhar



06 EDITORIAL

08 SOBRE A OEI

09 SECRETARIA MUNICIPAL DE
CULTURA DO RIO DE JANEIRO

10 INSTITUTO CERVANTES

AULA MAGNA

12 ANOTAÇÕES: COMPARTILHAR
AS MARAVILHAS: A MEDIAÇÃO
CULTURAL E O CULTIVO DA
ATENÇÃO.
RUANNA SANDER E YAGO FEITOSA

14 "ANIMADINHOS CIBERTEATRO",
UM PROJETO QUE UNE TEATRO
DE FORMAS ANIMADAS, CINEMA
E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA
PÚBLICO INFANTO-JUVENIL.
MARCIELLY VANUCCI

ESTUDOS DE CASO

19 ACERVO DA LAJE
JOSÉ EDUARDO FERREIRA SANTOS

26 MUSEU DE MEMES
VIKTOR CHAGAS

31 O QUE PODE SER UM MUSEU?
O ESTUDO DE CASO DO MUSEU
AFRODIGITAL
UILLIAM DE JESUS CASTRO

36 PAÇO DO FREVO - DO BINÁRIO
AO WEBNÁRIO
CARLOS LIMA

44 EXPERIMENTE CULTURA
RENATA PRADO

48 GAME HUNI KUIN – NOS
CAMINHOS DA JIBOIA
ENCANTADA
GUILHERME PINHO MENESES

53 A EX-CRITA COMO UM JOGO
CONVERSANDO COM UM EX-
PETÁCULO DIGITAL
ultraVioleta_

62 CONTOS DE IFÁ
CENTRO CULTURAL COCO DE
UMBIGADA

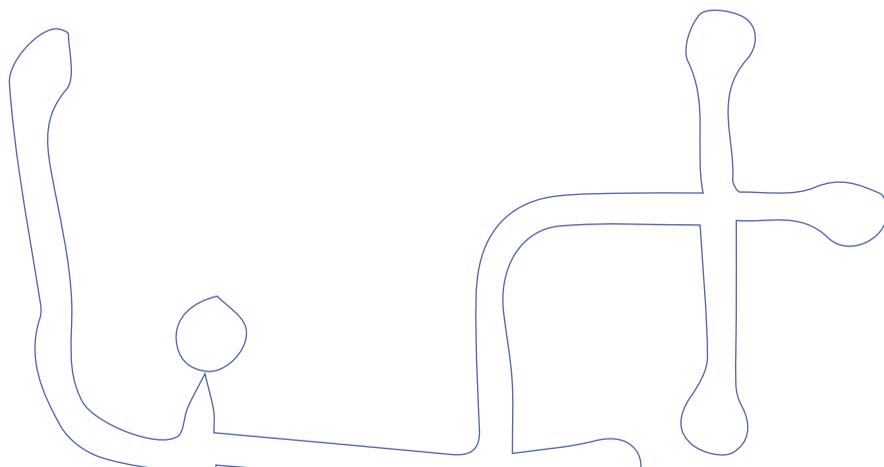
67 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO
MUSEAL PARCERIA ENTRE
A ESCOLA DO OLHAR
E O IFRJ - PAULO DE FRONTIN
GUILHERME MARINS CARVALHO

MÓDULO PRÁTICO

75 OFICINA DE DISPOSITIVOS
ARTÍSTICOPEDAGÓGICOS
ANDRÉ VARGAS

80 PROGRAMAÇÃO CURSO DE
MEDIADORES 2021

82 CRÉDITOS



EDITORIAL

No início de 2021, segundo ano da pandemia de covid-19, a equipe da Escola do Olhar do Museu de Arte do Rio estava imersa em desenhar as atividades educativas e visitas mediadas para o formato virtual, dentre as quais o Curso de Formação de Mediadores Culturais era uma grande incógnita. Como fazê-lo sem o encontro presencial, os olhos nos olhos, os silêncios e hesitações, as descobertas e as trocas? E, por outro lado, quais oportunidades o virtual nos possibilita e como poderíamos aproveitá-las para fazer um curso novo que mantivesse a sua identidade? Essas eram perguntas que estabeleciam o desafio à frente.

Numa artesanaria tecida a muitas mãos, *gentes* e desejos, o Curso de Formação de Mediadores foi se desenhando aos poucos. Ele não nasceu de uma vez, redondo, fechado e pronto. Mais bem como a própria metodologia de mediação que praticamos na Escola, ele foi se costurando por linhas sempre abertas, formatos e significados em expansão. Conforme mais associações com instituições que compravam a nossa ideia, caminhos inesperados para o curso iam sendo tomados. Assim o curso e este livro, que registrou aquela experiência e tem a autoria das mesmas mãos que o teceram, é sobre afeto e sobre os atravessamentos que somente este permite. Acredito na potência que a educação se dá através da materialidade e da expressão, quanto do inefável sentimento promovido pela experiência e pela sensibilidade. Ao fim, o curso conectou *gentes*, coletivos e instituições de todo o Brasil e mesmo de fora.

Jorge Larrosa, desde seu escritório improvisado em sua casa na Espanha, abriu o curso com a aula magna sobre o lugar transformador que a arte educação e a metodologia da mediação cultural disputam na economia da atenção, numa era extremamente virtual. Marcielly Vanucci, no seu compartilhamento do seu processo de criação de um projeto que uniu teatro de formas animadas, cinema e tecnologias digitais para público infanto-juvenil. Em seguida, **Pollyana Quintella** e **Natália Nichols**, ambas do Rio de Janeiro, promoveram aulas ambiciosas sobre as bases epistemológicas e éticas da mediação cultural. Pollyana explicou o que é e o que pode ser a curadoria de arte, que compreende o ato cotidiano de escolher os objetos que serão dispostos na estante do quarto. Natália trouxe a epistemologia de Paulo Freire, que baseia a concepção não só da metodologia da Escola do Olhar, como da própria atuação do Museu de forma mais ampla. Subsequente, estreamos os estudos de caso que se debruçaram sobre três eixos de interesse. Os baianos **Acervo da Laje** e **Museu Afro Digital** da Universidade Federal da Bahia e o niteroiense **Museu de Memes** da Universidade Federal Fluminense se reuniram, enquanto museus sociais, para contestar as estruturas sociais de poder e as hierarquias que estruturam tanto a arte como o mundo de forma mais ampla, discutindo as possibilidades dos distintos objetos colecionáveis e de linguagens populares. O recifense **Paço do Frevo** e os cariocas **Experimente Cultura** e **Instituto Nacional de Educação de Surdos** (INES) compartilharam sobre as suas experiências pessoais e institucionais de adaptação de metodologias e atividades para o virtual durante a pandemia, e como ela

transformou não só a forma como o conteúdo de suas propostas. O **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro** (IFRJ), localizado em Engenheiro Paulo de Frontin, no estado do Rio de Janeiro; o **Game Huni Kuin**, desenvolvido entre coletivos do Acre e de São Paulo; o coletivo, também de São Paulo, **ultraVioleta** e o olindense **Centro Cultural Coco de Umbigada** propuseram uma conversa animada sobre todas as possibilidades que o jogo pode promover para a arte-educação. Finalmente, **André Vargas** fechou o curso com o único momento presencial da formação. Durante três dias, André conduziu oficinas práticas sobre como desenvolver visitas mediadas e como construir dispositivos artístico-pedagógicos como forma de dar materialidade às relações que estão sendo propostas durante a mediação.

Além dessas *gentes* convidadas para compor o curso, se fazem presentes também nesta construção as principais referências do que eu entendo por mediação. Foram eles/as, os/as educadores da Escola do Olhar, que provocaram as perguntas geradoras que guiaram a elaboração desse curso. Foram eles/as que frente ao desafio do virtual não perderam de vista os princípios da mediação: o encontro, a troca, o afeto.

Me sinto completamente honrada de ter como parceiros e parceiras de trabalho: Priscilla, Rajnia, Fernando, Rita, Letícia, Guilherme, Andressa, Karen, Alice, Ruanna, Tatiana, William e Yago. Seus modos de trabalho se transformam e, conseqüentemente, afetam os caminhos metodológicos da Escola do Olhar. Neste ano, passamos por infinitas transformações e

adaptações para pensar como faríamos nossas atividades, como as formações de professores, as mediações presenciais com as restrições impostas pela covid-19, a criação dos dispositivos artístico-pedagógicos e as reinvenções para ocupar os espaços virtuais que não perdessem o diálogo e a experiência única que o encontro com a arte-educação promove.

O Curso de Mediadores de 2021 é um fruto da invenção. Esse curso só se fez possível, como o próprio Larrosa nos diz, quando conseguimos “parar para pensar mais devagar, escutar mais devagar; sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro”.

Foi neste conjunto multifacetado de experiências práticas, virtuais, afetuosas e críticas de diferentes públicos, narrativas e interesses que construímos esta proposta buscando trabalhar os caminhos da educação museal como ferramenta de transformação social, apostando na promoção da inclusão, da diversidade e do compromisso social. Neste livro, você vai encontrar o relato dessas experiências contadas por seus próprios fazedores, suas trajetórias e, é claro, seus afetos. Que estes possam servir como inspiração e também como mapas de sonhos que se trilharam em fazimentos, reiterando que o possível é uma questão de tentativas, erros, mas principalmente de acreditar.

Desejo uma boa leitura e uma boa prática.

Patrícia Dias
Gerente de Educação e da Escola do Olhar



SOBRE A OEI

A Organização dos Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura (OEI) tem como objetivo principal a cooperação entre países ibero-americanos no campo da educação, da ciência e da cultura com vistas ao desenvolvimento integral e sustentável. Com centenas de projetos ativos com entidades públicas, organizações da sociedade civil, empresas e outras organizações internacionais, a OEI representa uma das maiores redes de cooperação na Ibero-América. Na área da cultura, a OEI implementa diversas ações de cooperação técnica na região, tais como as reuniões periódicas de alto nível, particularmente as Conferências e Cúpulas Ibero-americanas de Cultura; na elaboração de projetos, acordos e agendas regionais, como a Carta Cultural Ibero-americana (CCI); e por meio de programas e projetos técnicos com os Estados Membros, com foco principal nas atividades de capacitação de agentes culturais, acesso à cultura, formação de redes e novos negócios em economia criativa.

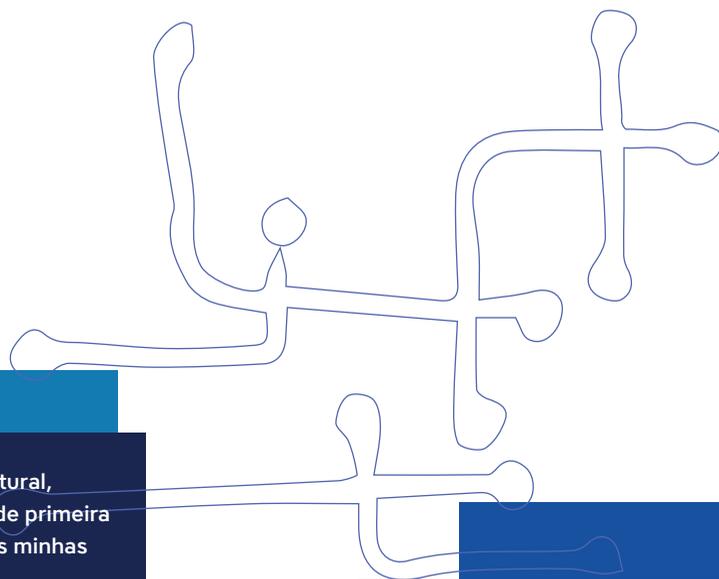
A OEI participa da gestão do Museu de Arte do Rio (MAR), que é um caminho para tornar os equipamentos culturais acessíveis em prol da sociedade. O MAR representa um instrumento de fortalecimento do acesso à cultura, intimamente relacionado com o território. Além de contribuir para a formação nas artes, tendo no Rio de Janeiro, por meio da sua história e suas expressões, a matéria-prima para o nosso trabalho.

Raphael Callou

Diretor e chefe da representação da OEI no Brasil

Navego desde 2015 nas águas da mediação cultural, porém confesso que senti-me uma marinheira de primeira viagem, o curso de mediadores do MAR abriu as minhas escotilhas para novos e lindos horizontes.

KELLY DE JESUS DA SILVA CARDOSO
Aluna do Curso de Mediadores
Arte educadora



SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO

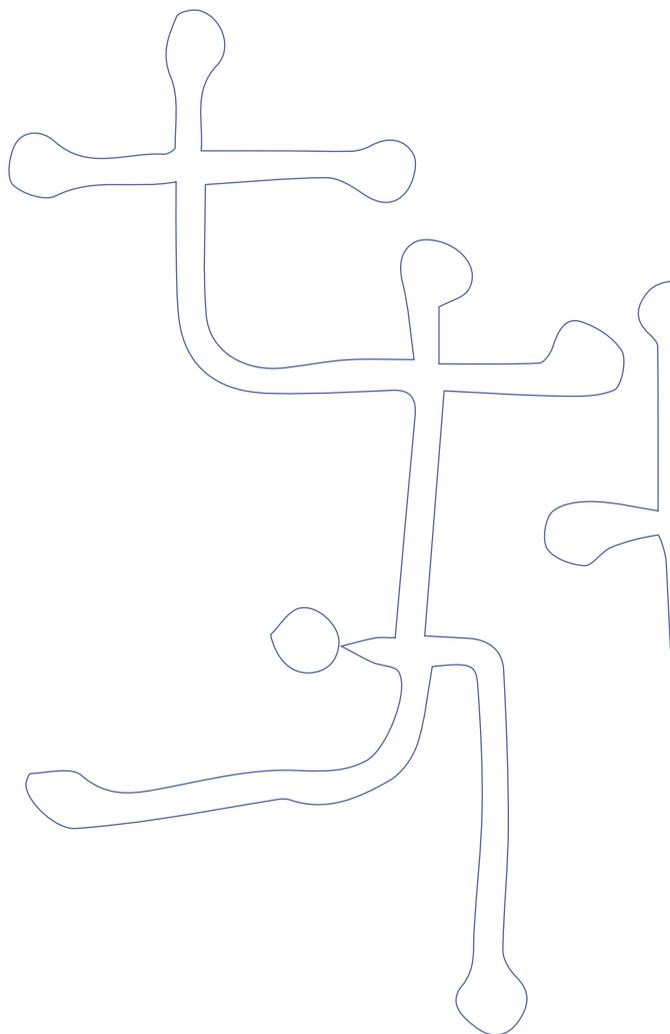
Primeira realização do Porto Maravilha, amplo projeto de revitalização da Região Portuária, promovido pela Prefeitura do Rio: o Museu de Arte do Rio (MAR) ocupa dois prédios erguidos na primeira metade do século XX, na Praça Mauá. A Secretaria Municipal de Cultura celebra a parceria com a Escola do Olhar, que democratiza o acesso às artes, oferecendo formação continuada aos professores da rede municipal e promovendo atividades com seus alunos.

Experiências pautadas na relação entre arte e educação. Desde sua fundação, em 2013, a Escola do Olhar reforça as ações que dialogam diretamente com a sociedade. A arte, educação e tecnologia como fruto de um processo contemporâneo.

Uma ação desde a implementação da Escola, o Curso de Mediadores do MAR, na verdade, começou antes mesmo da inauguração do Museu. Pesquisa, práticas e formação para pessoas interessadas em arte e educação. Em razão da pandemia, o curso aconteceu em formato híbrido (online e presencial) este ano, dividido em módulos.

Assim, a Prefeitura do Rio reforça seu compromisso com a cultura e a educação, estabelecendo um diálogo intenso e criativo com questões que perpassam o Brasil e o mundo.

Marcus Faustini
Secretário de Cultura do Rio de Janeiro



INSTITUTO CERVANTES

O Instituto Cervantes do Rio de Janeiro se une ao acordo assinado com a Secretaria de Educação da Embaixada da Espanha em Brasília para a colaboração entre o Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR) e o Estado espanhol para a promoção de cursos e apoio às atividades culturais que envolvem ambos países.

Entre as funções do Instituto Cervantes está a organização de cursos de espanhol especializados para profissionais, bem como para estudantes comuns que tenham interesse pela língua espanhola falada tanto na península ibérica quanto em terras americanas. A esta tarefa se une o interesse de estabelecer acordos de cooperação com outras instituições brasileiras em ordem de colaborar conjuntamente na elaboração de programas de interesse em comum para ambos os países. Seguindo este espírito, participamos no **Curso de Mediadores: Arte, Educação e Tecnologia: Repensando Museus**, organizado pelo MAR dentro da **Escola do Olhar**.

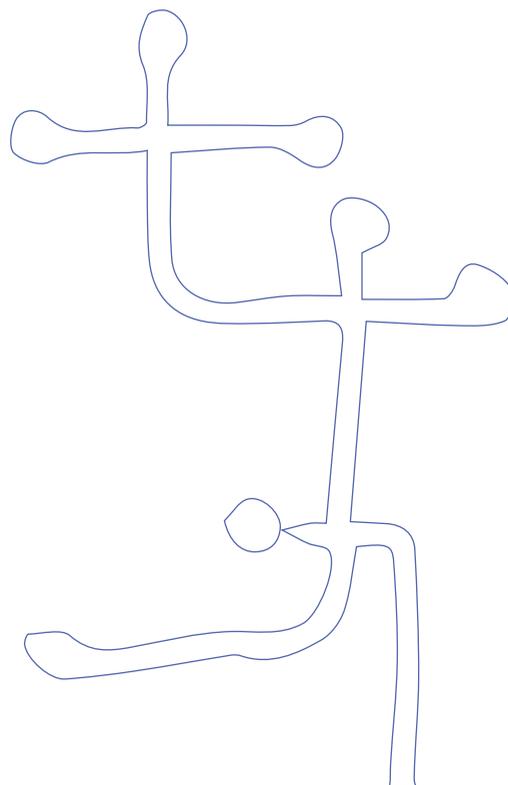
A nossa colaboração centrou-se em facilitar a presença do professor espanhol Jorge Larrosa, que lecionou uma conferência sobre a apreciação da arte e seu valor pessoal e museístico. Este ato, como muitos outros que o sucederão, está dentro do marco de amizade e cooperação entre duas instituições que

trabalham na mesma cidade, com um mesmo objetivo de divulgar e comunicar as diferentes formas de pensar e sentir o mundo que caracterizam uma cultura em liberdade.

Confio que este espírito de colaboração se prolongue em novos atos e programas nos quais o MAR e o Instituto Cervantes do Rio de Janeiro possam ir de mãos dadas rumo a um horizonte em que primem a diversidade e a qualidade dos conteúdos culturais.

ANTONIO MAURA

Diretor do Instituto Cervantes Rio de Janeiro





AULA MAGNA

ANOTAÇÕES: COMPARTILHAR AS MARAVILHAS: A MEDIAÇÃO CULTURAL E O CULTIVO DA ATENÇÃO.

RUANNA SANDER E YAGO FEITOSA

Jorge Larrosa desenvolve o pensamento que se debruça sobre a articulação entre arte e educação, do qual tiramos proveito para um diálogo estreito com a prática educativa nos museus de arte. Para Larrosa, as experiências possuem grande força na formação ética, estética e cultural dos sujeitos, logo aponta caminhos que entrelaçam arte e educação num enredo polissêmico e amplo ao estabelecer interlocuções com a vida. Trata-se, portanto, do conhecimento pela experiência, posto que resulta da força do acontecimento, do que se passa em nós e transforma o que somos. Significa ultrapassar o que dominamos em conceitos teóricos e encarnar o conhecimento no corpo: aquilo que não é calculável, identificável ou manipulável, mas o que produz deslocamentos, mobiliza emoções e desperta desejos.

Diante dessa perspectiva, o Museu de Arte do Rio, através da Escola do Olhar, convidou Jorge Larrosa para a aula magna “Compartilhar as maravilhas: a mediação cultural e o cultivo da atenção”, do Curso de Formação de Mediadores Culturais¹. Este texto deseja trazer um resumo breve da contribuição dessa aula, com foco nas percepções de que os humanos são “animais maravilhosos”, uma vez que o fundamento do ser social é se maravilhar.

Parte da sua primeira explanação se dá em conceituar sua noção de Maravilha. Diz ele que as maravilhas encontram-se isoladas do espaço e suspensas no tempo, com efeito, dispensa algumas abordagens tradicionais de conhecer e de dar-se a conhecer. Além disso, Larrosa afirma que as Maravilhas estão diante da presença dos olhos, mas devem ser vistas à distância. (Aqui, podemos dizer que o autor privilegia os sentidos como forma de conhecer o mundo e, de todos os sentidos, o professor confere maior importância ao sentido da visão).

Em certo momento, ele argumenta que, de todas as modalidades artísticas, a pintura e a poesia são as que melhor conseguem captar e transmitir as Maravilhas. São essas as fontes de arte que melhor expressam as Maravilhas. O autor segue o pensamento afirmando que não apenas a natureza é maravilhosa, mas também as coisas que são fabricadas pela espécie humana, inclusive algumas instituições inventadas, tais como a escola.

O professor Larrosa realiza uma leitura da realidade social e, segundo o seu pensamento, vivemos em uma sociedade do consumo, da instrumentalização das coisas. Nossos usos, por exemplo, se enquadram nesse aspecto quando

¹ A aula completa está disponível no canal do Museu de Arte do Rio, You Tube.

apegados a uma função determinada. Isto é, ao subordinar certas práticas a um resultado pré-calculado, extinguimos as possibilidades não cogitadas. Por isso, a arte como dispositivo que quebra esse circuito da sociedade do consumo, que se dá em: se apropriar, instrumentalizar e conformar as coisas. Diante desse contexto social, a proposta do autor é “democratizar a beleza”, “tornar a beleza um bem público” e isso se consegue ao “compartilhar as maravilhas”.

Museu, escola e biblioteca pública são, segundo a lógica de pensamento do professor, “instituições comunistas” e por isso são “instituições maravilhosas”. Nesse momento, ele deixa evidente a sua utopia política: “comunismo das maravilhas”. Diante disso, podemos identificar quais são as instituições humanas que podem ser consideradas “Maravilhosas”. Ainda sobre essa questão, o autor parece indicar que os artistas, enquanto grupo, se configuram enquanto categoria profissional mais avançada no que diz respeito à apreensão das “instituições maravilhosas”. Os artistas conseguem saber o que se passa “lá fora” e, deste modo, transmitir essa experiência através da prática artística.

Em certo momento, Jorge inicia uma síntese a respeito de como os diferentes pensadores da filosofia ocidental pensaram a respeito da categoria de beleza. Após realizar tal síntese, o autor coloca a ideia de que a beleza se encontra, de maneira irreduzível, no “coração dos homens”. Em última instância, toda a espécie humana está ligada ao mundo porque o amam.

Diante dessa afirmação, podemos pensar que, para Larrosa, a natureza humana é amar o mundo, e a beleza é justamente o amor entre o homem

e o mundo. Ao final, o professor argumenta que a sociedade do consumo e da utilidade cometem crimes contra a beleza. Pelo que parece, as “instituições maravilhosas” devem atuar no intuito de impedir tais crimes. Uma das maneiras de bloqueá-los é cultivar nos indivíduos a atenção.

Ao final da sua linha de reflexão, Jorge vai defender a ideia de que o museu, quando assume uma dimensão de “museu social”, deve ser entendido enquanto uma escola, uma vez que, no museu, de acordo com sistema de Larrosa, é possível um tipo de duplo movimento onde o museu é dotado da capacidade de compartilhar as maravilhas e, ao mesmo momento, cultivar a atenção. Por isso, Jorge confere ao mediador um papel fundamental, pois este profissional revela uma “maravilha” e cultiva a atenção do indivíduo que está inserido dentro de alguma dinâmica relacionada a algum dispositivo artístico-pedagógico.

Considerando as contribuições do professor Jorge Larrosa, instituições como a escola e o museu carregam em si a vocação de “instituições maravilhosas”, que convertem o tempo da vida desatenta em momentos de atenção para as belezas, capazes de provocar transformações nos sujeitos. Essa aula amplia a nossa maneira de encarar a educação museal, tendo em mãos as belezas que formam e transformam.

Fantástica! Que maravilha a escolha do professor Larrosa usando a letra da música Que maravilha para traçar conceitos que nos levam as instituições humanas escola e museu

DIONE SOUZA LINS

Aluna do Curso de Mediadores.

Professora de Arte aposentada da Rede pública do Rio e artista plástica, moradora de Niterói

"ANIMADINHOS CIBERTEATRO", UM PROJETO QUE UNE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS, CINEMA E TECNOLOGIAS PARA PÚBLICO INFANTO-JUVENIL

MARCIELLY VANUCCI

O primeiro parâmetro para pensar este projeto foi o público. O SESI RJ (Serviço Social da Indústria) vinha fazendo *lives* e transmitindo shows e espetáculos teatrais através de canais online, neste tempo em que fechamos os teatros presencialmente em decorrência da pandemia do Covi-19. Não havíamos feito ainda nenhuma programação para o nosso público infanto-juvenil e percebemos o quanto isso era problemático.

Pensei, então, para quem eu falaria. Uma criança de 4, 5, 6, 7, 8 anos, nascida em 2017, 2016, 2015, 2014 e 2013. Quando me dei conta disso, olhei para época e para quem seriam as crianças da segunda década do século XXI. Claro que é um pensamento superficial e pretensioso, sem dar conta das subjetividades individuais das crianças, pensando apenas numa época. Aqui é apenas o princípio de nascer e crescer, num tempo-espaço cuja realidade já é habitada em acontecimentos presenciais e digitais.

Pensar uma programação artística para este público, nesta época, com a tela sendo o espaço possível, não poderia apenas transmitir um espetáculo. Era preciso invenção, inovação através da tecnologia disponível e aproximação com a cibercultura de forma mais íntima.

Início minha fala com a frase da poeta, MC, apresentadora e produtora cultural: a MC Martina, que diz: “a poesia é a tecnologia da palavra”. Essa frase é o mote para pensarmos nossas possibilidades enquanto pessoas que produzem pensamento o tempo inteiro e onde isso se desdobra em tecnologia. Daqui para frente, traço um percurso de associações, hipóteses e referências que foram fundamentais para compor o projeto “Animadinhos Ciberteatro”, numa espécie de desmontagem do processo do que venho consumindo e estudando, e que certamente se desdobrou nesta ação, neste projeto, neste festival.

Para pensarmos em tecnologia e suas camadas, vamos para seu significado enquanto palavra, desdobrando-a em duas: tecno + logia.

Tekhnología, do grego *tekhno* de *tékhnē*, que é arte, artesanato, indústria, ciência. E *logía*, que é *logos* ou linguagem, proposição, conhecimento ou estudo de algo. A técnica é um método, uma maneira, uma habilidade, um conjunto de procedimentos ligados a uma arte ou uma ciência, como técnicas para dançar, atuar ou tocar um instrumento, por exemplo. O *logos* está ligado à inteligência, a produção de conhecimento, que vem da nossa mente humana. Então, nós criamos ferramentas como meio de uso para

determinados fins que evoluem para outros fins e assim vamos nos cocriando o tempo inteiro.

No campo da educação, por exemplo, eu entendo a pedagogia como uma das tecnologias da educação. Pois se tecnologia é uma ciência com conjunto de métodos (técnica), que neste caso se aplicam ao ensino e aprendizagem (educação), incluindo inovação, a pedagogia é esse conjunto de métodos que vão se desenvolvendo para uso da educação. Desenvolver, absorver, transformar e aplicar o uso de técnicas para uma ciência ou arte. Temos então, uma tecnologia.

A criação do desenho, da palavra e da linguagem para comunicação com traços, letras ou fonemas (técnica), para conhecimentos diversos e maneiras diversas de uso através da oralidade ou da escrita, mostra que a utilizamos para muitos fins, como informação, registros documentais, mas também cartas, crônicas, romances, dramaturgias, músicas, ritos e rituais. Quando pensei nisso tudo, entendi porque a Martina disse que a poesia é a tecnologia da palavra. Pois ela usa essa técnica de falar ou escrever, um instrumento para se comunicar, e transforma em poesia e ali você tem umas das tecnologias possíveis da palavra.

Voltando ao *logos*: para o filósofo grego, Heráclito de Éfeso, *logos* é o que comanda o universo, é uma inteligência cósmica onipresente que se plenifica no pensamento humano. Hermes Trismegisto, filósofo egípcio, nos apresenta nos escritos de *O Caibalion*, sete leis herméticas, cujo primeiro princípio ou princípio fundamental é o princípio do Mentalismo, que diz: “O todo é mente. O universo é mental.” Tudo que vemos e compomos é a partir da nossa mente. O universo,

então, enquanto Deus, a natureza da força e energia. Se Deus também somos nós, somos parte da criação da matéria. Então, técnica e tecnologia estão dentro de nós. É como se Deus, o universo, criasse tudo através da mente e se Deus somos nós também, somos os criadores dessa realidade, aqui, agora, submetidos às outras leis da natureza.

Assim *a lógica*, a inteligência e sinapses cerebrais vão ao encontro do universo. O universo é todo conectado por uma lógica, todo organizado pela inteligência. A lógica é o princípio do pensamento humano. Este universo matemático, geométrico, conectado, lógico, como a mente. Brinco com analogias em relação ao desenvolvimento da tecnologia digital, com lógicas e comandos programados pela mente humana, mas em constante aprendizado e evolução, e com muitas questões para resolver.

Explanada a poeira entre técnica, tecnologia, inteligência, universo, mente e suas criações possíveis, trago exemplos de linguagens artísticas para pensarmos juntos e seguirmos desenhando em nosso mapa mental essas conexões.

Início com a música e com o exemplo do Jorge Ben Jor, que revolucionou o jeito de tocar violão no Brasil. Ao que tudo indica, a inspiração vem do candomblé, do toque do tambor, um exemplo é o toque de Agueré de Oxossi e sua semelhança executada no violão de Jorge na música “Os alquimistas estão chegando” do álbum *A Tábua de Esmeralda*, 1974. Quem aponta essa semelhança é o escritor e professor Luiz Antônio Simas. Trouxe a música para exemplificar que a técnica de tocar um instrumento (tambor) pode se virtualizar a outro (violão), inovando a partir de caminhos de criação.

Na linguagem teatral trago o livro *Teatro das Origens, estudos das performances Afro-Ameríndias* de Zeca Ligiéro (2019) cujo o estudo se aprofunda no teatro ritualístico desenvolvido por países latino-americanos. Trago para exemplificar que essas manifestações e performances, como o tocar, cantar, batucar e contar, são artes que acontecem com um modo de fazer a partir do desenvolvimento de uma habilidade de ritmo ao tocar ou ao dançar, por exemplo, ou seja, técnicas. Técnicas ancestrais que se desdobram, se virtualizam, com fim de troca de saberes e celebrações, gerando tecnologias ampliadas mesmo numa atuação mais artesanal.

O uso desses materiais de cunho ancestral é exatamente para pensarmos nesse movimento de tecnologia, a qualquer tempo, como parte do humano. E, aqui, com direcionamento aos movimentos artístico-culturais como eixo de pensamento social.

Como último exemplo, trouxe o livro *O elefante na sala escura* de Flávio Cândido (2002) que pincela a pré-história do cinema. Na Ilha de Java, o teatro de sombras acontecia há pelo menos 7.000 anos. Seus desdobramentos levam ao cientificismo ocidental, surgido no renascimento e a invenção do cinema de fato. Vou ao passado, mais uma vez, para tentar entender o presente e futuro a partir dos avanços tecnológicos e seus usos narrativos.

O mundo humano é tecnológico a partir da arte de estabelecer relações. O fio traçado aqui é que a técnica vai se desenvolvendo a partir de ideias, estudos, associações, necessidades, aspirações e o que vamos inventando com o uso dela, criamos tecnologias. A ancestralidade nos mostra isso. A

palavra tecnologia, quando citada, parece algo descolado de nós, mas não está. Dito tudo isso e agora sabendo que a tecnologia é ancestral e está em nós, chego à tecnologia digital, que se desdobra em cibercultura (Pierre Lévy, 1997), ciberespaço e o que venho chamando de ciberteatro.

Trouxe, ainda, como complemento das referências o livro *Jangada Digital* da Eliane Costa, (2011) que fala sobre políticas públicas culturais no Brasil, usando o meio digital, como por exemplo, os estúdios digitais nos pontos de cultura, criados pelo, então, Ministro da cultura, Gilberto Gil. O livro aponta esse caminho de criações possíveis a partir do digital na esfera pública.

Então, o que me interessa hoje é como fazemos uso da tecnologia digital em termos de trocas de saberes ou criação de narrativas artísticas e de educação, comparando ao que já produzimos enquanto humanidade a cada avanço tecnológico nesse tempo-espaço de sobrevivência humana. O que as ferramentas digitais me dão hoje de uso para que eu possa criar novas virtualidades tecnológicas? Como habitar o universo digital criando e não apenas repetindo o que já está dado ou o que querem que consumamos? Como nós aproveitamos ou hackeamos mais esse espaço, já tão dominado pelo mercado? Como pesquisadores, cientistas, artistas e educadores usam esse meio para um fim maior? O de produção de conhecimento, de virtualização de saberes que, de fato, possam contribuir para o nosso maior material e a quem se destina esse curso de mediação, o humano.

É a partir dessas perguntas que retornamos ao início deste escrito. O mote do projeto que desenvolvi foi para o público infanto-juvenil,

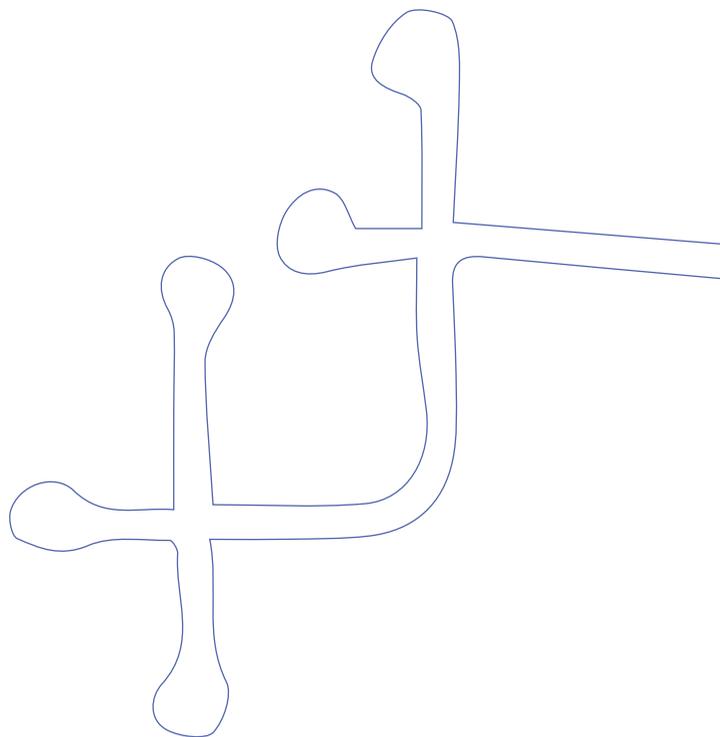
essa parcela de indivíduos de um determinado território e determinada idade, para quem deveria ser pensada uma programação artística através da tela. Quando penso que o público que eu ia propor uma programação artística na tela é um público que já nasceu no ciberespaço, dividindo relações presenciais e virtuais de forma mais natural, pensei que poderia usar a técnica do teatro de animação com uso de máscaras, bonecos, sombras e outros. Um conjunto de plasticidades juntado com a técnica do cinema, com o uso de cortes e ângulos para contar a história na caixa digital que é diferente da caixa cênica. Fechando, pensei que para trazer mais afinidade com esse público também seria interessante fazer mais alusão ao digital com recurso de animação. Assim surge “animadinhos ciberteatro”, da união de linguagens artísticas diferentes que possuem técnicas distintas para uma nova criação.

Nasce um festival de 3 espetáculos inéditos, produzidos por 3 companhias diferentes, durante 3 meses (agosto, setembro e outubro/2021) em cartaz no canal do Youtube da Firjan SESI. Espetáculos de teatro, de formas animadas, que dialogaram com cinema e com animação digital. Um a cada mês e com sessões simultâneas presenciais, nos teatros, quando abrimos com capacidade reduzida em setembro/2021. Brinco que esse formato foi uma sessão de cinema dentro de um teatro, para assistir teatro dentro do cinema, com pitadas de desenho animado.

Compôs o projeto “Animadinhos Ciberteatro”: o Grupo Depois do Ensaio com o espetáculo Itaí, a travessia do Valente, no mês de agosto. A Cia Cegonha – Bando de Criação com a peça-filme Era uma vez um adulto, no mês de setembro e

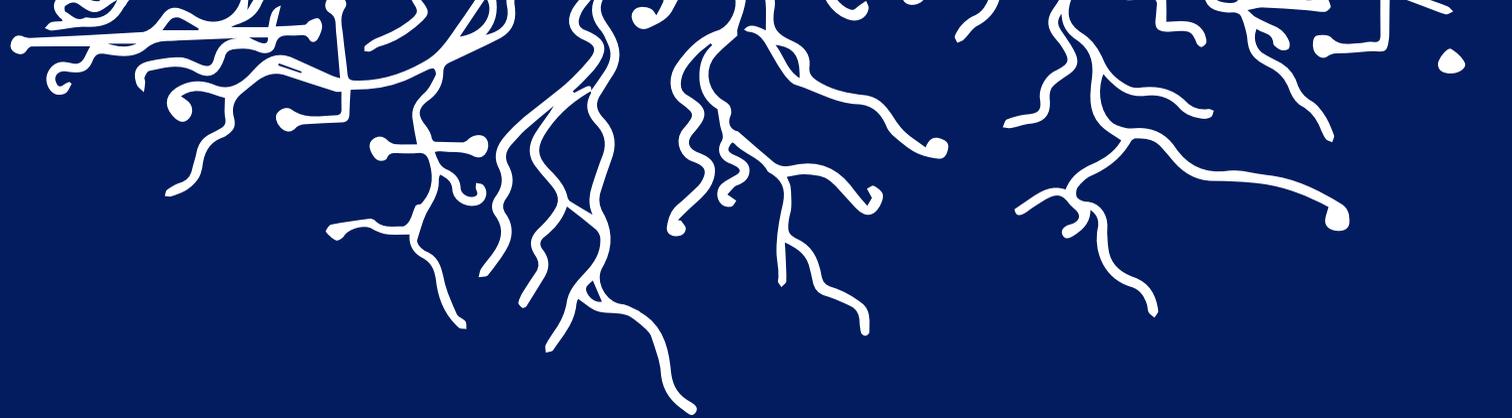
para finalizar, e fazendo uma homenagem ao teatro de formas animadas, o espetáculo Vovô Tempo e a roda girante com Márcio Nascimento e Marise Nogueira no mês de outubro/2021.

Finalizo refletindo que o ciberespaço é um espaço com muita discussão ainda por vir, como as regulações, a nossa própria segurança, a indução do mercado para o consumo exacerbado, a hiperexposição, os problemas psicossociais disparados pelo uso de redes sociais, entre tantos outros. Em contraponto, estudamos, trabalhamos, nos relacionamos, consumimos música, cinema, teatro, exposições, entre outras coisas neste espaço. Assim, enquanto artista e produtora, só me cabe, agora, pensar em como fazer o melhor uso dessas ferramentas para possibilidades de criações artístico-culturais. Hoje, esse é o meu convite.





ESTUDOS DE CASO

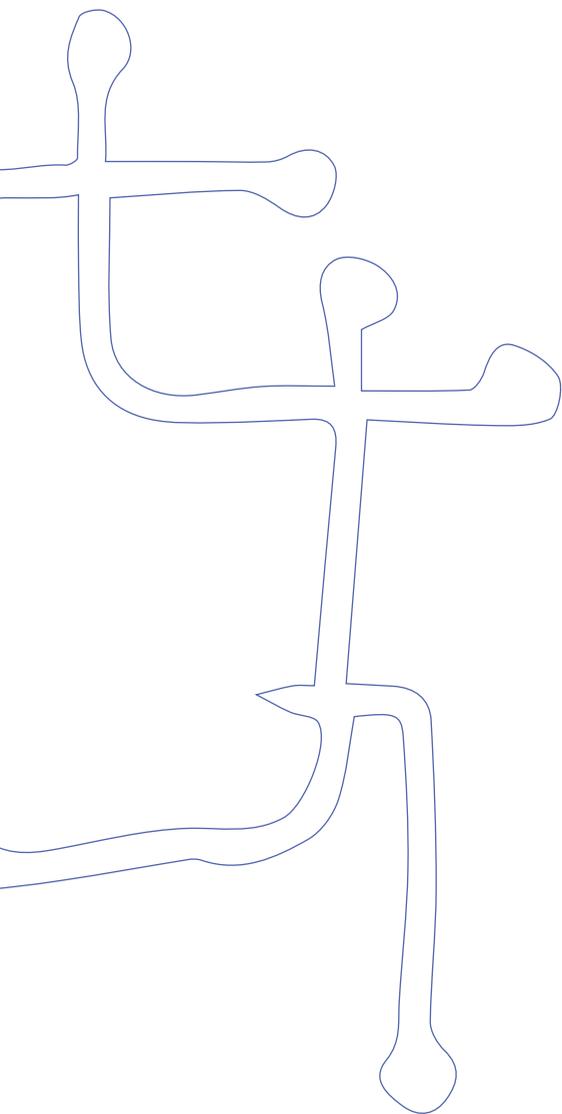


ACERVO DA LAJE

JOSÉ EDUARDO FERREIRA SANTOS

Pedagogo (UCSal), Mestre em Psicologia (UFBA), Doutor em Saúde Pública pela Universidade Federal da Bahia e fez estágio pós – doutoral em Cultura Contemporânea (PACC – UFRJ), no Instituto de Psicologia da UFBA e no Programa de Pós – Graduação em Família na Sociedade Contemporânea da UCSal, pelo Programa Nacional de Pós – Doutorado (PNPD – CAPES), onde atualmente é professor e pesquisador. Curador e responsável junto com Vilma Santos pelo *Acervo da Laje*, que reúne obras artísticas e históricas do Subúrbio Ferroviário de Salvador e de toda a cidade. Autor dos livros *Novos Alagados: histórias do povo e do lugar* (EDUSC, 2005), *Travessias: a adolescência em Novos Alagados* (EDUSC, 2005), *Cuidado com o vão: repercussões do homicídio entre jovens da periferia* (EDUFBA, 2010), *Faixas assombrosas: a nascente da beleza nas canções populares* (Scortecci, 2013), *Nascente da beleza* (Scortecci, 2013) e *Acervo da Laje: memória estética e artística do Subúrbio Ferroviário de Salvador* (Scortecci, 2014).

O ACERVO DA LAJE ANTES DA PANDEMIA (2010 - 2019)



O Acervo da Laje é definido como casa, museu e escola, que funciona no bairro São João do Cabrito, no Subúrbio Ferroviário de Salvador-Bahia, que funciona desde 2010 em duas casas. Sendo organizado e produzido por mim e Vilma Santos, desenvolvido a partir de nossas pesquisas sobre a arte invisível da periferia. Essa definição parte do princípio de que essa experiência é realizada nas casas em que habitamos com nossas famílias, por ser o local onde Vilma ensina e onde nós orientamos estudantes. Também por conta da diversidade de obras de arte e artefatos de memória que constituem o acervo em si.

O acervo surge após pesquisa sobre as repercussões do homicídio entre jovens da periferia, por sugestão do saudoso professor, sociólogo e baiano, Gey Espinheira, falecido em 2009. Dada a invisibilidade da arte produzida nas periferias de Salvador, o acervo conta com uma imensa materialidade e diversidade de obras de arte como quadros, mosaicos, esculturas e máscaras em madeira e alumínio, assim como uma grande quantidade de artefatos de memórias, que contam as histórias deste território, desde conchas até ladrilhos hidráulicos, além de jornais, documentos, fotos e negativos. É importante salientar que o Acervo da Laje é a única estrutura museal presente no território suburbano, dada a centralidade dos museus de Salvador que geralmente estão no centro da cidade. O que mostra uma lacuna na existência desses espaços em outros territórios e que também faz com que percebamos que nascemos da exclusão e do processo de invisibilidade das artes negras e periféricas, que também não são expostas nesses museus.

Até antes da pandemia, as principais atividades do Acervo da Laje eram as visitas guiadas para as duas casas, exposições temporárias e permanentes, bate-papos na laje, oficinas e realização de projetos como A Beleza do Subúrbio (2013), participação na 3ª Bienal da Bahia (2014) e 31ª Bienal de São Paulo (2014), o Ocupa Lajes em duas edições (2016 e 2018), diversas oficinas artísticas com artistas nacionais e internacionais através de parceiras com O *Goethe Institut* de Salvador e o Instituto Sacatar, além das universidades.

Partindo de uma experiência comunitária, autossustentada, fruto do trabalho de um casal de educadores, nos últimos anos conseguimos acessar editais públicos de fomento à cultura nas vias municipal e estadual. Graças ao engajamento de estudantes de produção cultural, formados pela Universidade Federal da Bahia, que conhecemos no início do Acervo, como Leandro Souza, Jordana Feitosa, Milena Anjos, Daniele Rodrigues, dentre outros. Assim como tem sido feito, na cidade do Salvador, uma maior descentralização dos editais de cultura, o governo do estado também tem feito editais que alcançam capilarmente as ações culturais em suas diversidades.

Com esses projetos geramos renda para as pessoas da comunidade, que sempre colaboraram conosco em todas as ações.

O ACERVO DA LAJE NA PANDEMIA (2019 - 2021)

Durante a pandemia o Acervo da Laje perdeu a sua principal característica de atuação que era a visitação presencial da população local, de outros estados, das escolas e universidades.

Neste sentido, foi importante o acionamento de uma rede de colaboradores que existia e se efetivou de forma mais presente neste período da pandemia. Como as ações com a Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia, com campanhas de prevenção ao coronavírus, a distribuição de kits de higiene e cestas básicas, a ação de 150 fotos pela Bahia, editais do Instituto Galo da Manhã e o edital do *Goethe Institut* que possibilitou a transformação do acervo físico em Acervo da Laje Digital, proporcionando a catalogação das coleções iniciais com a presença de uma museóloga e estudantes de arquitetura e urbanismo como Carol Souza e Valdimar Félix. Além disso, proporcionou reparos e adequações nas duas casas para o pós-pandemia, pensando na ampliação dos espaços, criação da hemeroteca Coleta de Omolú, a sala de música Clementina de Jesus, o CEDOC Acervo da Laje, a ampliação e melhoria estrutural da Casa 1 ou Casa Mãe e a estruturação das bibliotecas Zilda Paim, de cultura popular; Maria Helena Ferreira Santos, de coleções e a biblioteca de livros raros, Dr. Wilde Oliveira Lima.

Também foi organizada a hemeroteca com a contratação de uma arquivologista e uma museóloga que, juntas com seis jovens do território, realizaram um trabalho cooperativo de organização, estruturação, catalogação e digitalização da extensa coleção de jornais sobre a periferia de Salvador. Criamos também novos espaços como a tão sonhada Cozinha de Vilma e o Cantinho do Pensamento, um espaço com infusão de folhas, frutas e cachaças diversas, pensando em curadorias para os profissionais que trabalharam nas obras, mas também deslocando o eixo das curadorias e para quem são feitas. Essas frutas e folhas foram colhidas antes da pandemia e surgiram como práticas curatoriais que denominamos “Curadorias de si”, ou seja, pensar curadorias para nós, os nossos e as nossas, como práticas de experiências gustativas, de afeto e de ancestralidade, pensando nos mais velhos e nos acionamentos de suas memórias a partir dessas vivências, trazendo para a experiência museal aquelas pessoas que geralmente são alijadas delas por diversas questões relacionadas às exclusões das populações nos espaços museais.

Por outro lado, com as visitas impedidas, as pessoas começaram a solicitar que fizéssemos *lives* para contar como estava o acervo, as obras existentes e as que estavam chegando e nesse sentido surgiu a Live da Resistência, um momento de encontro virtual que acontecia diariamente às 18 horas nos quais apresentávamos a vida que antes era presencial e, agora, se tornou virtual. Isso fez com que restabelecêssemos o contato com as pessoas das mais diversas localidades, através da interação do diálogo, mostras virtuais e muitas canções e histórias. No entanto, como toda novidade, as *lives* foram cansando até

que paramos de fazer por conta das grandes demandas internas de trabalho.

DIFICULDADES E ACERTOS

As maiores dificuldades encontradas durante a pandemia se deram em torno de instabilidade de serviços e finalização de etapas iniciadas, tudo por conta da situação atípica que vivemos, pois muitos serviços contratados não chegaram à sua finalização porque a pandemia trouxe questões que ninguém estava preparado para viver. Outro fator de dificuldade foi o curto prazo de execução dos editais, que muitas vezes não levaram em conta a excepcionalidade do momento em que estamos vivendo: com muitas perdas, enlutamentos e reorientações para um futuro incerto. Os museus não são estruturas imparciais, são feitos por pessoas que sentem, sofrem, amam e, antes de tudo, têm uma humanidade que precisa ser levada em conta.

Como nunca tivemos um financiamento longitudinal, nunca paramos de trabalhar, pois, além de cuidar do acervo, nós temos uma luta diária para nos sustentar com os nossos trabalhos como professores.

Ainda dentro deste quesito sobre os editais, temos a questão da sua temporalidade. Quando um edital ou um projeto termina, termina com ele a equipe constituída e isso, para nós, tem sido sempre um desgaste, pois cada equipe tem a sua forma de trabalhar e nós nos adaptamos a ela. E quando acaba o projeto ou o edital, voltamos a viver uma certa solidão de

começar tudo de novo. Vilma e eu aceitamos colaboração, mas não trabalho voluntário, por considerá-lo um privilégio que nenhum de nós teve acesso por questões históricas e de valorização do trabalho de cada profissional que possibilita ao Acervo da Laje se renovar.

Os acertos são muitos: durante a pandemia o Acervo da Laje se renovou bastante, tanto na digitalização, criação de site, página do *Instagram* e disponibilização das obras. Tudo isso foi um ponto muito importante de expansão das nossas ações. A continuidade de geração de conteúdo e renda para as pessoas daqui, também foi um ponto muito importante.

As melhorias estruturais indicaram que crescemos como experiência e, o principal de tudo, estamos enfrentando a pandemia com cuidado e todos os protocolos exigidos para garantir o nosso bem maior que é a vida.

A chegada de novas obras e a colaboração com doações das mais diversas mostram uma renovação da nossa experiência, que vai se tornando mais coletiva.

ESTADO ATUAL

Atualmente, por conta da digitalização do Acervo da Laje, foi possível a escolha de 119 obras para a exposição, "A memória é uma invenção", que está acontecendo no MAM Rio (4 set 2021 – 6 fev 2022) com curadoria de Keyna Eleison, Pablo Lafuente e Beatriz Lemos, do dia 04 de setembro a 09 de janeiro de 2022, dialogando com o Acervo da IPEAFRO/ Museu de Arte Negra e o acervo do MAM Rio. Para nós isso foi

muito importante por conta do cuidado que a equipe do MAM teve conosco e com as obras, com a contratação de museólogas para fazer os laudos das obras, uma novidade para nós, assim também como a possibilidade de passar dez dias no Rio de Janeiro, acompanhando a montagem da exposição junto com Fabrício Cumming, o produtor dessa ação.

O acervo de obras tem se renovado com o encontro de novos artistas, assim como a renovação de artistas que já fazem parte do acervo e estão elaborando novas obras que estão sendo adquiridas por nós.

Temos participado de muitos encontros virtuais, muitos deles remunerados, o que possibilita a manutenção das nossas atividades internas e mesmo a sobrevivência.

PERSPECTIVAS

As perspectivas que temos são aquelas que muitos espaços culturais e museais estão vivendo: voltar às atividades no momento mais seguro e continuar, em longo prazo, o processo de digitalização das obras do Acervo da Laje, o que demanda a captação de recursos para manter uma equipe mais longa, assim também como estabelecer parcerias que possibilitem essas ações.

Também consideramos importante essa possibilidade de crescer sem perder as nossas características originais, isto é, continuar sendo casa, museu e escola com afeto, com as dinâmicas do encontro e do cuidado que fazem parte das nossas experiências, ou seja,

voltar a receber as pessoas, poder almoçar com elas, mostrar o que estamos fazendo, dialogar e retomar a vida de antes da pandemia.

INDICAÇÕES DE REFERENCIA:

Site: www.acervodalaje.com.br

Instagram: [@acervodalaje](https://www.instagram.com/acervodalaje)

Youtube: Acervo da Laje

Santos, José Eduardo Ferreira. Acervo da Laje: memória estética e artística do Subúrbio Ferroviário de Salvador. Scortecci: São Paulo, 2014.

ASPECTOS MAIS TÉCNICOS:

Créditos sobre o projeto Acervo da Laje

Organizadores: Vilma Santos e José Eduardo Ferreira Santos

E-mails: ferreirasantosenator@gmail.com e contato@acervodalaje.com.br

ACERVO DA LAJE

O espaço é composto por bibliotecas (Geral, Coleções, Livros Raros, Futebol, Bahiana, Poesia, Autografados, Arte), hemeroteca, coleções de CDs, discos, manuscritos, croquis, conchas, tijolos, azulejos e porcelanas antigas, artefatos históricos,

quadros, esculturas em madeira e alumínio, fotografias e objetos que contam a história do Subúrbio Ferroviário de Salvador, dialogando com toda a cidade, mostrando que também há beleza e elaborações estéticas neste território.

No Acervo temos as exposições fotográficas permanentes *Cadê a Bonita?*, de Marco Illuminati, que mostra a beleza das mulheres e *A Beleza do Subúrbio*, coordenada por Marcella Hausen, com fotos das crianças e adolescentes dos bairros São João do Cabrito e Itacaranha. Encontramos as obras do *Subúrbio Ferroviário* e da *Cidade Baixa*, dos artistas Almiro Borges, César, Otávio Bahia, Otávio Filho, Prentice Carvalho, Indiano Carioca, Perinho Santana, Nalva Conceição, Zaca Oliveira, César Lima, Ray Bahia, Marlúcia, Zilda Paim, Ivana Magalhães, Jorge de Jesus, Índio, Raimundo Lembrança, Isa Amaral, Mila Souza, Carlos Coelho, José Leôncio, Maurino Araújo, Ana Cris, Esdras, obras de artistas de outras áreas da cidade, como Itamar Espinheira, Reinaldo Eckenberger, Renato da Silveira, Filho e Neto do Louco, Adriana Accioly, Simone Santos, Cláudio Pastro, Solon Barreto, Mario Bestetti, Chico Flores, Deraldo Lima, Valéria Simões, Nelson Maca e Luiz Pablo Moura, além de obras não assinadas, dos chamados "artistas invisíveis".

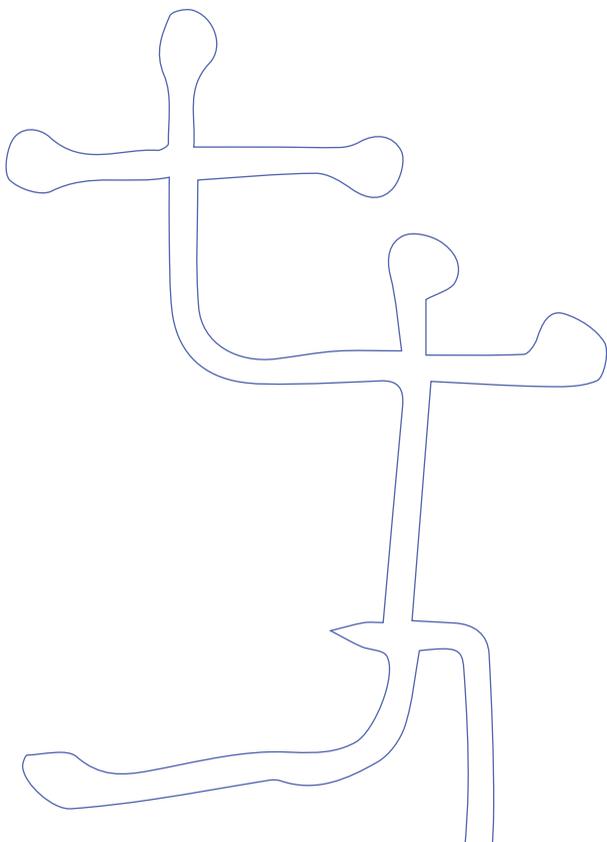
Procurando contar uma história, até então, invisível do Subúrbio Ferroviário de Salvador, o Acervo da Laje adquire suas peças através de compras, doações e muitas delas são encontradas nos lixos. No ano de 2014 o Acervo participou como espaço expositivo da 3ª Bienal da Bahia e da 31ª Bienal de São Paulo no Simpósio Usos da Arte. Um dos objetivos do Acervo é proporcionar o encontro das

pessoas com as obras e os artistas, assim como estimular pesquisas e a ressignificação da imagem da periferia, mostrando seus valores, memória, cultura e elaborações estéticas.

Desenvolvemos, nos últimos anos, oficinas em parceria com Rosa Bunchaft e Isabela Lemos em projetos de fotografia artesanal, Daniele Rodrigues (Olhares Focados), Ivana Magalhães (Potinhoterapia e Dobloteca da Alegria), Natureza França (Samba de Roda e Expressões Populares).

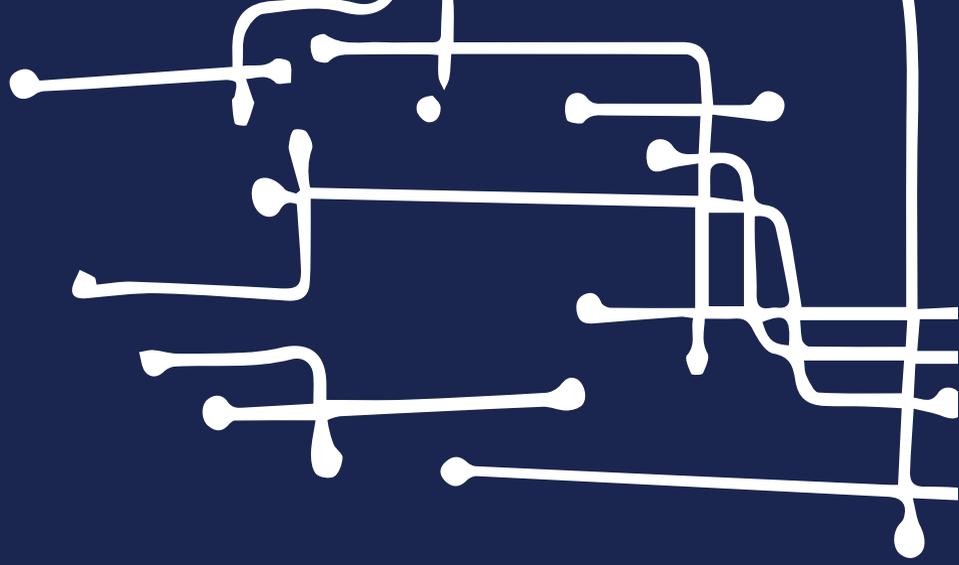
Sobre o Acervo e os artistas foram desenvolvidas pesquisas, trabalhos acadêmicos e matérias jornalísticas que podem ser encontradas na internet (Programas Aprovado, Soterópolis, Como Será?, TV Pelourinho), além da página no *Facebook*.

Geralmente as visitas são agendadas por telefone, *Facebook* ou e-mail.



Aprendi que mediar é navegar junto. Natalia Nichols revela que a tríade criadora exposição, mediador e público age e faz acontecer. Os três formam uma pirâmide em permanente processo de criação e recriação. Aprendi que muito mais do que pontes, nós mediadores somos sujeitos- teias, resistentes, em constante processo de feitura e expansão para assim conectarmos pontos diversos. O trabalho do mediador deve ser composto por duas matérias-primas fundamentais: a arte e a educação

KELLY DE JESUS DA SILVA CARDOSO
Aluna do Curso de Mediadores.
Arte educadora



MUSEU DE MEMES

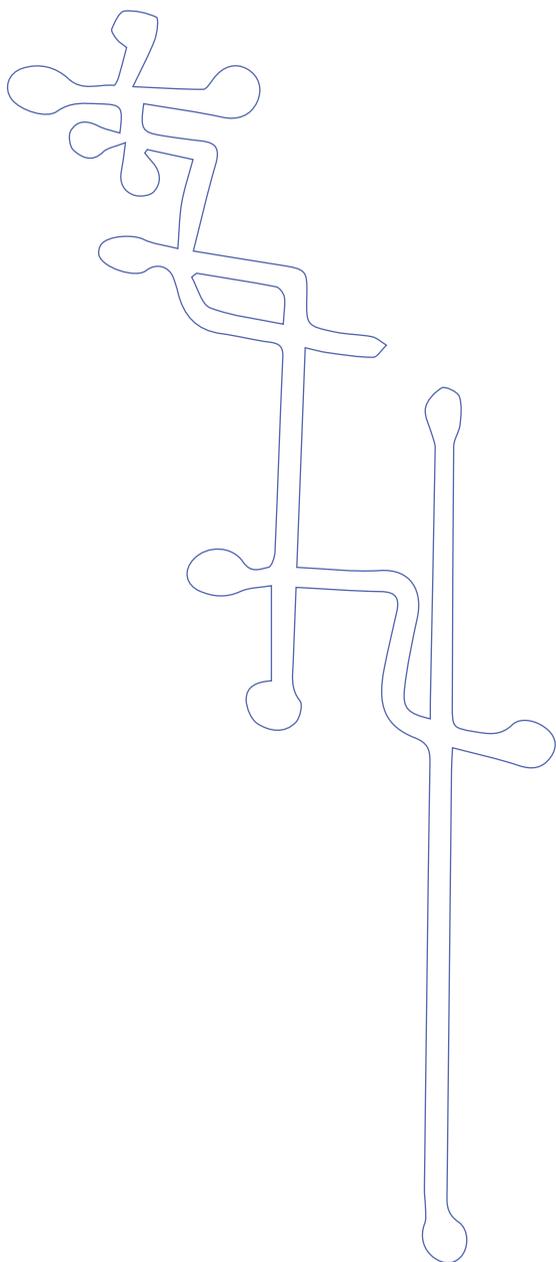
#MUSEUDEMEMES

VIKTOR CHAGAS

Professor associado e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF). É membro associado do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Democracia Digital (INCT.DD). Foi bolsista de Pós-Doutorado Junior (CNPq) em Comunicação e Cultura pela UFBA. Doutor em História, Política e Bens Culturais pelo Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil da Fundação Getúlio Vargas (Cpdoc-FGV), dedica-se a investigações na área da Comunicação Política, em especial na interface entre Internet e Culturas Políticas, Economia Política da Informação, e Jornalismo e Política. É líder do grupo de pesquisa coLAB/UFF e coordenador do projeto de extensão #MUSEUdeMEMES.

MUSEU DE MEMES

#MUSEU DE MEMES



O #MUSEUdeMEMES foi oficialmente criado em junho de 2015, como um projeto desenvolvido sob a coordenação-geral do professor doutor Viktor Chagas, e envolve pesquisadores do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), docentes e estudantes de graduação, mestrado e doutorado da Universidade Federal Fluminense (UFF) e de várias outras instituições. Instituído como um projeto de pesquisa e extensão, o #MUSEU abriga uma coleção de memes de internet que circularam em diversas plataformas digitais e comunidades online do Brasil nos últimos anos e disponibiliza um acervo de referências bibliográficas a pesquisadores e interessados no tema. São mais de 250 famílias de memes catalogadas, com uma reserva técnica de centenas de milhares de imagens, vídeos, áudios e outros materiais coletados *online*. O webmuseu recebe mensalmente cerca de 40 mil visitantes e já acumula, desde a sua origem, aproximadamente 3 bilhões de visualizações. O projeto foi notícia em mais de 15 países, através de 120 veículos de mídia diferentes. E, em 2019, organizou sua primeira exposição física, no Palácio do Catete, Museu da República, levando ao espaço cerca de 8 mil visitantes, no período entre maio e setembro, em que esteve em cartaz.

Institucionalmente, o #MUSEUdeMEMES conta com apoio da Capes, do CNPq e da Faperj, por meio de auxílios e bolsas de pesquisa. As bolsas custeiam as atividades dos pesquisadores e de alunos de iniciação científica, iniciação à inovação tecnológica e extensão. Além do acervo em si, esta equipe desenvolve um conjunto de pesquisas e

possui publicações em periódicos científicos nacionais e internacionais, teses de doutorado e dissertações de mestrado concluídas e em andamento sobre o tema.

No horizonte de suas atividades, o #MUSEU tem a expectativa de apresentar ao grande público um conjunto de reflexões e investigações sobre os memes de internet, valendo-se de sua verve como ação de extensão universitária e simultaneamente como projeto de divulgação científica. Como escritório-modelo ou agência-escola, o #MUSEU organiza oficinas e seminários acadêmicos, desenvolve projetos de inovação tecnológica e, acima de tudo, suscita problematizações indispensáveis sobre o humor *online* e a circulação de informação no ambiente digital.

Em suma, pode-se dizer que o #MUSEUdeMEMES nasceu de uma dupla provocação. De um lado, como todo museu, ele tem o objetivo de apresentar ao grande público um pouco da memória a respeito de um dado tema. De outro, ele é, em si, um meme, isto é, uma brincadeira, um artifício cujo principal propósito é estimular a reflexão sobre o papel que ocupam os memes na cultura contemporânea. Em suma, o museu é uma ferramenta de comunicação, mas também é ativismo político, é teoria, mas também é práxis.

Há dois gestos envolvidos simultaneamente na fundação de um #MUSEUdeMEMES. O primeiro e mais evidente deles é o de preservar a memória concernente aos memes da internet e, ainda, de sugerir que reflitamos com maior cuidado sobre o lugar que os memes ocupam na cultura contemporânea. Afinal, não se guarda qualquer coisa em um museu. Dito isto,

quem entende os memes da internet apenas como cultura inútil está perdendo muitas camadas de significado.

Ato contínuo, o segundo movimento desloca o sentido do museu, normalmente tido como instituição mantenedora de uma arte erudita ou de uma história das elites, e passa a compreendê-lo como ferramenta a serviço da cultura popular, notadamente, em nosso caso, da cultura popular da internet (um tipo bastante específico). Um #MUSEUdeMEMES é, dessa forma, um produto da museologia social, que se quer no mundo.

A trajetória do #MUSEUdeMEMES remonta a uma série de iniciativas desenvolvidas nas dependências da Universidade Federal Fluminense desde 2011. Naquela altura, realizamos alguns ciclos experimentais de encontros abertos ao público que, mais adiante, ficaram conhecidos como #memeclubes, uma espécie de misto de seminário acadêmico com cineclubes. Com o tempo, essa experiência foi paulatinamente se convertendo em micro exposições. E foi então, que decidiu-se lançar o #MUSEU, como braço online deste projeto.

E o que faz um #MUSEUdeMEMES? São variadas as nossas atividades. Particularmente, o #MUSEUdeMEMES se ocupa: (1) da constituição de um acervo diversificado a respeito dos memes brasileiros ou que circularam pelo Brasil em algum momento de sua trajetória na internet, (2) da organização de um conjunto de referências bibliográficas, orientações e debates de ordem teórico-metodológicas para pesquisadores e pesquisadoras interessadas na investigação de fenômenos relacionados ao universo dos

memes de internet, (3) da realização de eventos e exposições, físicas ou virtuais, abertas ao público em geral, com o intuito de fomentar o debate sobre temas congêneres.

Em sentido estrito, o #MUSEU consiste em uma atividade que envolve pesquisa, ensino e extensão, e tem como escopo a implementação de um foro de referência para leigos e acadêmicos. O acervo de memes, compilados pelos nossos curadores, é apenas uma pequena parte de nosso trabalho que consiste também em mapear e monitorar os conteúdos que circulam nas mídias sociais e em catalogar livros e artigos publicados em periódicos científicos de mais de 50 países diferentes. Além disso, procuramos sistematizar práticas de pesquisa e compartilhar discussões com outros pesquisadores, de modo que temos, hoje, múltiplas frentes de interesse e investigação, dos memes políticos ao universo do entretenimento midiático, dos esportes aos memes feministas e LGBTQIA+.

O acervo é composto, atualmente, de algumas centenas de coleções de memes, dentro das quais dezenas de milhares de conteúdos foram mapeados previamente por nossa equipe e constituem a reserva técnica do #MUSEU. O trabalho dos pesquisadores envolve a documentação dessas coleções, isto é, conjuntos temáticos específicos – não apenas uma peça isoladamente, mas um grupo de conteúdos digitais que apresentam pequenas variações sobre um mesmo tema. O primeiro passo dessa operação é identificar a que gênero esse meme pertence, em que formatos ele circula e em que regiões do mundo ou em que plataformas ele prevalece.

Ancorado no curso de graduação em Estudos de Mídia, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e constituindo-se como um projeto associado ao Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Democracia Digital, o #MUSEUdeMEMES tem como um de seus principais objetivos proporcionar uma leitura crítica e sensível sobre os conteúdos que circulam pelas mídias sociais, de modo a compreender os motivos associados ao humor *online*, reconhecer e avaliar como este humor é capaz de entreter e, simultaneamente, de construir estereótipos e representações coletivas a respeito de determinados temas e grupos sociais. Identificar como conteúdos, em princípio despretensiosos, podem mobilizar aspectos próprios da desinformação ou mesmo do discurso de ódio e refletir sobre o papel político que desempenham é parte integrante do escopo do projeto.

Sob um ponto de vista material, o #MUSEUdeMEMES não se configura a partir de um cenário virtual tridimensionalizado e não procura reproduzir ou emular a experiência de visita aos museus físicos. Trata-se de um museu que respeita o suporte midiático que lhe é inerente, em que o próprio visitante tece suas conjecturas e experiência por si mesmo, pois os memes só ganham contexto quando o humor, que lhes é subjacente, emerge. A piada interna que, em muitos sentidos, é o próprio meme, só se completa quando o interlocutor acha graça. Por isso, os memes, frequentemente, sucumbem ao tempo. Por isso também, nem sempre os memes ultrapassam a condição de artefatos subculturais para se tornarem efetivamente memória.

REFERÊNCIAS ADICIONAIS

CHAGAS, V. A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital. Salvador: EdUFBA, 2020.

CHAGAS, V.; MELO, B. de. Notas sobre o patrimônio memeal. *Museologia & Interdisciplinaridade*, 10(Especial), 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/36893>.

SHIFMAN, L. *Memes in digital culture*. Cambridge: MIT Press, 2014.

CRÉDITOS

Coordenação-geral: Viktor Chagas
Coordenação executiva: Letícia Sabbatini, Dandara Magalhães, Guilherme Popolin, Natalia Dias.
Assistentes de pesquisa: Luiza de Mello Stefano, Daniel Rios, Michelle Modesto, Ingrid Telino, Beatrice de Melo Silva, Thainá Ribeiro.

Cibercidadania como espaço de troca democrática.

CLAUDIA ANDREA DÍAZ TAVARES DA SILVA
Aluna do Curso de Mediadores.
Estudante de Artes visuais da UERJ

O QUE PODE SER UM MUSEU? O ESTUDO DE CASO DO MUSEU AFRODIGITAL

UILLIAM DE JESUS CASTRO

Curador. Mestrando em Estudos Étnicos e Africanos, Bacharel em Estudos Interdisciplinares sobre as Artes com ênfase em História da Arte.

uilliam.jesus@ufba.br



O PRELÚDIO

O projeto de *Museu Digital* (MD) começou, de fato, já em 1998 na alvorada do Curso Internacional Fábrica de Ideias, no antigo Centro de Estudos Afro-Asiáticos da Universidade Cândido Mendes no Rio de Janeiro. Desde 2002 a Fábrica de Ideias é um Programa Permanente de Extensão em Pós-Graduação no Centro de Estudos Afro-Orientais da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Começou com uma coleção de recortes de jornais e folhetins de e sobre o movimento negro, o racismo e a África na imprensa brasileira, iniciada sob a coordenação de Carlos Hasenbalg, que recebeu um apoio do fundo para resgate de arquivos em perigo do Programa *Sephis* (<https://sephis.org/>), entidade, infelizmente, em processo de extinção na atuação em diversas linhas de patrocínio de projetos sobre a memória.

Nosso projeto de *Museu Afrodigital* tencionava aproveitar da rede de cerca de 430 pesquisadores júnior e sênior, desenvolvida graças às quinze edições do curso internacional Fábrica de Ideias, assim como da rede Sul-Sul que desenvolvemos graças ao apoio do *Sephis Program*.

Idealmente, cada um destes pesquisadores era um colaborador de nosso projeto museal interativo, fornecendo cópias digitais de documentos, assim como sugestões, críticas e contatos. Nosso *Museu Digital* se iniciou almejando ter uma grande rede de antenas de captação. O Museu digital já recebeu alguns importantes apoios (*Prince Claus Foundation*, CNPq, Capes, Finep, Fapesb) e estabeleceu uma série de parcerias institucionais (entre outras, com a Associação Brasileira de Antropologia). Participamos da rede da Memória Virtual da Fundação Biblioteca Nacional (FBN) e estamos definindo uma parceria com o AN

(Arquivo Nacional), que poderá priorizar a questão negra num futuro próximo, assim como priorizou a tortura em uma recente e interessante exposição digital.

Por muito tempo, através da plataforma DSpace, a Biblioteca Nacional foi um dos braços do nosso repositório digital. Lá ficaram guardadas, com recursos em constante atualização, cópias digitais em alta definição (300 dpi) dos documentos que nosso MD disponibiliza, em princípio, em baixa resolução (64dpi), seja para não tornar mais pesada a navegação, seja por motivo de direitos.

MUDANÇAS

Mas com o tempo e as atualizações no formato web, tivemos que alterar o nosso repositório de forma onde mudamos de endereço (<https://museuafrodigital.ufba.br/>), layout e passamos a utilizar o Tainacan em 2020 no endereço (<https://afrodigitalmuseu.com.br/>)

Ainda assim o nosso volume de dados era muito grande e constantemente o site apresentava uma demora nas respostas. Então fechamos uma parceria com a Universidade de Bayreuth na Alemanha onde o Cluster de Excelência em Estudos Africanos nos cedeu a hospedagem ilimitada com velocidade de acesso no endereço (<https://afrodigitalmuseu.uni-bayreuth.de/>).

O projeto foi idealizado pelo Prof. Dr. Livio Sansone em 1998, mas em 2008 a Profa. Dra. Jamile Borges se juntou a ele na coordenação. Desde 2019, com as diversas mudanças nos

quadros da ciência brasileira e seus cortes, o museu atua com uma equipe de três pesquisadores júnior em nível de graduação, um pesquisador-curador em nível de mestrado e um conselheiro técnico de Tecnologia da Informação.

É uma equipe relativamente pequena para um acervo tão grande, mas estamos tentando manter a memória que nos foi confiada viva.

COLABORAÇÕES

Dentro do museu temos algumas exposições digitais com imagens do nosso acervo, estas expografias foram desenvolvidas por pesquisadores que passaram pelo museu, algumas estão sendo revistas, para que sejam adequadas a outras formas narrativas para além de um olhar antropológico limitante.

Nosso acervo também é aberto à pesquisadores para que possam fazer uso das imagens com fins artísticos e ou educacionais em regime de Creative Commons sob a chave Atribuição Não-Comercial Sem-Derivação¹, onde as imagens podem ser acessadas e usadas, porém devem ser devidamente creditadas como as que constam nas nossas últimas parcerias audiovisuais, onde as imagens do acervo foram usadas nos filmes *Territórios de Resistência - Florestanias, Sertanias, Ribeirias*², *Egbé Alaketu - Redes Ancestrais, Forças Atuais*³, ambos lançados em 2021.

¹ Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

² https://www.youtube.com/watch?v=NUQJKNAu_ew

³ https://www.youtube.com/watch?v=uF2_LXq8V90

PERSPECTIVAS

Atualmente o Museu segue com pesquisas internas com o grupo de pesquisa liderado pelo curador onde estamos desenvolvendo duas exposições, uma sobre a história da Marcha do Empoderamento Crespo em Salvador – BA, que existe desde 2015 e uma outra sobre a memória da Vila Ruy Barbosa, que era uma vila operária formada por trabalhadores na cidade baixa que eram empregados na fábrica de Luís Tarquínio, comerciante que após sua morte nomeia a avenida onde ficava a fábrica.

A coleção e exposição estão sendo construídas através da pesquisa em arquivos pessoais de netos dos trabalhadores e documentos do Centro de Documentação e Pesquisa da Universidade Estadual de Feira de Santana que constam no acervo do pesquisador José Luís Pamponet Sampaio, que é um levantamento voltado para o processo de industrialização de Salvador e Recôncavo Baiano nos séculos XIX e XX.

E essa pesquisa inicial se desdobrará no projeto do *Museu do Trabalho da Cidade Baixa*, buscando resguardar a memória dos trabalhadores negros daquela parte da cidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Sílvio Luiz de. Racismo Estrutural - São Paulo : Selo Sueli Carneiro ; Pólen, 2019.

ALVES, Alcione Corre. ALVES, Miriam Cristiane. (orgs) Epistemologias e metodologias negras, descoloniais e antirracistas. -1. ed. - Porto Alegre : Rede UNIDA; 2020.

BERGER, John. et al. Modos de Ver. Portugal: Edições 70, 1972.

BONDIA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Rev. Bras. Educ., Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, Apr. 2002.

COLLINS, Patricia Hill. Black Feminist Thought. New York:Routledge, 2009.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. 2ª Ed. São Paulo: Editora 34, 2018

FELDMAN, Edmund. Varieties of Visual Experience. New Jersey: Prentice Hall, 1992.

hooks, bell. Olhares Negros. 1ª Ed. São Paulo: Editora Elefante, 2019.

GILROY, Paul. Entre campos: nações, culturas e o fascínio da raça. Tradução Celia Maria Marinho de Azevedo et. al. São Paulo: Annablume, 2007. p. 123-162.

KILOMBA, Grada. Memórias da Plantação.

Lubisco, Nídia Maria. Lienert. Vieira, Sônia Chagas Manual de estilo acadêmico : trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses. 6ª ed. rev. e ampl. – Salvador: EDUFBA, 2019.

MBEMBE, Achille. As formas africanas de auto-inscrição. Estud. afro-asiát., Rio de Janeiro, v. 23, n. 1, p. 171-209, Junho 2001.

WILLIAMS, Raymond. Palavras chave: um vocabulário de cultura e sociedade. São Paulo: Boitempo, 2007.

WÖLFFLIN, H. Conceitos fundamentais da História da Arte. Trad. João Azenha Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 2004.

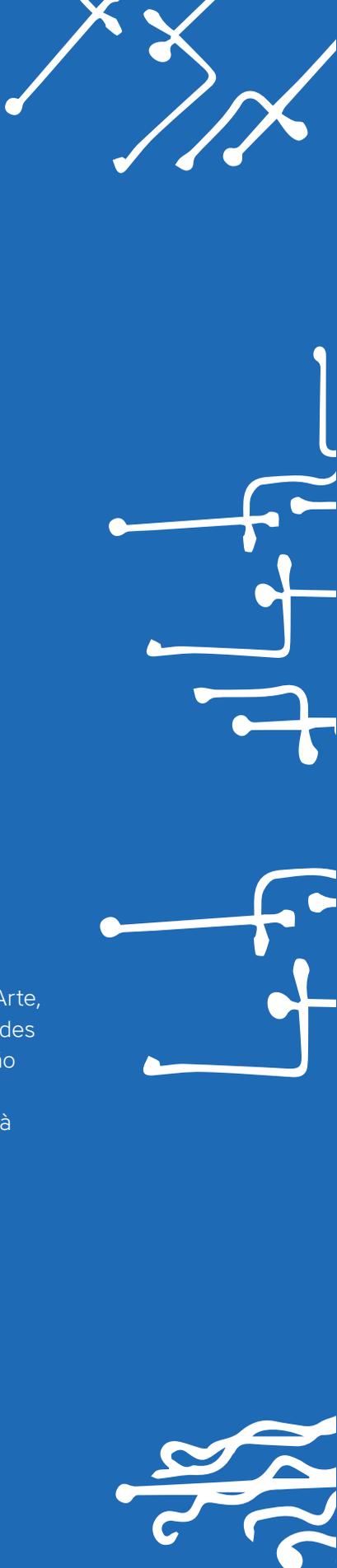
HEMEROTECA DIGITAL

<http://www.cedoc.uefs.br/acervo>
https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR
<https://tainacan.org/>
<https://www.gov.br/arquivonacional/pt-br>

Eu quero viajar para a Bahia! Foi assim que fiquei durante toda essa aula, querendo visitar os cases que foram apresentados. Que potência saber que os museus não são mais das elites, mas que o povo da periferia fala sobre o que vive, o que vê, o que nos faz rir, o que conta a nossa história. Tudo o que nos foi apresentado e discutido foi incrível e me fez quebrar paradigmas sobre o que é considerado um museu. Que bom que temos pessoas que vão contra aquilo que está posto e nos faz repensar a vida e virar a roda.

INGRID FREITAS DA COSTA

Aluna do Curso de Mediadores. Aluna de Licenciatura em Química do IFRJ campus Duque de Caxias

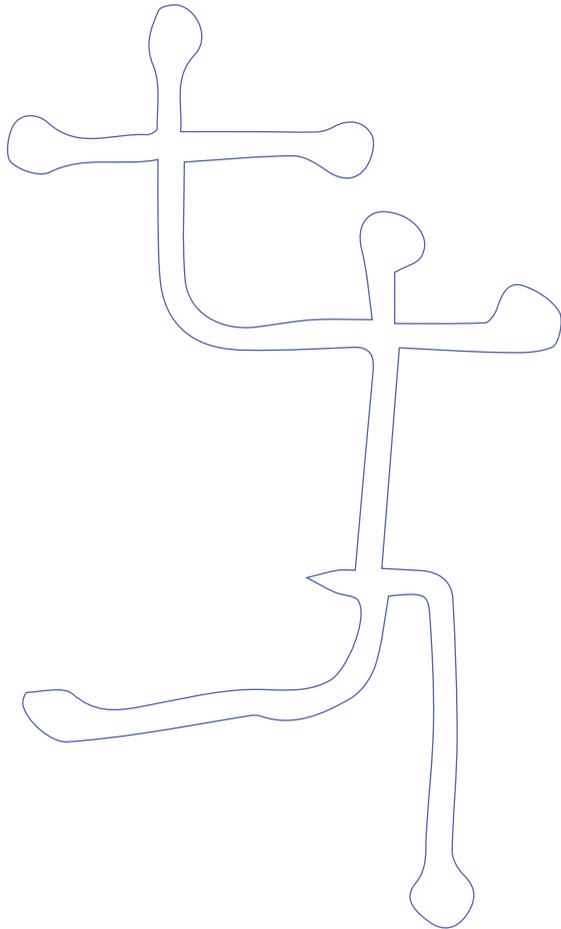


PAÇO DO FREVO - DO BINÁRIO AO WEBNÁRIO

CARLOS LIMA

Coordenador de Educação do Paço do Frevo, Mestre em Ciência da Arte, Especialista em Museologia Social - Museus Identidades e Comunidades e licenciado em Artes Plásticas, tem experiência em gestão, mediação e produção cultural, acessibilidade e inclusão, educação patrimonial, curadoria e expografia, educação formal e não-formal, com atenção à pauta por direitos LGBTQIA+, à visibilidade e ao protagonismo social.

PAÇO DO FREVO - DO BINÁRIO AO WEBNÁRIO



O Paço do Frevo é uma instituição localizada em Recife, Pernambuco, Nordeste do Brasil, inaugurado em 09 de fevereiro de 2014, que surge como reivindicação da própria Comunidade do Frevo, como uma das políticas de salvaguarda para o Frevo. Criado por iniciativa da Fundação Roberto Marinho, com realização da Prefeitura do Recife e gerido pelo Instituto de Desenvolvimento e Gestão (IDG), o Paço se configura como um centro de referência em ações, projetos, transmissão, salvaguarda e valorização de uma das principais tradições culturais do Brasil, o frevo.

O Frevo é uma forma de expressão musical, coreográfica e poética que surgiu no final do século XIX, no Carnaval, como expressão das classes populares em um momento de transição e efervescência social no contexto urbano de Recife e Olinda, mas que nos dias de hoje tem projeção mundial. Patrimônio imaterial pela UNESCO (2012) e pelo IPHAN (2007, revalidado em 2021), o frevo é um convite à celebração da vida, por meio da ativação de memórias, personalidades e linguagens artísticas, que no Paço do Frevo encontram seu lugar máximo de expressão em diálogo com pessoas, comunidades, instituições e outras expressões, bens e patrimônios culturais.

¹ O Paço do Frevo é reconhecido pelo IPHAN como centro de referência em ações, projetos, transmissão, salvaguarda e valorização de uma das principais tradições culturais do Brasil, o frevo. Patrimônio imaterial pela UNESCO e pelo IPHAN, o frevo é um convite à celebração da vida, por meio da ativação de memórias, personalidades e linguagens artísticas, que no Paço do Frevo encontram seu lugar máximo de expressão, na manutenção de ações de difusão, pesquisa e formação de profissionais nas áreas da dança e da música, dos adereços e das agremiações do frevo. Ao longo de sete anos, recebeu mais de 700 mil visitantes, teve mais de 5 mil alunos formados em suas atividades e promoveu mais de 600 apresentações artísticas, em atividades presenciais e virtuais, que incluem denso engajamento de seus mais de 60 mil seguidores nas redes sociais.

Estabelecido no antigo prédio da Western and Telegraph Company, edifício tombado como patrimônio material, possui 4 pavimentos que abrigam, no térreo, a recepção, uma cafeteria, uma parte da exposição, de longa duração, que contempla a linha do tempo, que compreende os anos de 1900 a 2013 e fotografias das décadas de 1950 e 1960 com registros do carnaval de rua, além do Centro de Documentação Maestro Guerra-Peixe, onde é tratada e guardada a memória institucional e realizados atendimentos a pesquisadores e interessados na história do frevo. No primeiro e segundo andar está localizada a Escola Paço do Frevo, com salas de ensaio para prática de instrumento e conjunto, musicalização e dança, e onde são realizados cursos, oficinas e vivências com foco na difusão, manutenção, formação e atualização do patrimônio e dos seus fazedores. É no terceiro andar do museu que o frevo tem a sua apoteose com a Praça do Frevo e onde está localizada a continuação da exposição, de longa duração, com o Glossário do Carnaval, as 365 fotografias do Ciclo do Carnaval, as poesias nas janelas que dialogam o imaginário poético do frevo e a paisagem urbana do Recife, a exposição de estandartes e flabelos, além de duas salas de vídeo dedicadas ao frevo dança e ao frevo música. Este complexo cultural também conta com um estúdio de gravação e uma galeria para exposições temporárias, localizadas no segundo e terceiro pavimento respectivamente.

O Paço tem como objetivos a salvaguarda, a democratização e a musealização do frevo, patrimônio imaterial e da cultura popular, a partir de um diálogo próximo com comunidades, instituições e sujeitos, para, com isso, promover ações que contemplem a diversidade dos

públicos que diariamente acessam e se relacionam com o museu. Desenhadas por um núcleo de curadoria multidisciplinar, composto pelas gerências geral, de conteúdo e de desenvolvimento institucional, pelas coordenações de conteúdo de dança, de educação e de música, pela produção e pelos os analistas de documentação, pesquisa e desenvolvimento institucional. As temáticas e programações são pensadas de modo a contribuir para o desenvolvimento de crianças, jovens, adultos e idosos, com um olhar atento para as populações periféricas e em situação de vulnerabilidade social, e para pautas urgentes na contemporaneidade como a luta antirracista, por equidade de gênero e pelos direitos LGBTQIAP+.

Fazem parte das ações permanentes do Paço do Frevo programas de formação de públicos como as visitas mediadas, que são realizadas com visitantes espontâneos ou grupos escolares. A Hora do Frevo, que se configura como um espaço para a música instrumental, sempre às sextas-feiras ao meio-dia com apresentações gratuitas no espaço do café, o Arrastão do Frevo que promove, no primeiro domingo de cada mês, o desfile de uma agremiação de carnaval, partindo do Marco Zero da cidade e percorrendo as ruas do bairro do Recife até o Paço do Frevo, com acesso gratuito ao museu. O Observatório do Frevo que ocorre sempre na última quarta-feira de cada mês e articula um espaço de compartilhamentos e trocas sobre o frevo, o patrimônio e a cultura popular, trazendo a fala de mestres e pesquisadores para o público interessado. O Programa Passo a Paço de formação de professores, direcionado para a

atualização de educadores em conteúdos e metodologias que abordem a cultura popular e temas urgentes como acessibilidade, inclusão e meio-ambiente, tendo o frevo como ponto de partida e as Vivências de Frevo - Vamos cair no Passo?, que se apresenta como uma miniaula de frevo, onde os participantes são apresentados a 10 passos básicos e introduzidos no frevo a partir da experimentação e do improviso. Desde sua inauguração, em 2014, até 2019, mais de 650.000 visitantes já haviam passado pelo Paço do Frevo, mais de 600 apresentações artísticas haviam sido realizadas e mais de 2.000 alunos foram formados nos cursos e oficinas da Escola do Paço do Frevo.

Ao assumir, a partir de uma abordagem empática, o desafio de quebrar a sazonalidade do frevo e sua associação exclusiva com o carnaval, o patrimônio cultural passa a ser visto institucionalmente não mais como uma manifestação isolada, mas através de uma trama complexa e, em suas múltiplas nuances, como um potente agente de transformação de realidades e provocador de atitudes. Nesta perspectiva, em 2020, o Paço apresentou o seu plano de ação para o seu aniversário de 6 anos.

A partir do mote “Frevo Atitude”, que buscou na trajetória do frevo e de suas comunidades elementos que evocassem a compreensão do compromisso que as instituições e as pessoas devem assumir na construção de caminhos para o futuro no presente, desenhou-se uma estratégia de ação que articulava três diferentes eixos: “Frevo a qualquer tempo”, “Frevo para todes, todes com o frevo” e “Frevo sem fronteiras”. O “Frevo a qualquer tempo” reforça o movimento contínuo de perpetuar a

vivência do frevo em qualquer época do ano, desafiando sua associação sazonal com o carnaval. O “Frevo sem fronteiras” diz respeito às ações que expandem a territorialidade do frevo de sua cidade natal ao mundo, buscando diálogos com outros estados, países e expressões culturais, de forma a universalizar o patrimônio. O “Frevo para todes, todes com o frevo” busca estimular um frevo acessível e empático, ao alcance de públicos diversos em gênero, raça, classe social, sexualidade, idade e deficiências. Para tanto, o museu realiza ações inclusivas de acesso, formação, programação e aperfeiçoamento profissional.

No entanto, o ano de 2020 veio com a triste surpresa da pandemia da covid-19. Uma pandemia de proporções antes jamais vista e que afetou todos os setores da sociedade, sendo o setor cultural um dos mais impactados. Em virtude da pandemia, toda uma estrutura que envolve as atividades mais cotidianas dos sujeitos precisou ser revista e com a cultura não foi diferente. A cada novo boletim sobre o avanço do vírus, as instituições adotavam novos procedimentos para o cuidado do público e das suas equipes. Rotinas mais rígidas de higienização de espaços expositivos, disponibilização de álcool gel, até a suspensão das atividades presenciais com o intuito de colaborar com as orientações das organizações de saúde.

Neste momento de incertezas sobre o futuro e da necessidade de isolamento social, muitos museus iniciaram, quase que simultaneamente, a transposição das suas atividades presenciais para o espaço digital, ocupando seus perfis institucionais nas redes sociais com conteúdos e atividades a fim de estabelecer contato e

aproximação com seus públicos. Dentre as ações que foram pensadas e desenvolvidas pelo Paço do Frevo para o ano de 2020, o plano de trabalho “Vamos cair no Paço?!”, estabelecido a partir do Prêmio Darcy Ribeiro de Educação em Museus, com o qual o Paço do Frevo havia sido contemplado no ano de 2019 pela ação “Vivência de Dança Vamos Cair no Passo”, é um exemplo que merece destaque devido à forma como foi remodelado.

Inicialmente, pensado com atividades exclusivamente presenciais que contemplavam a formação de públicos e novos agentes do frevo com as Vivências de Dança, a capacitação e atualização profissional com o Laboratório Corporal Criativo, a integração com as comunidades e populações do entorno com as ações extramuros do programa Frevaça e a atenção com a acessibilidade, com os encontros do projeto O meu passo. O projeto precisou ser redesenhado como um todo a fim de garantir o cuidado que o momento demandava.

As ações de formação para novos agentes do frevo foram adaptadas ao formato digital através do projeto Frevo do Pé ao Ouvido, que consistiu em 4 videoaulas multilinguagem (2 de dança e 2 de música) de formação introdutória no frevo, disponibilizadas no Youtube, através de uma abordagem que estimula o conhecimento corporal, musical, histórico e criativo do frevo para novas plateias.

O Laboratório Corporal Criativo, como ação de aprofundamento profissional, teve sua primeira edição digital com a proposta de oficina “O Voo da Andorinha: um salto de possibilidades no dançar Frevo”, que, através

de transmissão síncrona pela plataforma Zoom, alcançou profissionais não apenas da região metropolitana do Recife, mas de diversas regiões do país, gerando um amplo debate sobre os rumos e processos que o Frevo-Dança vem ganhando, inclusive em lugares distantes do seu epicentro.

As ações extramuros, realizadas através do programa Frevaça, trouxeram a dimensão de irradiação das iniciativas de criação de novas plateias e aproximação com as comunidades do entorno, trazendo também uma atenção à acessibilidade em sua compreensão mais ampla. Foi importante para o programa a reflexão acerca da acessibilidade informacional e comunicacional que as tecnologias digitais promoviam ou inviabilizavam.

Deste modo, as ações do Frevaça, que também compunham o plano, se desapegaram do ambiente digital e propuseram uma aproximação presencial feita à distância. Na performance, “Ai, Ai... Saudade”, realizada na Praça do Arsenal da Marinha, em frente ao Paço do Frevo, no momento em que as atividades presenciais começaram a ser flexibilizadas, o público presente era convocado para a reflexão sobre o momento de isolamento e distanciamento, e sobre as ausências causadas pela pandemia a partir da execução de uma partitura corporal pela performer. A ação Frevocleta, percorreu as ruas de 5 bairros circunvizinhos ao museu, levando o frevo, música e dança, pelo seu trajeto, alcançando as pessoas dentro das suas casas no momento de isolamento social, promovendo a difusão do patrimônio frevo, a partir do pilar da alegria, e reforçando a importância de se manter seguro frente à pandemia.

Estes desdobramentos projetam-se em novos horizontes de ação, instigando o pensar e o existir no momento presente de forma estética e consciente, de maneira propositiva, lançando alternativas para o encontro e o fazer coletivo.

Por fora das ações do plano de trabalho “Vamos cair no Paço?!” , mas ainda dentro das iniciativas para gerar aproximação com os públicos, garantindo a manutenção das atividades museais e pedagógicas, apresentamos duas ações que foram criadas com o intuito de restabelecer contato, diálogos e trocas com o público escolar: a “Telemediação” e a “Abre-salas”.

A “Telemediação” se configura como uma visita virtual no Paço do Frevo, mediada em tempo real (síncrona) pelos educadores do museu. Mais do que apresentar as exposições e transmitir informações, a ação tem como propósito estabelecer pontes entre os saberes do museu e possibilitar experiências à distância, através de transmissão ao vivo por mídia digital, em diferentes ferramentas (celulares, computadores, tablets etc.), estabelecendo um espaço vivo e seguro de trocas.

Nos habituais tours virtuais, disponibilizados por algumas instituições, o público explora o espaço do museu e das exposições à distância sem qualquer interação humana através de um simulacro digital criado a partir do espaço físico do museu. A “Telemediação”, por sua vez, é pensada com foco na experiência e na interação humana, mesmo que remota, com o intuito de romper a dinâmica de sentido único, estabelecendo um espaço dialógico. Utilizando uma sala do Zoom, sua proposta é centrada em possibilitar uma participação mais ativa do

público no processo de explorar o museu em ambiente virtual.

As visitas partem de um lugar pré-definido, porém aberto à novas trajetórias e propõem reflexões, questionamentos e atividades durante o percurso, ampliando a participação do público que acompanha a transmissão e convida o participante a sair do seu estado de expectador e assumir o papel de um “televisitante”. A ação pode ser realizada com grupos escolares, grupos espontâneos ou mesmo individualmente.

Com um formato parecido com a “Telemediação”, a ação “Abre-Salas” é uma atividade educativa voltada para escolas e grupos com perfil pedagógico, que não parte do espaço físico do museu, mas explora a memória institucional e conteúdos disponíveis online. Nela, os grupos participantes são conduzidos em uma experiência digital através de recursos tecnológicos disponibilizados pelo Paço do Frevo em suas diversas plataformas. A mediação dentro de casa tem como ponto de partida o Tour Virtual do Paço do Frevo no Google Arts & Culture, começando da entrada do museu e seguindo pelos seus corredores e espaços, integrando recursos multimídia e de interatividade como músicas, vídeos, quizzes e as redes sociais do museu, mediados sincronicamente pela equipe do educativo.

Direcionada para grupos escolares a partir do 7º ano, a proposta tem a participação de um “educador navegador” que é responsável pela condução dos temas, provocações e diálogos com os participantes durante o percurso, e um “educador operador” que fica no controle dos elementos multimídia e de interatividade que são

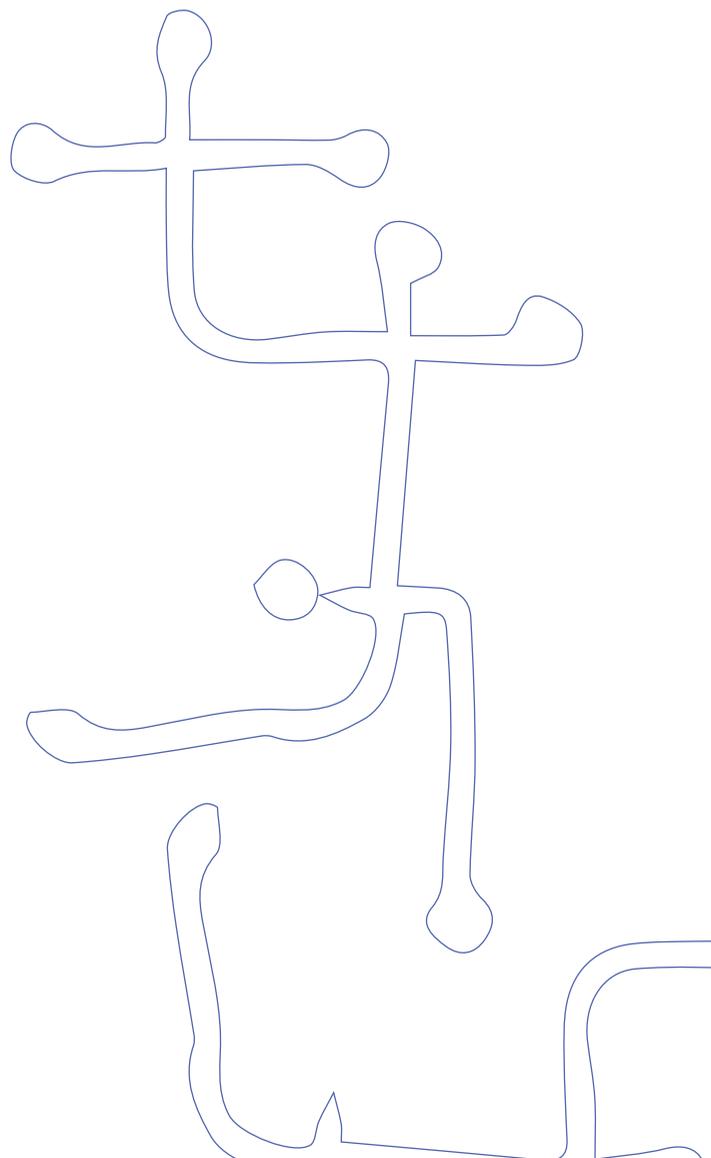
apresentados durante a ação (vídeos, músicas, links para o kahoot), participando em alguns momentos com intervenções, informações e questionamentos. A “Abre-salas” contempla conhecimentos de história, geografia, educação física, artes, ciências, música, dança e sociologia, mas também se abre para a educação museal e patrimonial, cidadania e temas transversais como racismo e diversidade.

Tanto a “Abre-salas” quanto a “Telemediação” foram atividades desenvolvidas a partir de processos de pesquisa e experimentação que surgiram dentro do próprio setor de educação do Paço do Frevo como respostas às inquietações que o momento trazia. Se somados os públicos, ambas atividades já atenderam mais de 1.000 pessoas, entre estudantes, professores, gestores, educadores de museus e público em geral e projetaram a mediação com o Frevo para lugares que antes não poderíamos imaginar, como cidades do interior e zonas rurais de Pernambuco, outros estados do Brasil e países como Portugal e Colômbia.

Para tanto, tem sido extremamente importante ter a gestão do museu, como um todo, abraçando e colaborando para o desenvolvimento desses processos e reconhecendo a importância estrutural que o setor de educação tem na sustentabilidade da instituição.

O digital é um espaço que ainda nos provoca muitas inquietações e desafios. Não é possível negar a importância e a revolução que as tecnologias, que surgem a partir do advento do computador, nos trazem. Ao mesmo tempo que precisamos ter um olhar atento e empático para percebermos como esses avanços também

podem atuar nos processos de segregação de grupos, ampliando o abismo social para os que não têm acesso a elas. Também é missão dos museus propor transformações de realidades, inserções em novos contextos e espaços, inclusive o digital, que ativem e reavivam a energia vital e pulsante que se metamorfoseia em pertencimento e em diálogo com o tempo e ganha vida nos corpos, sem perder de vista os que ainda não estão incluídos.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Y. Dossiê do Frevo. Brasília, DF: Iphan, 2016

DEWEY, J. Arte como experiência. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2010

LIMA, C. Frevo: uma comunidade em devir - Inspirações para um museu comunitário em meio à pandemia. Monografia, Curso de Especialização em Museus, Identidades e Comunidades, FUNDAJ, Recife, PE, 59p.

OLIVEIRA, M. G. R. Frevo: uma apresentação coreológica; 1º edição. Recife:Richard Veiga, 2017.

VARINE-BOHAN, H. de. Museus e desenvolvimento local: um balanço crítico. In. Museus como agente de mudança social e desenvolvimento: propostas e reflexões museológicas. Org. BRUNO, M. C. O.;

NEVES, K. R. F. Museus como agentes de mudança social e desenvolvimento [S.l: s.n.], 2008

VICENTE, A. V. R. Entre a ponta do pé e o calcanhar: reflexões sobre o frevo encena, o povo, a nação e a dança no Recife; Ed Universitária UFPE, 2009.

VÍDEOS

Frevo do Pé ao Ouvido - Dança | Videoaula 01 - Ponta de pé e calcanhar

Frevo do Pé ao Ouvido - Dança | Videoaula 02 - Capoeira

Frevo do Pé ao Ouvido - Música | Videoaula 01 - Levadas no pandeiro

Frevo do Pé ao Ouvido - Música | Videoaula 02 - Variações no pandeiro

CRÉDITOS

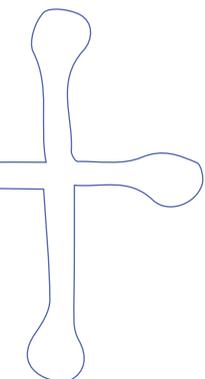
Paço do Frevo

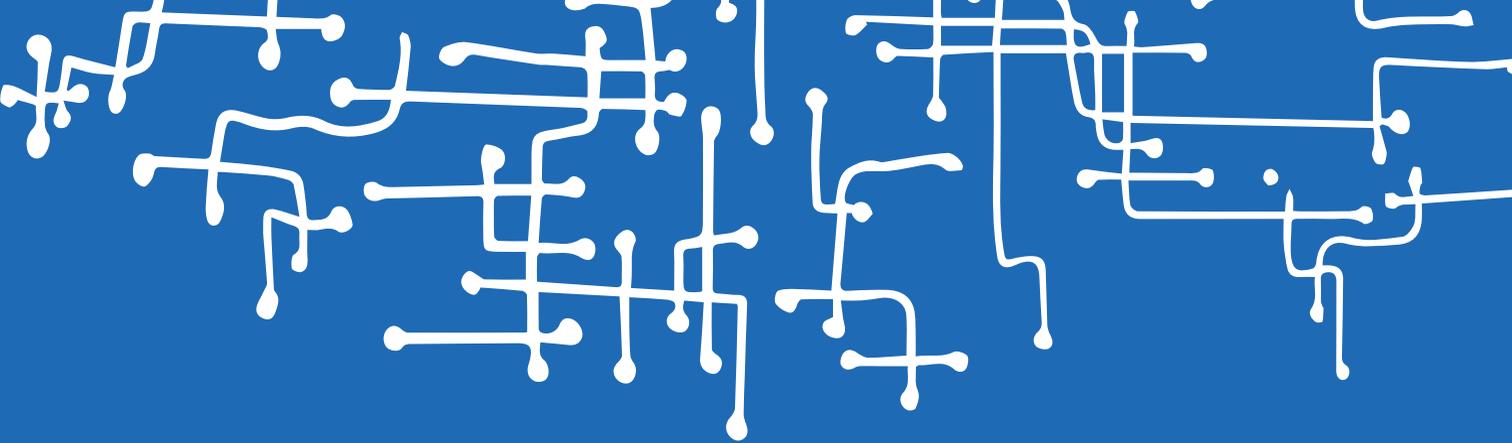
atendimento.recife@idg.org.br

<https://www.instagram.com/pacodofrevo/>

<https://www.facebook.com/pacodofrevo>

<https://www.youtube.com/c/PaçoDoFrevoMuseu>





EXPERIMENTE CULTURA

RENATA PRADO

Curadora do projeto Experimente Cultura.

Formada em Marketing e pós-graduada em Gerenciamento de Projetos pela PUC-RJ. Possui mais de dez anos de experiência, atuando na concepção, gestão e operação de projetos culturais, sociais e corporativos, para marcas como *Unilever*, *P&G*, *Kraft Foods*, *L’Oreal*, *Diageo*, *AUDI*, *Coca-Cola*, *GNV*, *VISA*, *TIM*, entre outros.

O QUE É O PROJETO?

O **EXPERIMENTE CULTURA** é um programa anual que oferece experimentação cultural gratuita, inclusiva e interativa. Os roteiros do **EXPERIMENTE CULTURA** são desenvolvidos por pedagogos, professores de história e de arte, com supervisão pedagógica em sinergia, com temas abordados nas salas de aula. Assim, tem como propósito democratizar e facilitar o acesso aos menos favorecidos, ampliando a experimentação cultural e valorizando experiências, sejam estas virtuais ou presenciais. Por meio de parcerias com museus e institutos de arte e educação, ONGS, a Secretaria de Educação e a Secretaria de Cultura do Município, o projeto tem o intuito de atingir não somente as crianças, mas também a família, os amigos e as comunidades às quais elas pertencem.

QUAL SEU OBJETIVO?

O **EXPERIMENTE CULTURA** tem o objetivo de contribuir para que novas formas de experimentar cultura possam ampliar repertórios, gerar engajamento dos alunos e facilitar a rotina dos professores em prol de uma educação de qualidade, inclusiva e transformadora para a rede pública, ONGs e instituições carentes.

PÚBLICO-ALVO?

O projeto será destinado à crianças e jovens estudantes da rede pública de ensino, bem como crianças e jovens que possuem alguma deficiência e estejam ligados às entidades

parceiras do projeto. Também atendemos em menor escala, público da terceira idade de projetos sociais e abrigos ligados à Prefeitura.

COMO ESTÁ NO CENÁRIO ATUAL?

Atualmente o projeto EXPERIMENTE CULTURA está em sua quarta temporada e em 4 anos de execução, alcançou mais de 13 mil participantes. Em 2021, foi adaptado ao modelo híbrido, cumprindo protocolos de segurança para a contenção da pandemia da covid-19.

SE MANTÉM COM QUE RECURSOS?

O projeto é incentivado pela lei municipal de incentivo à cultura do Rio de Janeiro e possui patrocínio da Prefeitura do Rio de Janeiro, Secretaria Municipal de Cultura e do GRUPO ASSIM SAÚDE.

COMO NASCEU O PROJETO?

A cidade do Rio de Janeiro, com mais 6.3 milhões de habitantes, é a segunda maior metrópole do Brasil, sendo um dos destinos turísticos brasileiros mais conhecidos no exterior e o principal na rota turística da América Latina e de todo o Hemisfério Sul. Além das belezas naturais tão valorizadas pelo turismo na cidade,

há uma extensa oferta de museus e centros culturais das mais diversas nuances, são mais de 80 museus e mais de 50 centros culturais, sendo muitos deles com acesso gratuito. Porém, de acordo com uma pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), cerca de 70% da população brasileira nunca foi a museus ou centros culturais.

Os preços altos são obstáculo ao acesso para 71% dos entrevistados, eles acreditam que esse ponto é um importante empecilho para usufruir dos bens culturais. Outra razão apontada como obstáculo foi a barreira social que eles acreditam existir, em função da maior parte do público que frequenta museus ser de classe social mais abastada e isso inibe a frequência desse perfil mais humilde, sendo esse o motivo para 56% dos entrevistados.

Além disso, em relação à localização dos espaços culturais, 62.6% dos entrevistados o percebem como distante do lugar onde moram, apenas para 35.3% dos entrevistados dizem que a localização não é um problema significativo. A pesquisa aponta que quanto maior o rendimento, maior a proximidade e acesso a equipamentos urbanos de cultura e lazer. A pesquisa foi feita presencialmente e com visitas aos domicílios. Foram ouvidos 2.770 brasileiros em todos os estados do país.

No Rio de Janeiro este cenário não é diferente. A falta de acesso à cultura passa também pelo fato de crianças e jovens não terem a oportunidade de conhecerem espaços culturais. Assim, nasce o **EXPERIMENTE CULTURA**, como um convite à experimentação de diversas manifestações culturais que são oferecidas em

nossa cidade, mas que infelizmente por falta de condições financeiras ou até mesmo de hábito, estas manifestações não são usufruídas.

COMO O PROJETO SE ADAPTOU À PANDEMIA?

Com a pandemia causada pela covid-19, as visitas presenciais não eram mais uma realidade. As escolas fechadas, os museus sem expectativa de retornarem, uma grande lacuna se abria. O cenário ficou ainda mais prejudicado, somando a esta dura realidade, o medo da evasão escolar. E os números são assustadores: mais de 52 mil crianças e adolescentes, entre 6 e 14 anos, estão fora da escola nos 19 municípios da Região Metropolitana do Rio de Janeiro. É momento de unirmos esforços para que essa realidade possa ser mudada.

Assim, o **EXPERIMENTE CULTURA** passou a oferecer visitas mediadas em ambiente virtual, migrando para o digital, sem perder suas diretrizes pedagógicas. O projeto passou a levar às escolas que não possuíam, equipamentos multimídia e chips de conexão à internet, para que o encontro entre os estudantes e os museus pudesse acontecer. Um convite para que crianças e jovens estudantes da rede municipal de ensino, moradores de bairros menos privilegiados do Rio de Janeiro, pudessem consumir cultura de forma natural e inclusiva, percebendo que é possível utilizar das plataformas digitais disponíveis para se conectarem culturalmente e ampliarem seus repertórios dentro e fora de sala de aula.

Nessa busca, entendemos que o papel do professor era primordial para permitir que este convite chegasse da melhor maneira aos alunos. Pesquisamos conteúdos inovadores e capazes de incentivá-los com a potência que gostaríamos, nos debruçamos em entender como estavam se comportando os centros culturais mundo afora e o que começou como um *benchmarking* se transformou em uma nova forma de experimentar cultura. Encontramos nas parcerias com museus internacionais a atratividade de conteúdo que precisávamos para estimular o público a se despir de preconceitos relacionados a um ambiente digital saturado, abrindo oportunidades de diálogos enriquecedoras entre crianças, jovens e museus do mundo todo.

CRÉDITOS

www.experimentecultura.com.br
[@experimentecultura](https://www.instagram.com/experimentecultura)

Projeto criado pela empresa Pulsar Cultura e Marketing.



GAME HUNI KUIN - NOS CAMINHOS DA JIBOIA ENCANTADA

GUILHERME PINHO MENESES

GAME HUNI KUIN - NOS CAMINHOS DA JIBOIA ENCANTADA

Neste artigo, iremos refletir acerca da criação do videogame *Huni Kuin: Yube Baitana* (Os caminhos da jiboia). O projeto de desenvolvimento do jogo surgiu em 2012 a partir de leituras de etnografias (Yano, 2010; Lagrou, 2007; McCallum, 1996), com descrições do universo simbólico do povo indígena Kaxinawá (ou Huni Kuĩ, como eles próprios se denominam), de onde emergiram inspirações para ideias iniciais.

A proposta do projeto foi desenvolver um jogo eletrônico que abordasse a cultura do povo Huni Kuĩ, a fim de possibilitar uma experiência de intercâmbio de conhecimentos e memórias indígenas por meio da linguagem dos videogames. A proposta do jogo em si foi propiciar aos jogadores uma imersão no universo *huni kuĩ*, para que pudessem entrar em contato com diversos saberes deste povo – como cantos, grafismos, histórias e rituais – possibilitando a circulação destes por uma rede mais ampla.

A produção do jogo foi uma criação coletiva da equipe de pesquisadores e técnicos *nawá* (não indígenas) e dos Huni Kuĩ envolvidos no projeto, que buscaram um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos. Desse modo, foram percorridos trajetos que vão dos mitos e histórias aos roteiros das fases, dos grafismos *huni*

kuĩ à arte digital, dos cantos aos desenhos e às animações, da cosmologia às mecânicas de jogo e às diferentes formas de jogabilidade.

Até o lançamento de *Huni Kuin: Yube Baitana*, os *Huni Kuĩ*, apesar de já possuírem relevante produção fílmica, não tinham games em seu portfólio de produções audiovisuais. Até abril de 2016, não encontramos registros de outros jogos feitos com a colaboração de povos indígenas no Brasil, apesar de haver uma produção incipiente nesta década em outros países. O caso mais conhecido é *Never Alone (Kisima Injitchujana)*, jogo feito pela *Upper One Games* com os Inuit, povo da região do Alaska, e lançado para grandes plataformas de games (*Playstation 3 e 4, Wii U, Xbox One e iOS*). Ademais, encontramos no Brasil poucos jogos eletrônicos com temáticas não indígenas, desenvolvidos em âmbito acadêmico, porém, até então não havia iniciativa semelhante na Universidade de São Paulo.

CAMINHOS DE PESQUISA

Para a criação do jogo, foi realizada uma pesquisa preliminar, a fim de articular possibilidades de mecânicas de jogo e elementos de conteúdo a conceitos *huni kuĩ*, por meio do estudo de etnografias. A dissertação de Ana Yano (2010) foi a principal referência para esta elaboração inicial. Os conceitos de *yuxin*¹ e *yuxibu*², tal como

¹ De acordo com a antropóloga Els Lagrou (2007, 347), um dos significados de *yuxin* é a qualidade ou energia que anima a matéria. Neste sentido, todos os seres vivos “tem” *yuxin*. É o *yuxin* que faz a matéria crescer, que lhe dá consistência e forma. [...] *Yuxin* é uma qualidade ou movimento que liga todos os corpos inter-relacionados neste mundo”.

² Segundo Lagrou (2007, 59) “Os *yuxibu* são plural ou o superlativo dos *yuxin*, espírito ou alma, possuem capacidade de agência e ponto de vista, intencionalidade. Estes seres *yuxibu* não são limitados pela forma, podem se transformar à vontade e podem transformar a forma do mundo a sua volta”.

trabalhados por Els Lagrou (2007) e o conceito de morte para os kaxinawá, descrito por Cecilia McCallum (1996), também foram importantes na elaboração da proposta.

O jogo começou a ganhar forma ainda em 2012, em encontros com alguns Huni Kuĩ no sudeste do país, tanto no ambiente acadêmico quanto em rituais de *nixi pae* (ayahuasca), nos quais se estabeleceram contatos que possibilitaram o início do projeto, ainda sem fonte de financiamento, o qual foi obtido dois anos depois, por meio do edital Rumos.

Parte fundamental da metodologia de criação do jogo foram as quatro incursões etnográficas, de aproximadamente um mês de duração cada, às aldeias *huni kuĩ*, no Acre, nas Terras Indígenas Kaxinawá do Rio Jordão, Baixo Rio Jordão e Seringal Independência, onde foram realizadas oficinas de desenhos, gravação de cantos e contação de histórias, tendo em vista a elaboração da proposta temática do jogo, assim como a produção de conteúdo para a composição visual e narrativa das fases.

Durante as oficinas, houve uma participação direta dos Huni Kuĩ na elaboração do roteiro, na escolha e na narração das histórias, na gravação de músicas, na captação de efeitos sonoros, na tradução para a língua indígena e na narração das *cutscenes*, assim como na autoria dos desenhos, os quais estão inseridos integralmente no jogo.

Tendo como base as histórias escolhidas em grupo, os próprios Huni Kuĩ elegeram pessoas mais velhas – conhecedoras dos conteúdos e detalhes das histórias – para contá-las, em gravação de vídeo, na língua *hãtxa kuĩ* e na

língua portuguesa. Com as vivências e oficinas em equipe, reuniu-se um volume considerável de material etnográfico, tanto em termos de áudio (cantos “tradicionais” sem instrumento, cantos com instrumentos e efeitos sonoros), imagens (fotografias, vídeos e os desenhos), os quais se tornaram referência para a criação de objetos e animações do jogo.

Huni Kuin: Yube Baitana, portanto, é um jogo simples, com um núcleo de produção composto por um antropólogo (que atuou como produtor e game designer), um programador e uma artista digital. Além disso, houve a colaboração de outros cinco antropólogos – com as funções de gravação e edição de vídeo, consultoria antropológica, instalação de sistemas de energia solar, adaptação de roteiro e suporte de sonoplastia – além dos pesquisadores, artistas e cineastas indígenas (cerca de 30 colaboradores).

GAME DE ÍNDIO

Apesar de os games serem hoje uma das formas mais populares de entretenimento, não há como entendê-los como formas esvaziadas de sentido. Ignorar isso é perder de vista a dimensão de seus efeitos. Jogos eletrônicos têm efeitos práticos nas tarefas de criação e circulação de significados e podem ser ferramentas poderosas para a circulação de conteúdo. Num cenário mundial contemporâneo, em que grandes empresas (em sua maioria, norte-americanas, japonesas e europeias), dominam amplamente o mercado, havendo pouco espaço para criações independentes, vimos a oportunidade de desenvolver um jogo com temáticas indígenas brasileiras.

Diante disso, desenvolver um conteúdo relacionado com movimentos sociais e temas locais é tanto um desafio como uma oportunidade propiciada por este novo tempo, em que se há, por exemplo, uma acessibilidade maior a *engines* de desenvolvimento de games e uma possibilidade de divulgação por meio de mídias sociais, sem altos custos.

Huni Kuin: Yube Baitana é apresentado em visual bidimensional (2D), no estilo plataforma *side-scroller* e desenvolvido no Unity3D. O jogo é narrado no idioma *hatxã kuĩ* e legendado em quatro línguas: português, inglês, espanhol e na língua nativa. Nele, estão retratadas cinco histórias desse povo (*Yube Nawa Aĩbu*, *Siriani*, *Shumani*, *Kuĩ Dum* e *Teneni* e *Huã Karu Yuxibu*), as quais contêm internamente diversas fases.

Para jogar é preciso andar com o personagem, pular sobre plataformas e obstáculos, pegar itens como alimentos, medicações e pedaços de desenhos (*kene*), escapar de espinhos e marimbondos, pular sobre buracos e troncos de madeira, caçar antas [*awa*], pacas [*anu*], veados [*txashu*], porquinhos-do-mato [*yawa*] e japós [*isku*]. Atirar flechas [*txara*], bater com a borduna [*binu*] e arremessar a lança [*haxĩ*], entre outros movimentos e enfrentamentos com personagens especiais de cada história.

Um dos pontos centrais do funcionamento do jogo é a abordagem da relação do personagem com domínios como água, floresta e céu a partir de concepções cosmológicas *kaxinawá* de *yuxin* e *yuxibu* (Lagrou, 2008), que envolvem assuntos ligados à corporalidade, materialidade e espiritualidade desse povo. Uma das mecânicas principais consiste em controlar dois *yuxin*, *beru*

yuxin e *yuda baka yuxin* (*yuxin* do corpo de carne e osso), que atuam de forma diferente no mundo e são restaurados por diferentes elementos (alimentos, no caso do *bedu yuxin*, e medicações, no caso do *yura baka yuxin*).

No mundo *huni kuĩ*, tudo o que é vivo como animais, plantas e humanos, pertence à entidades chamadas *yuxibu*. Tentamos operar uma tradução desse conceito para as mecânicas de jogo. Assim, se o jogador retirar muita energia vital da floresta, deixará os *yuxibu* bravos. O personagem, dessa forma, deve manter uma boa relação com os *yuxibu* (não matando animais demais em pouco tempo), caso contrário, este irá se vingar, transformando caças “passivas” em inimigos, tornando suas carnes podres e elevando seus atributos como pontos de vida, ataque e área de alcance.

Para acionar o efeito do *nixi pae* e ter acesso ao mundo dos *yuxibu*, é preciso juntar tanto feixes de cipó como folhas de rainha. No caso da medicina do rapé [*dume deshke*], é preciso juntar tabaco e cinzas de árvores como murici [*yapa*], cumaru [*kumã*] ou *tsunu*. Nos estados alterados provocados pela ingestão de tais substâncias pelo personagem, a gravidade atua de outra forma, seus ataques têm poder aumentado e sua energia vital é restaurada numa velocidade maior, justamente por conta da agência das medicações.

Em 2020, a equipe se reuniu novamente e está produzindo uma continuação, *Huni Kuin: Beya Xinã Bena* (Novos Tempos), selecionada em edital do PROAC/SP, a qual contará com duas novas histórias tradicionais do povo *Huni Kuin*: *Kapa Yuxibu* (Quatipuru Encantado) e *Kapewã Pukeni*

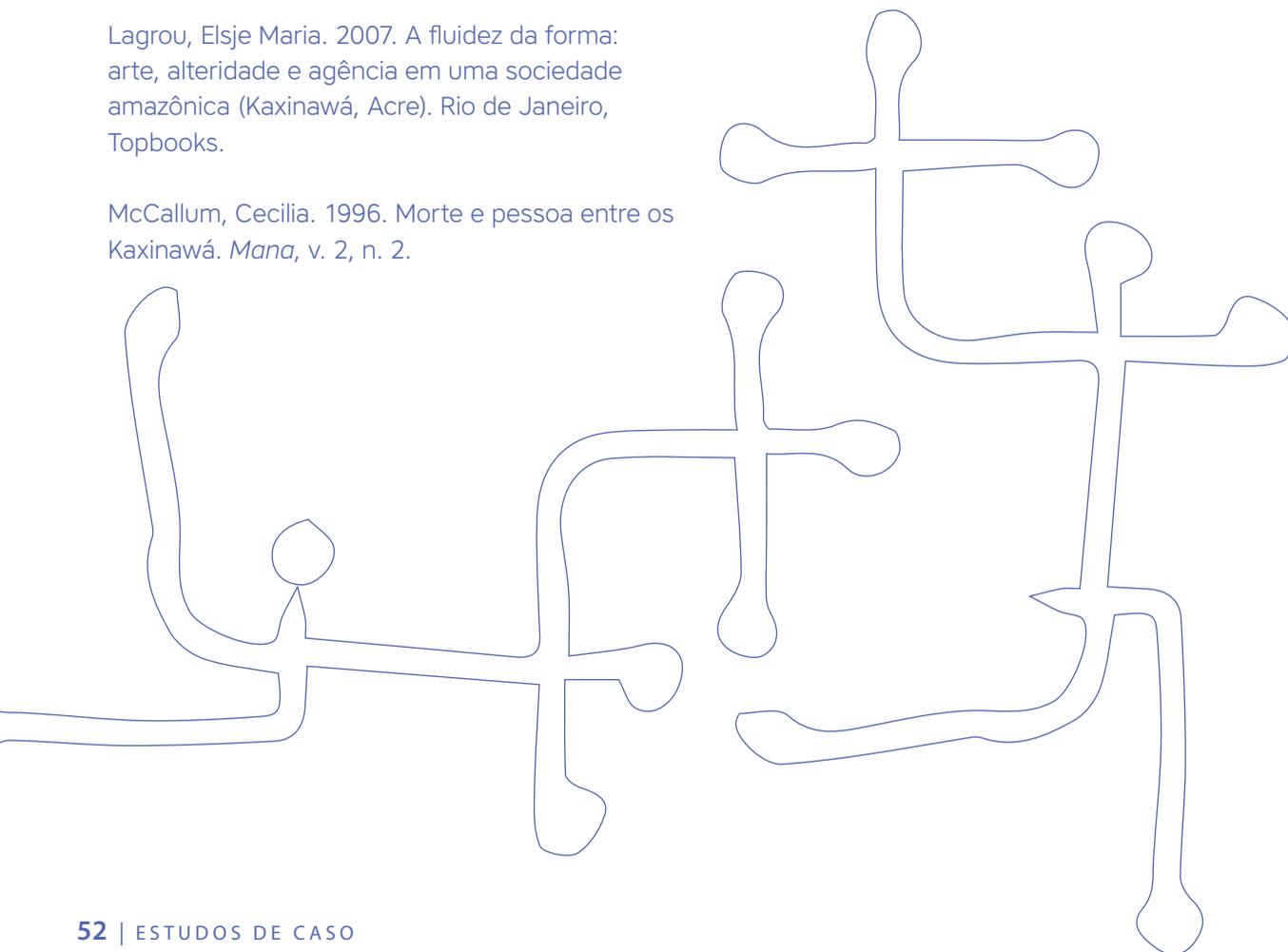
(História do Jacaré-Ponte). O novo game será portado para dispositivos móveis, como celulares e *tablets*, e sua estrutura interna foi totalmente reprogramada e remodelada, utilizando a Corgi Engine e terá diversas novas *features*. O lançamento está previsto para abril de 2022.

REFERÊNCIAS

Yano, Ana Martha Tie. 2010. A fisiologia do pensar: corpo e saber entre os Caxinauá. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – FFLCH, USP, São Paulo.

Lagrou, Elsjé Maria. 2007. A fluidez da forma: arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawá, Acre). Rio de Janeiro, Topbooks.

McCallum, Cecilia. 1996. Morte e pessoa entre os Kaxinawá. *Mana*, v. 2, n. 2.





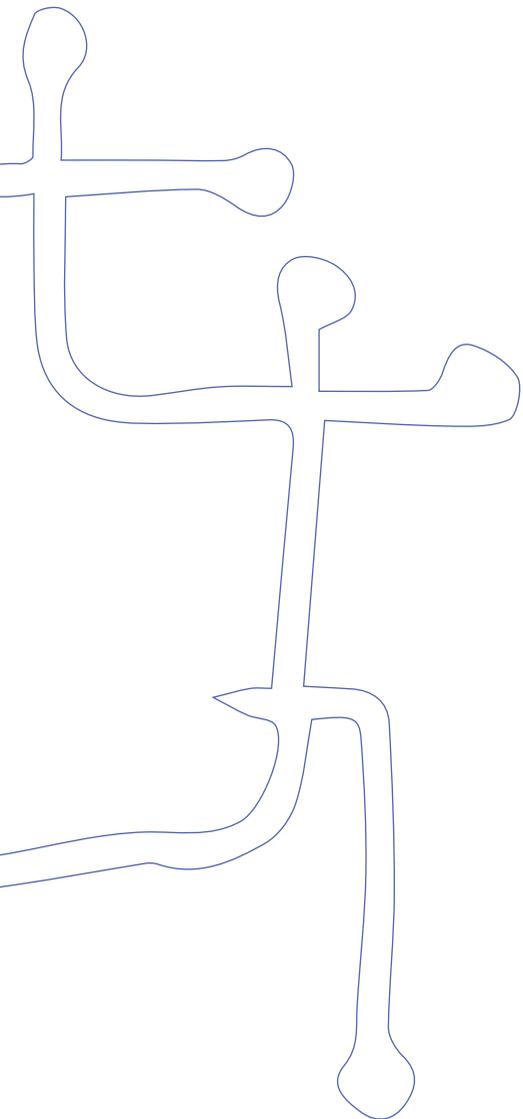
A EX-CRITA COMO UM JOGO CONVERSANDO COM UM EX- PETÁCULO DIGITAL

ULTRAVIOLETA_S:

ultraVioleta_s é um coletivo criado em 2007, originalmente nomeado de Academia de Palhaços e atualmente é composto por Aline Olmos e Laíza Dantas. As componentes são formadas em Artes Cênicas pela UNICAMP e atuam como performers, diretoras artísticas, editoras e animadoras de vídeo. O coletivo realiza suas obras sempre na intersecção entre diferentes linguagens artísticas e interessa-se pelas fronteiras entre teatro, circo, performance, artes visuais e artes digitais. A companhia, frequentemente, trabalha com artistas convidadas. Neste projeto também são idealizadoras e desenvolvedoras do jogo Paula Hemsi, ex-integrante do grupo e Tetembua Dandara, artista convidada.

] Se você chegou até esse texto, vamos partir do pressuposto que você fala português e que a sua "curiosidade" te trouxe até aqui. Como no Ôma, um ex-petáculo, você será co-autore desse encontro: os caminhos serão decididos por você. Pré-programamos o começo e o fim, mas o que acontece nesse [entre] será uma escolha sua. [

#1 ONDE TUDO COMEÇA?



LALA: No princípio tudo era pixel.

TETÊ: Nossa, isso que você acabou de dizer parece nome de filme.

CRIADORAS: Hahahaha, ai ai. Olha, “Ôma, um ex-petáculo” foi concebido no início da pandemia de Covid-19 no Brasil. Somos do teatro, vimos nossa área se dissolver imediatamente com o isolamento social e nos perguntamos: como continuar trabalhando e como encontrar uma forma poética que pudesse alcançar as pessoas em suas casas? Nosso primeiro impulso veio do desejo de fazer alguma coisa que o público se sentisse ativo.

O videogame veio como um caminho orgânico no processo, já que um tempinho atrás nosso parceiro de criação de outros trabalhos, Vinicius Scorza, tinha feito um jogo em RPG Maker baseado na última peça de teatro das ultravioleta_s, no período pré-pandemia: Há Dias Que Não Morro. Isso nos abriu um novo horizonte para criar e, assim, montamos o time de criação de “Ôma, um ex-petáculo”: Aline Olmos, Laíza Dantas, Paula Hemsí e Tetembua Dandara, co-criadoras, roteiristas e game designers por intuição. Agregamos ao núcleo artístico da equipe a cantora e compositora, Paula Mirhan, que deu o tom musical e sonoro-narrativo para a experiência.

TETÊ: E que som !

**...Mas o que é um ex-petáculo?
(Siga a #4)**

#2

...ENTÃO ÔMA É SOBRE A VIDA NA PANDEMIA?

LALA: A minha sim.

CRIADORAS: Sim e também um jogo performativo que busca o encontro afetivo com outres no seu isolamento. A ideia foi criar algo que as pessoas pudessem se distanciar e enxergar tudo isso que temos vivido de uma outra maneira, com poesia, piada, ironia, raiva, ternura e tantas outras emoções que o jogo traz, dependendo do momento em que é jogado.

TETÊ: Além disso, eu também ficarei eternizada!

GALINHA: PóóóóPÓpóPóPóooooo! Eu taMbém!!! VãO joGaR cOmIgo até 2051!

LALA: Espero que até lá a pandemia já tenha acabado.

GALINHA: PÓpóPó! Eu taMbém!!! prEfiRo viRAR reGisTRo hiStÓricO!

...O que significa Ôma? (Siga a #5)

#3

...PERA, VIDEOGAME AO VIVO NO ZOOM COM ATRIZ EM CASA?

CRIADORAS: Isso! Criamos o jogo pensando, a princípio, que as pessoas poderiam jogar através das plataformas online, mas algumas questões foram surgindo: somos do teatro, encontramos pessoas de carne e osso e estamos acostumadas a propor projetos para instituições que também funcionam assim. Então, para conseguirmos fazer algo tão fora da caixinha pro mundo teatral, mas ainda ser possível nos encaixarmos em possíveis pautas condicionadas ao mundo antigo, criamos sessões online com horário marcado no Zoom. Lá na plataforma de videoconferência, as atrizes estão em suas casas performando sua própria vida. Enquanto isso, o público joga Ôma em um navegador (com a Lala ou com a Tetê), acompanha o vídeo ao vivo e interage no chat com o restante do público e as galinhas que atendem dúvidas ou oferecem um apoio terno.

GALINHA: aDorO teRno, mAs mINha aSA nÃO enTrA. PóoOOó!

LALA: E essa parte do Zoom, que nasceu assim meio que por necessidade, acabou ganhando uma importância gigante na relação com o público durante as sessões, um dos nossos objetivos iniciais.

TETÊ: E fez com que a gente estivesse ao vivo durante todas as sessões, vivendo ou fazendo algo.... Eu, por exemplo, cozinho, bebo vinho e fico no zap conversando com a Lala.

GALINHA: tODos Os DiAs qUe TeM ÔmA Eu Uno MiNHAs aSAs E deSEJO qUe A tETe CoZinHe MilhOOOOooo póoo póo AinDa NÃo AcOntEcEu, mAs SiGo eSPerAnDo! E FraNgUinho É o NomE Do mEu FiLho mAis nOvo EnTÃo eViTAmOS EssE iNgrEDiEnTe PÓO póOOO

TETÊ: Informação importante: seguiremos nas receitas vegetarianas.

**...O que significa Ôma?
(Siga a #5)**

**...Quem é Lala e Tetê?
(Siga a #7)**

#4 O QUE É UM EX-PETÁCULO?

TETÊ: Não faz pergunta difícil.

GALINHA: Pó Pó póPoSso aJudAr! Eu fUi conViDada prA eXpliCar TudO pópÓ por PópóZinHo!

LALA: Hahaha, a galinha veio! Ela faz tutorial como ninguém!

GALINHA: um eX-PetÁculo é uMa dEsCulPa EsfArraPaDa pRa teNtaR faLaR desSe AbSurDo quE taMo VivEndO! PóooO

CRIADORAS: Opaaaa... Não é bem assim, ou não é só isso, é uma solução poética---

TETÊ: --pra falar do que já foi, sem que se saiba direito para onde vamos, nem o que estamos fazendo...

CRIADORAS: Hmmm, é... é tipo isso.

GALINHA: PópópOde crEr! aFiNaL, vÃo ChAmAr uM vIdEogaMe fEitO pOr Um gRuPo dE tEatRo aO ViVo nO ZoOm, cOm aTriZeS eM CaSA e GeNtE joGanDO soZinHA dO OutRo IAdo da TeLA dE quÊ, nÉ?

CRIADORAS: ÔMA!

**...Pera, videogame ao vivo no Zoom com atriz em casa?
(Siga a #3)**

**...Quem chamou essa galinha?
(Siga a #6)**

#5

O QUE SIGNIFICA ÔMA?

GALINHA: OMAigod! PÓOO póOOOO

CRIADORAS: Ôma é uma palavra sem significado na língua portuguesa e por isso mesmo a escolhemos/inventamos. Ela nos traz uma sensação de acolhimento com as vogais e o “M” servindo como um conforto quase maternal na palavra.

GALINHA: e sE olHaR pRa leTRa Ô coM o cHApeUzZINHO eM Clma paRecE uMa CAsinHA!

TETÊ: E também pode ser a versão feminina do “OHMMM” da Yoga!

CRIADORAS: Nossa, verdade.

GALINHA: ÔmA Ao ConTráRiO é Amô, O VerBO aMaR De um jEiTo ProNUnciADo QuE não da pRa Saber SE É pREseNte ou PassAdO, ou se voCÊ Está ChAmAnDo Alguém qUe aMa eM sAlVaDoR. Póooo PÓooooO!

...Quem chamou essa galinha? (Siga a #6)

...Fala mais sobre os afetos? (Siga a #8)

#6

...QUEM CHAMOU ESSA GALINHA?

GALINHA: Não fALa aSSiM coMlgo... pó pÓpOPÓpopÓ.

LALA: Tranquilo, galinha, eles não quiseram ser agressivos. É que não é normal ler uma entrevista com uma galinha.

CRIADORAS: A galinha surgiu da necessidade de abarcar as pessoas que não estavam acostumadas com a vida digital de videogame, videoconferência, computador, janela de navegador e tudo isso que assusta num primeiro momento.

GALINHA: É, pópoPó, eU aJudO o pÚBlicO A nãO suRtAR! Com cAlma e AlEgRiA FaLO, FiQuE trAnQuilE, peGuE nA MinhA AsA! SeNtIU A enErgla? vAi DaR ceRtO, tU val jOgAr eSSE JoGO, AbRiR a janEla Do ZooM, sE eMOciONaR e vEr QuE juNTes SomOs FoRTes! sOu AssiM dramÁTicAmEnTe FoFa!

CRIADORAS: Basicamente isso.

TETÊ: Ela conversa no chat do Zoom ao vivo (e faz participações em textos caricatos, porém profundos) enquanto as atrizes estão em casa performando. Isso no ao vivo do Zoom, mas no pré-programado do videogame, ela faz o tutorial de abertura pra quem não tá acostumado a usar setinhas e barra de espaço para controlar nós, as avatares, sabe?

GALINHA: SoU mUitO AmadA E RecOnheclda

#8 FALA MAIS SOBRE OS AFETOS?

...Durante a pandemia de covid-19 muitas das relações afetivas sofreram grandes restrições, como foi refletir sobre afetos e sentimentos na criação de um jogo-performance?

CRIADORAS: O nosso norteador foi exatamente a troca de afetos pelo meio digital, que era o caminho possível no momento. E o videogame tem essa potência de gerar uma experiência ao vivo e espetacular no sentido de pré-programada com os artifícios que quiséssemos, seja na iluminação, texto, cenário (ou level design), trilha sonora e limites interativos como a impossibilidade de sair da casa do jogo. Ou seja, foi interessantíssimo poder criar algo em que o próprio público é convidado a procurar sua própria história, ali dentro da plataforma que imaginamos. E isso serviu como uma ponte de identificação nossa com o público, do público entre si e com a gente, além de ter oferecido para nós mesmos, um suporte afetivo no meio de um momento tão aterrorizante e devastador. Desenvolver “Ôma, um ex-petáculo” foi uma maneira que acabamos inventando para nos manter criativas e resistentes às enlouquecedoras agruras causadas pela pandemia e crise política.

LALA: Com essa proposta de jogo online acabamos ficando mais próximas do público do que em muitas peças de teatro tradicionais que a Lala humana já fez, por exemplo.

TETÊ: E a Tetê humana mandava várias mensagens emocionada durante a criação! Tenho vários prints... Pode compartilhar?

CRIADORAS: Ôma foi feito para ser atravessado de mãos dadas (ixi, parecemos a galinha falando PÓOOO), mas é isso. Seja atravessando a pandemia juntas (falando da equipe) ou de mãos dadas com o público. Tem muito isso de ter cuidado, de saber que começar algo diferente no computador gera ansiedade e que se não for com muito amor muitas pessoas não virão.

GALINHA: AmOR? Póoo PÓOOOdE delxaR Com A geNtE!

...E o que a linguagem do videogame gerou de reflexão? (Siga #9)

...Acabei. (Siga #10)

#9 ...E O QUE A LINGUAGEM DO VIDEOGAME GEROU DE REFLEXÃO PRA VOCÊS?

CRIADORAS: Durante o ciclo de conversas “Lugar de Jogo”, entendemos melhor a partir da discussão, como nossas decisões de game design foram baseados nos afetos gerados no público.

TETÊ: O melhor exemplo é aquela fase que você entra num lugar todo escuro!

LALA: Era horripilante... só um foco de luz aparecia a alguns passos de distância, daí de repente o bicho apagava e---

GALINHA: ---e todo mundo fazia PopÔpoPÓ nas calças!

CRIADORAS: Conforme o foco de luz ia se distanciando da avatar e acendendo fora da área visível do jogo, a dificuldade ia aumentando e um grande labirinto às escuras se formava à sua frente. Era uma ideia de lidar com o luto, com a perda, com esse vazio inenarrável causado por tudo isso que estamos vivendo.

LALA: Mas elas perderam um pouco a mão nisso daí, ficavam achando bonitinho e interessante jogar no escuro, mas teve uma galerinha lá que não achou a mesma coisa não!

GALINHA: tINHa queM peDIssE pRA aGArraR miNHA AsA poRQUe NãO popÓdia pASssaR de FAsE!

CRIADORAS: Foi aí que resolvemos colocar a Panda Josefa no jogo. Ela seria o totem de SOS para quem se perdesse, ficasse ansioso ou quem não estivesse interessado em desafios.

PANDA JOSEFA: Minha fala principal e facinha de decorar era "E agora, Josefa?". Não queria dizer nada, mas sou a estrela da ex-periência.

GALINHA: AiAiAi! QuE COIsA MaiS ULtrapASSadA cOMpetlr pOR hoLOFotE!

...Acabei. (Siga #10)

#10 ...ACABEI.

CRIADORAS: Fim do texto, mas não do contexto todo em que Ôma foi criado! Se cuida por aí, foi um prazer compartilhar um pouco do nosso trabalho com você! Se quiser saber mais sobre Ôma ou outros trabalhos nossos, só acessar nosso site: www.ultravioletas.com ou @ultraVioleta_s!

GALINHA: Póoo Póooo e não esqueça NaScEmoS do PÓ e sEreMos pó nOvAmEnTe Mass EntRE um pó E ouTro TeM mUlto pó PÓ pó No mEio. DiVirTa-sE!

] FIM [

FICHA TÉCNICA - ÔMA, UM EX-PETÁCULO

Idealização e Game Design:

ultraVioleta_s

Realização e roteiro:

Aline Olmos, Laíza Dantas, Paula Hemsí e Tetembua Dandara

Atuação vídeos:

Laíza Dantas e Tetembua Dandara

Trilha Sonora:

Paula Mirhan

Edição de vídeos e teasers:

Laíza Dantas

Programação e level design:

Paula Hemsí e Vinicius Scorza

Ilustração:

Alexandre de Melo Dantas

Imagens de divulgação:

Murilo Chevalier

Imagem de capa e identidade visual:

Renan Marcondes

Game engine:

RPG Maker

Coordenação de Produção e Parcerias:

Aline Olmos

Consultoria de Parcerias:

Hilary Jo Caldis

Produção:

ultraVioleta_s, Tetembua Dandara e Corpo Rastreado

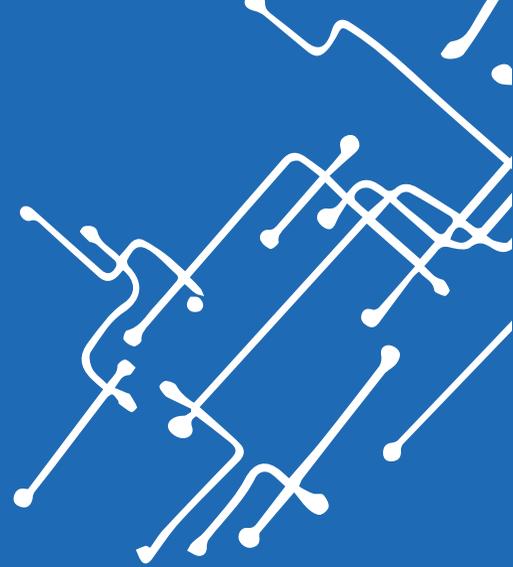
Artistas convidadas com obras no game:

Carla Massa: série aquarela sobre papel "quarenTena"

Bruta Flor Filmes: Tentativas de Ignição, imagens do vídeo "Floresta e Marielle Presente" e caminhos da Bolívia no sonho "Um sonho bom"

Eduardo Bordinhon: foto analógica cidade de ponta cabeça vista da janela da casa e vídeo Trabalhadores ao mar (super8)

Apoio: N-1 edições, Editora UBU, Goodstorage



CONTOS DE IFÁ

CENTRO CULTURAL COCO DE UMBIGADA

Contos de Ifá são laboratórios de inovação cidadã: laboratórios para promoção da identidade negra a partir de games roteirizados com a mitologia afro-brasileira. Além disso, são métodos com base em tecnologia aberta e desenvolvimento ágil de projetos com a juventude negra, a partir de experiências em rádios e jogos digitais nas escolas públicas, em pontos de cultura, centros culturais, terreiros, quilombos e em contato com pessoas indígenas. Esta tecnologia permite formas de expressar a oralidade como as preservadas nas casas de matriz africana no país. Este formato pode ser reusado em diferentes culturas tradicionais e saberes ancestrais, como forma de combater o racismo, o preconceito e intolerância religiosa. A partir da sanção da Lei 10639/03, que inclui o estudo da História da África e dos africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, diferentes pedagogias relacionadas à cultura africana do Brasil emergiram. Porém, boa parte das iniciativas em curso não atraem a juventude negra para o debate e não dão conta da infraestrutura cognitiva que as novas tecnologias e trabalho, em rede, proporcionam à juventude negra conectada. O Coco de Umbigada participa ativamente na construção de um letramento cultural, digital, brasileiro, ao propor metodologias em que a juventude possa apreender a busca pela quebra de preconceitos num processo que valoriza a ludicidade enquanto cognição.

OBJETIVOS PARA O PROJETO COGNITIVO:

Reconstruir os modos de viver sob o ponto de vista da matriz afro-brasileira

Contos de Ifá tem como objetivo promover hubs de laboratórios de inovação em escolas, terreiros e centros culturais para reconstruir os modos de viver sob o ponto de vista da matriz afro-brasileira e combater o extermínio da juventude negra através de metodologias ágeis de desenvolvimento, de jogos sobre o panteão africano. Para além, busca conectar diferentes iniciativas de laboratórios de inovação, para realizar experimentações em arte digital com conteúdo ancestral, para incentivar arranjos produtivos locais com a juventude negra e para a geração de emprego e renda. Promove também experiências em novas mídias para inflar o universo da criação dos jogos eletrônicos brasileiros, com características comuns e presentes nas comunidades tradicionais e periféricas do Brasil e busca conectar professores e gestores de escolas públicas e centros culturais na plataforma Contos de Ifá, para incentivar os jogos em encontros sobre a história da matriz africana. Para isso, desenvolve novas fases do jogo Contos de Ifá, junto aos povos de terreiro e das periferias do Brasil, com metodologias criativas para o uso deste jogo na web como instrumento de conexão entre a juventude e os conhecimentos ancestrais.

CONEXÃO ENTRE A JUVENTUDE E OS CONHECIMENTOS ANCESTRAIS

É fato que os jogos digitais atraem diferentes faixas etárias e que a juventude está conectada com os avanços das interações digitais por meio da experimentação de diferentes mídias em seu cotidiano. Porém, as histórias e contos por trás desses jogos, em sua maioria, não trazem os ensinamentos ancestrais e da natureza como narrativa. Pelo contrário, promovem a cultura da violência, do abuso e do preconceito.

A ideia surge a partir de duas necessidades: a primeira, de requalificar os processos metodológicos de espaços que promovem o acesso às tecnologias digitais nas periferias (telecentros, pontos de cultura, núcleos de produção) para dialogar no terreno da prototipagem de inovações e a segunda, de atrair a juventude negra para construir e experimentar produtos através de processos colaborativos, em rede, com suporte das tecnologias abertas (hardware e software livre). Boa parte dos espaços de acesso, como os telecentros, ainda promovem apenas um uso binário do equipamento, através da lógica professor/aluno, internet/acesso, oficina/participante e se restringe às funções básicas como digitação e impressão de currículo, treinamento em informática, gravação de cds,dvds etc.

A ideia consiste em promover um uso crítico das tecnologias para a transformação social.

Através desses ambientes é possível exercitar uma imaginação técnica a partir do olhar da juventude, para atracar uma nova consciência política que preserve os direitos humanos, urbanos, sociais e culturais das próximas gerações. Processo: Na prática, a tecnologia social transforma um ambiente binário (professor/aluno) em um ambiente assíncrono de experimentações metodológicas ágeis, com foco em desenvolvimento de produtos, com suporte em novas mídias.

A estrutura lógica de uma equipe de desenvolvimento de jogos é o fio condutor para o encontro da juventude com as práticas tecnológicas contemporâneas. A metodologia conecta o jovem na música, no gráfico e no código fonte para traduzir uma experiência oral-ancestral para o universo dos jogos eletrônicos. Todo o acervo utilizado para compor os jogos é licenciado em GPL (General Public Licence) e boa parte das interações são encontradas em repositórios abertos de código fonte. A tecnologia possui um repositório comum para todos os jogos e um tutorial simples para seguir a estrutura básica de funcionamento.

As comunidades tomam parte do processo de desenvolvimento por já constituir uma imaginação técnica capaz de alterar, em seu próprio ambiente, o impacto das culturas de massa a partir da sua constituição territorial e coletiva. Os telecentros e centros educacionais das periferias sofrem com a escassez pedagógica, mas possuem uma riqueza cultural capaz de alterar as formas de viver e constituir um espaço de harmonia. A proposta dessa tecnologia tem como maior contribuição cultural a desmitificação das comunidades tradicionais

indígenas e de terreiro para a juventude envolvida tanto com a criação do jogo como com o ato de jogar o mesmo. Essa desmitificação, nós acreditamos que possibilita a quebra de preconceitos religiosos e de raça, tão comuns nos meios de comunicação audiovisuais, interativos ou não, na contemporaneidade.

AS ETAPAS ABAIXO DESCREVEM O PROCESSO NECESSÁRIO PARA SE CONSTRUIR UM MINI-GAME

1 – PREPARAÇÃO

Uma consultoria de uma Yalorixá, um Babalorixá, um mestre, um líder religioso, uma referência ancestral do território para trazer os ensinamentos através de contos, que são interpretados em desenhos e colagens, e depois são transformados em roteiros para jogos.

2 – AÇÃO

A juventude se divide em equipe (design, programação, música e comunicação) e organiza uma agenda para realizar as tarefas necessárias a fim de finalizar o jogo. Uma equipe de mediação (mestre, designer e desenvolvedor) lideram as equipes e aplicam metodologias ágeis para cumprir os objetivos estipulados.

3 – DIVULGAÇÃO

Uma equipe de comunicação fica responsável pela divulgação dos jogos nas redes sociais.

OFICINAS

A oficina sobre o web-jogo, Contos de Ifá, com uma duração média de 12 horas, está dividida em quatro perspectivas temáticas, ou fases, e visam debater os seguintes aspectos:

FASE 1

Apresentação:

- Laboratórios de tecnologia;
- Apropriação da máquina e Software Livre;
- Futuros imaginários A lei 10.639;
- O jogo como laboratório para apropriação tecnológica escolar;

FASE 2

- Tambor sensitive – Instalações audiovisuais;
- Conhecimento ancestral;

FASE 3

- Internet das coisas e sociedade do controle;
- Conhecimento e transdisciplinaridade;
- Sensores e atuadores na computação física;

FASE 4

Contos de ifá:

- Apresentação e uso como instrumento pedagógico;
- Inserção dos participantes na rede Contos de Ifá.

PERFIL DE ACESSO

45,85% - feminino
54,15% - masculino

FAIXA ETÁRIA

5,5% - acima de 65 anos
5,5% - 55 a 64 anos
12,5% - 45 a 54 anos
15,5% - 35 a 44 anos
27,5% - 18 a 24 anos
33,5% - 25 a 34 anos

CONTATOS

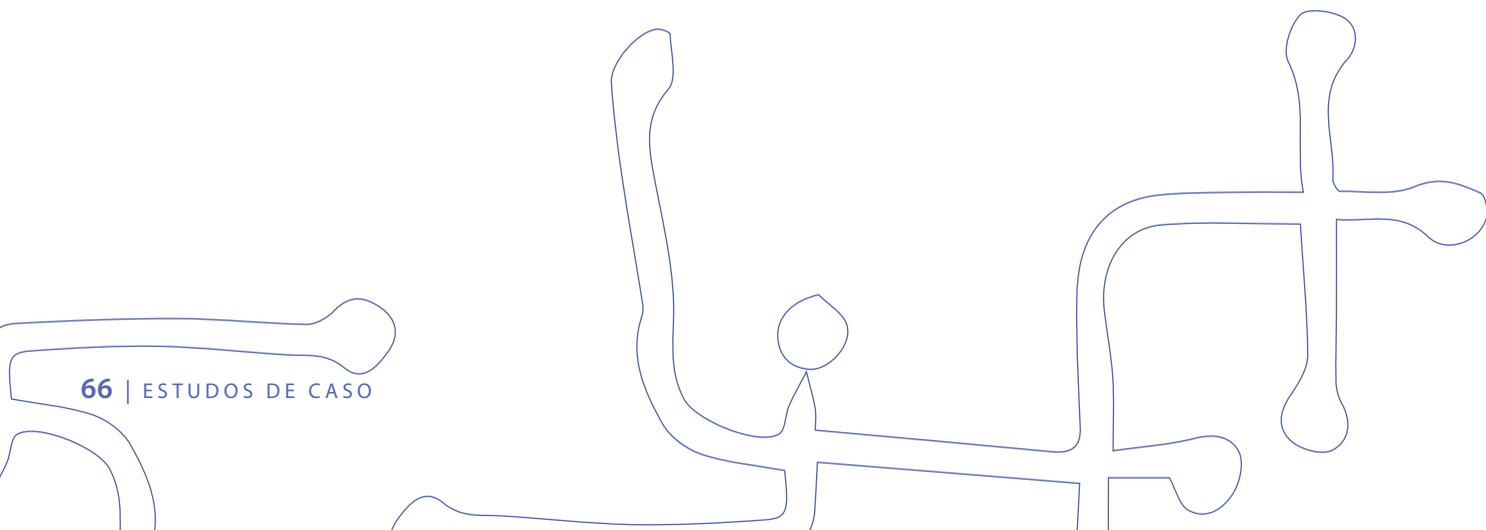
CENTRO CULTURAL COCO DE UMBIGADA
sambadadecoco@gmail.com

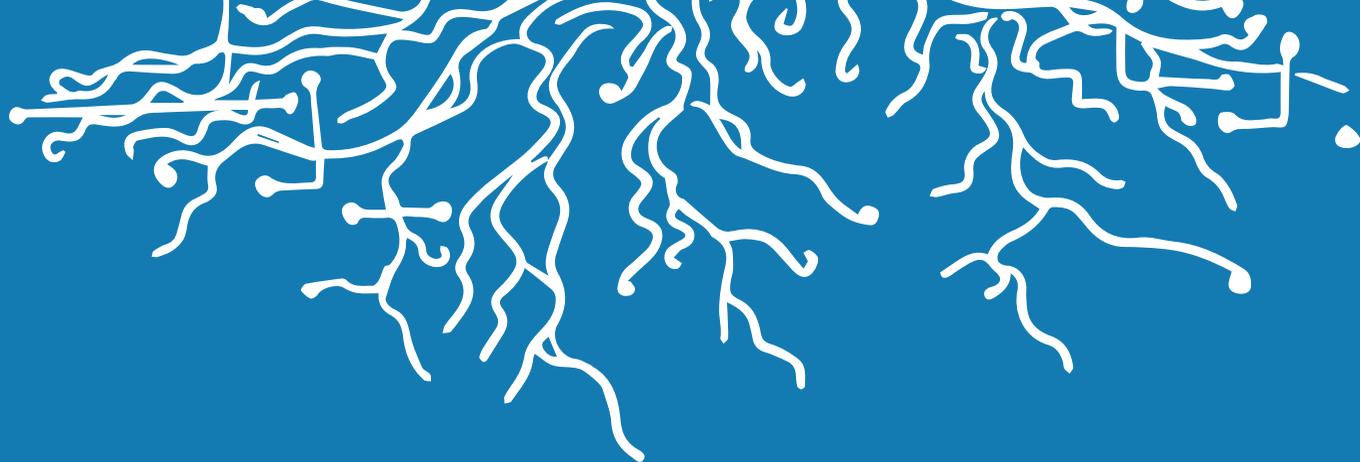
MÃE BETH DE OXUM
bethdeoxum@gmail.com
+55 81 9 9645 1865

Daniel Luís
danielluis.pe@gmail.com
+55 81 9 8743 4990

ACESSE

contosdeifa.com <https://contosdeifa.wordpress.com/>
facebook/contosdeifa instagram/
contosdeifa





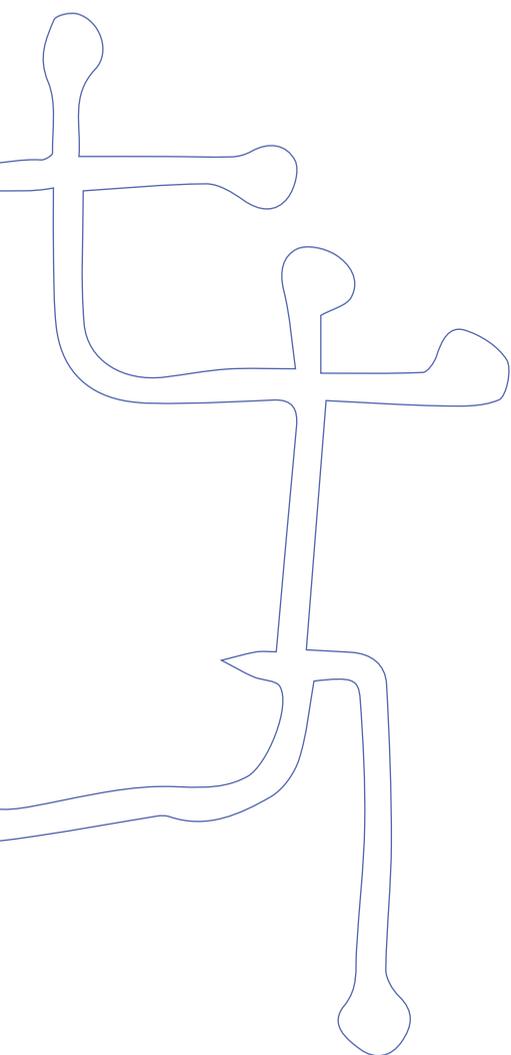
JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO MUSEAL PARCERIA ENTRE A ESCOLA DO OLHAR E O IFRJ - PAULO DE FRONTIN

GUILHERME MARINS CARVALHO

Texto referente à apresentação conjunta dos professores do IFRJ, Edney Soares Trindade e José Ricardo da Silva Junior, e o educador Guilherme Marins Carvalho, do Museu de Arte do Rio, para a mesa sobre os estudos de caso: #3 | GAMES E EDUCAÇÃO, apresentado no dia 1 de outubro de 2021.

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO MUSEAL

PARCERIA ENTRE A ESCOLA DO OLHAR E O IFRJ - PAULO DE FRONTIN



É natural que o educador museal traga em sua mediação características próprias, sejam elas constituídas ao longo de sua formação acadêmica, sejam elas adquiridas fora da academia. Na faculdade de História meu olhar crítico quanto a sociedade, modificações urbanas e projetos políticos foi aguçado, estruturado e posto em conflito com diversos outros, porém, ele já existia. Ao me locomover pelas cidades, assistir os noticiários na televisão ou simplesmente jogar bola em grupo ou videogame em casa sozinho... Todas essas ações e percursos formam e reformam meus olhares e visões de mundo.

Assim, quando me debruço nas pesquisas e construções de atividades educativas, eu trago todas essas referências comigo e a proximidade com jogos, sejam eles digitais ou materiais, é uma delas. Antes da pandemia da covid-19 nosso foco, na criação de atividades educativas, era quase que exclusivamente voltada ao público presencial do museu. O olhar do educativo do MAR começa a se voltar para o campo virtual neste período, onde o contato com o público não mais era centrado na presença física.

Se antes, os jogos de tabuleiro, de cartas ou outros que possuísem alguma materialidade física serviam como inspirações metodológicas, agora os jogos digitais tornam-se referência, me levando, particularmente, à procura de exemplos já existentes no campo pedagógico e de seus desenvolvedores. Assim minhas pesquisas me levaram ao Campus de Engenheiro Paulo de Frontin do Instituto Federal do Rio de Janeiro - IFRJ. Mas, antes do nosso primeiro contato entre instituições, o MAR já estava dando seus primeiros passos virtuais.

CONTRA MARÉ

Nossa primeira experiência nessa área foi uma adaptação do jogo *Contra Maré*, criado por mim e pela educadora Rita Valentim. Inicialmente, pensado para ser uma atividade presencial, o *Contra Maré* é um jogo que transformou a exposição “Rio dos Navegantes”, exibida no MAR entre 2019 e 2020, em um grande tabuleiro, onde os visitantes eram os jogadores que interagiam entre si, com as obras e com os núcleos presentes na exposição. Com o fechamento do museu devido às restrições de acesso impostas pela pandemia da covid-19, a Coordenação de Educação do museu voltou-se para o campo virtual, pesquisando e produzindo conteúdos pedagógicos para as redes sociais.

Um dos primeiros programas a serem executados no campo virtual foi a série “Percurso Mediados”, onde cinco vídeos foram criados pela equipe de educadores da Escola do Olhar, tecendo relações, apresentando e mediando a partir de provocações e questões evocadas pelas exposições em cartaz. Um vídeo com caráter introdutório da exposição, dois vídeos apresentando e mediando duas obras expostas, um vídeo com caráter mais experimental e o quinto vídeo dando foco nos dispositivos artístico-pedagógicos criados ou utilizados naquela exposição. No caso de “Rio dos Navegantes”, o dispositivo artístico-pedagógico escolhido foi o *Contra Maré*.

¹ Dispositivos Artístico Pedagógicos são instrumentos criados para disparar uma ação em processos de mediação que dialogam com as exposições e as questões que atravessam o museu. Eles nascem, na maioria das vezes, na mediação das exposições com os públicos do museu e a exposição. Podem surgir a partir de questões ou reflexões que por vezes se repetem e que, tanto os educadores quanto os visitantes se deparam na exposição. Por vezes, esses dispositivos artístico pedagógicos auxiliam na mediação entre educadores e público, e os métodos empregados podem ter como base desde um jogo de cartas até uma simples placa ou frase, que tem como propósito instigar a curiosidade do visitante para que um diálogo seja iniciado. No site do MAR há um link para a publicação sobre os Dispositivos Artístico-Pedagógicos, disponível em: <http://museudeartedorio.org.br/wp-content/uploads/2020/12/Dispositivos-Art%C3%ADstico-Pedag%C3%B3gicos.pdf>

Ao invés de apenas apresentarmos o *Contra Maré*, eu e a Rita criamos uma forma de disponibilizá-lo para ser jogado online através do YouTube. A metodologia utilizada foi simples, como o YouTube não é uma plataforma para jogos, tivemos que adaptar a jogabilidade com os recursos possíveis: os jogadores navegariam pelas casas e núcleos do jogo através de links de novos vídeos que apareciam ao final. Apenas o vídeo introdutório fica em modo público e todos os outros vídeos, referentes aos núcleos e as casas que os jogadores podem escolher, ficam em modo não listado, assim, o acesso a eles só se dará através desses links sugeridos ao final de cada vídeo.

Para jogar o *Contra Maré* acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=xmSsTbw08tA>

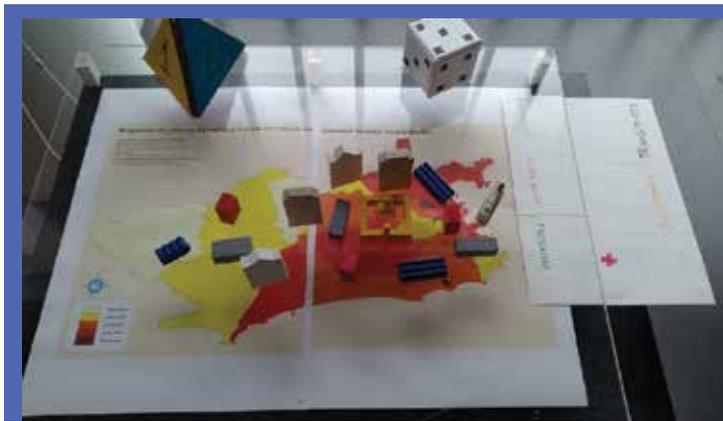
Percurso Mediados - O Rio dos Navegantes | EP 5 - Contra-maré

RE-MOVA

Diferente do *Contra Maré*, que foi uma atividade educativa elaborada num contexto pré pandêmico e só depois foi pensado e adaptado para o virtual, o *Re-Mova* nasce em meio a um período em que o museu ainda estava fechado para o público, mas a Gerência de Educação já planejava ações presenciais. Ao sermos solicitados para elaborarmos propostas de atividades, eu convidei o Fernando Porto,

Com a volta do trabalho presencial e a reabertura do museu ao público, o Re-Mova ainda não foi realizado de maneira virtual, até o momento só pensado em ser proposto e jogado pelo Jam Board, ferramenta do Google Meet que se assemelha a um quadro em branco que pode ser alterado coletivamente pelos participantes da chamada. Assim, seu formato presencial foi aprimorado. Se no início nós pensamos em usar mapas impressos da cidade do Rio com

diferentes perspectivas e indicadores sociais, em sua versão atual nós usamos uma televisão como suporte e as imagens de diversos mapas como tabuleiro virtual para as peças físicas que criamos. Mesmo sua forma virtual ainda não testada, a tecnologia digital já é utilizada nesta atividade, gerando maior interatividade com o público e abrindo um campo para futuras alterações dos mapas com indicativos sociais mais atualizados.



(Versão com o mapa analógico)



| Versão com mapas digitais)

OUTRAS POSSIBILIDADES

As exposições são fontes interessantes para se pensar em atividades educativas. Desde sua tipologia e conteúdos principais até a núcleos e obras específicas, cada um destes elementos podem se tornar referências e fontes de pesquisa. Quando pensamos em atividades online, como jogos digitais, a temporalidade das exposições não é, necessariamente, um problema. Muito pelo

contrário. Elas podem perdurar e se estender através dessas atividades.

Se presencialmente as exposições do Museu de Arte do Rio possuem um tempo para seu encerramento, quando são gerados conteúdos educativos delas e compartilhados no meio virtual, suas temáticas e provocações continuam e os educadores podem continuar a apresentar e mediar suas temáticas para grupos que não tiveram acesso às exposições de maneira física.

IFRJ - CAMPUS ENGENHEIRO PAULO DE FRONTIN

Localizado na Região Sul Fluminense, no estado do Rio de Janeiro, o Campus Engenheiro Paulo de Frontin é um dos 15 campus do Instituto Federal Fluminense - IFRJ. Oficialmente inaugurado em 2010 ainda como campus avançado subordinado à Reitoria, somente em 2013 com a publicação da Portaria de Autorização de Funcionamento nº 330 no DOU, pelo então Ministro de Estado da Educação, em 23/10/2013, o campus deixa de ser campus avançado, sendo elevado a posição de campus.

Em 2014 inicia a oferta do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, a primeira faculdade federal de games do Brasil, assim, chegando mais servidores por concurso público, incluindo professores específicos para essa graduação. Apesar das melhorias estruturais que o campus trouxe para a região, um grande desafio ainda era trabalhar um curso de games em uma área de interior onde mal havia internet. Nas primeiras turmas do curso, a maioria dos alunos era oriundo de fora do estado do Rio de Janeiro.

Ao longo da graduação, os alunos do IFRJ participam de projetos, pesquisam e criam metodologias voltadas para o desenvolvimento de jogos, desde a roteirização até a customização gráfica. Os projetos desenvolvidos pelos alunos do IFRJ ficam disponíveis gratuitamente no site Frontin Ludens - itch.io, que funciona como um repositório digital de jogos e artigos desenvolvidos em projetos integradores, em disciplinas e pelos alunos dos cursos associados ao Campus Eng. Paulo de Frontin.

Um dos projetos apresentados pelos professores Edney Soares Trindade, Coordenador do curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais, e pelo José Ricardo da Silva Junior, Coordenador de Pesquisa e Inovação, ambos do Campus de Eng. Paulo de Frontin, foi o "Museu Vive", em que o Museu Nacional é peça chave. Na descrição consta que:

O jogo se trata de um *Walk Simulator* com *Puzzles*, porém com forte influência em jogos de escape.

O jogador começa em uma seção do Museu Nacional e para avançar ele deve completar quebra-cabeças que dão acesso ao Puzzle principal e assim abrir a porta para a próxima seção. Lá dentro ele pode interagir com placas para conhecer mais sobre o Museu e ajudar a avançar na fase.

O jogo também possui um viés educacional, devido a representação de parte do acervo nacional e informação nele presente, embora com certo grau de fantasia. O personagem principal é uma criança de cerca de 7 a 10 anos, ela faz uma visita ao Museu e na volta, ela tem um sonho que está presa dentro de uma seção do mesmo, porém, meio distorcida (sem condizer com o verdadeiro museu).

(fonte: <https://doutorjpa.itch.io/o-museu-vive>)

Para os professores Edney e José Ricardo é de grande interesse essa parceria com o Museu de Arte do Rio, pois irá proporcionar ao aluno do IFRJ o contato com os campos educativos de arte e cultura, agregando experiências diversificadas em sua formação. E para os graduandos essas

experiências são fundamentais para a criação de portfólios variados, visando uma melhor inserção no mercado de trabalho.

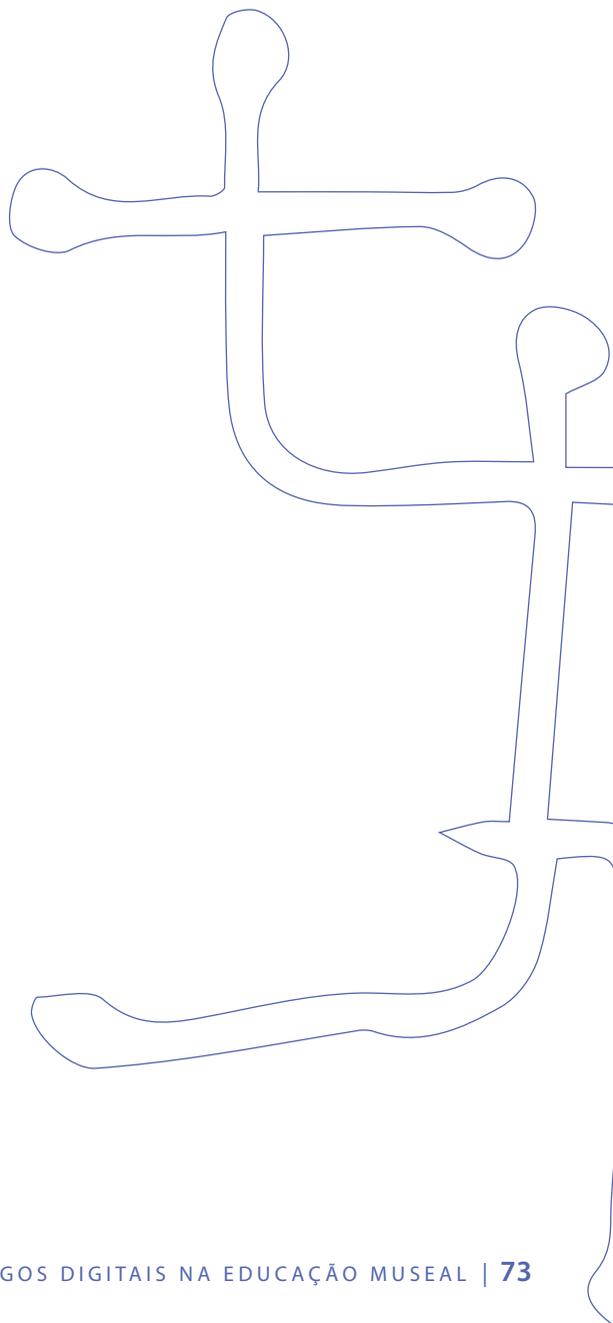
<https://portal.ifrj.edu.br/engenheiro-paulo-de-frontin/apresentacao>

FUTURO

O campo da educação, sobretudo, o de educação museal, ainda engatinha quando se trata do uso recorrente de tecnologias voltadas para o meio virtual. Muitos professores tiveram (e ainda estão tendo) que lidar com aulas remotas, gravações pelo celular e edições das aulas em programas nunca antes utilizados por eles. Com as portas fechadas e o público em casa, alguns museus seguiram a tendência inicial das *lives*, que a pandemia acelerou de forma brusca, enquanto outros criavam formas de levar seus acervos e exposições para o mundo virtual. Este período praticamente fez com que muitas instituições pulassem algumas etapas, indo direto para a experimentação dos formatos mais utilizados e de maior praticidade.

Não só de *lives*, nos mesmos formatos das aulas, ou de visita virtual pelo *Street View* com imagens em 360° que se constrói a educação museal *online*. Há diversas outras possibilidades que as tecnologias digitais e virtuais podem oferecer e agregar às metodologias didáticas. O uso da realidade aumentada em uma exposição pode integrar o físico com o virtual, por exemplo, aumentando a imersão do visitante. E utilizar os jogos como mediador é um campo bastante potente para ser pesquisado e experimentado. Seja dentro dos museus, usando as tecnologias para criar mediações lúdicas entre visitantes

e obras, seja em casa ou em sala de aula, levado para esses locais as temáticas e instigações presentes nas exposições. Sempre é interessante que o museu chegue aonde os mais diversos públicos estejam e se apresente de formas plurais.

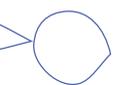




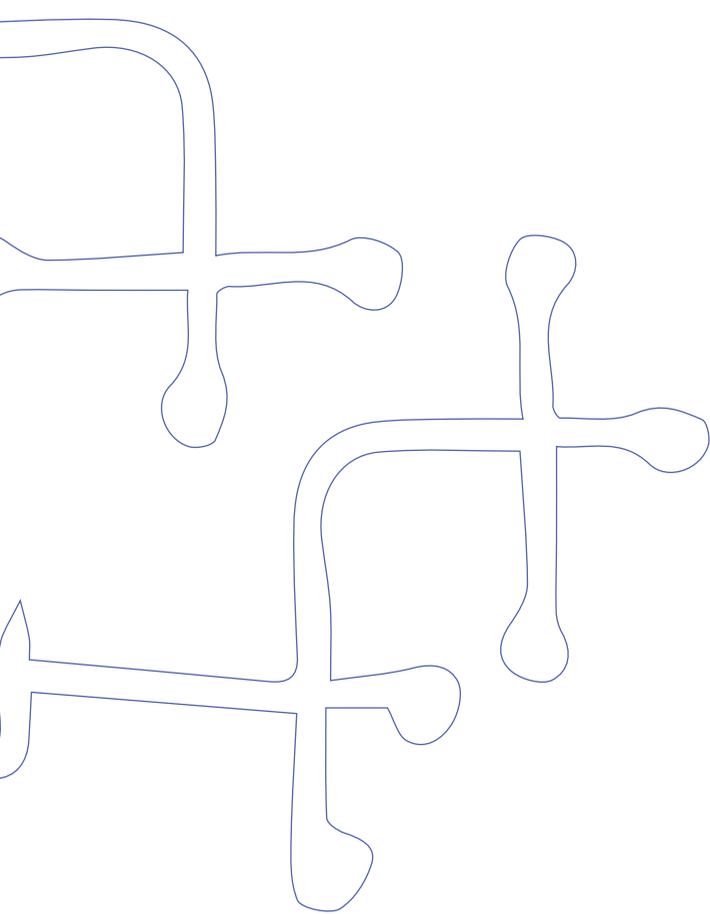
MÓDULO PRÁTICO

OFICINA DE DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS- PEDAGÓGICOS

ANDRÉ VARGAS



O QUE É UM DISPOSITIVO?



Vários são os nomes para as práticas de mediação nos diversos grupos educativos espalhados pelos espaços culturais. Muitos são os debates internos sobre a nomenclatura que se adota ao se pretender esquematizar as práxis e produzir memória para uma atividade, como a dos educativos, ainda pouco compreendida nas dinâmicas desses espaços. Dizer, portanto, o que se pensa e o que se dispensa ao fechar um nome como “dispositivo” para um objeto produzido na coletividade de um educativo, pode revelar bastante desse conhecimento interno, intrínseco aos partícipes dessas empreitadas.

No Museu de Arte do Rio, lugar onde dediquei aproximadamente cinco anos no trabalho como educador, as discussões, muito a reboque da produção do *Livro dos dispositivos artístico-pedagógicos*, nos levaram a afirmar que aquele material que produzimos eram, na verdade, dispositivos. Portanto, já temos nesses dois parágrafos, algumas palavras-chaves para se entender o que é isso que chamamos de dispositivo. “Material”, “objeto produzido”, “coletividade” são índices seguros do que, no grupo dos educadores do MAR, foi se convencionando como dispositivo.

É necessário que seja algo material: que seja palpável de alguma maneira, mesmo que invisível como a água ou que lide com materiais mais efêmeros como o ar, estes ainda são matérias disponíveis para a construção de um dispositivo. É necessário que seja produzido: que seja objeto de agência dos educadores e dos públicos, mesmo que essa produção seja mais simbólica ou metafórica, que seja somente o deslocamento de um objeto de seu

eixo, pois é justamente esse deslocamento que gera a transmutação conceitual de objeto para dispositivo. É possível levar uma pedra para conversar com os visitantes de uma exposição a partir dela e é esse simples deslocamento aquilo que faz da pedra um dispositivo, ou seja, um algo feito ou deslocado, para acessar um tipo de conversa não prevista pela autoridade dos conteúdos mais evidentes nos espaços.

A coletividade é um dado metodológico importante, porque agiliza os processos e potencializa características individuais presentes em um grupo, por isso é inteligente ter um grupo coeso e que se conheça bem, para que a hora de distribuir as funções na produção do dispositivo seja a mais simples e sem sobressaltos, se possível. Ainda que se produza completamente um dispositivo sozinho, é bom que tenhamos em mente que nenhum dispositivo está completo sem que este esteja em ativação e que, por depender dos contatos com os outros educadores e com os públicos, faz com que os dispositivos indiquem o poder de produção de uma coletividade em outra ordem, a ordem da ação que produz sempre um novo sentido. Voltando ao caso da pedra levada por um educador para uma exposição, ela não será um dispositivo se esse educador não encontrar alguém para juntos a ativarem. E ela será também um dispositivo diferente na mão de outro educador.

Dispositivo é, portanto, aquilo produzido ou conduzido para conversar num espaço determinado. Um objeto disposto pelo proponente para ativar contatos que driblem a ordem das expectativas dos sujeitos que compõem a vivência em um espaço cultural como um museu. Dispositivo é uma ferramenta que nos conduz à disponibilidade de ver de forma diferente as obras, os objetos expostos, a nós mesmos, os espaços e o mundo. Dispositivo é, sobretudo, um artefato que nos ajuda a *desver o mundo*¹.

POR QUE ARTÍSTICO-PEDAGÓGICOS?

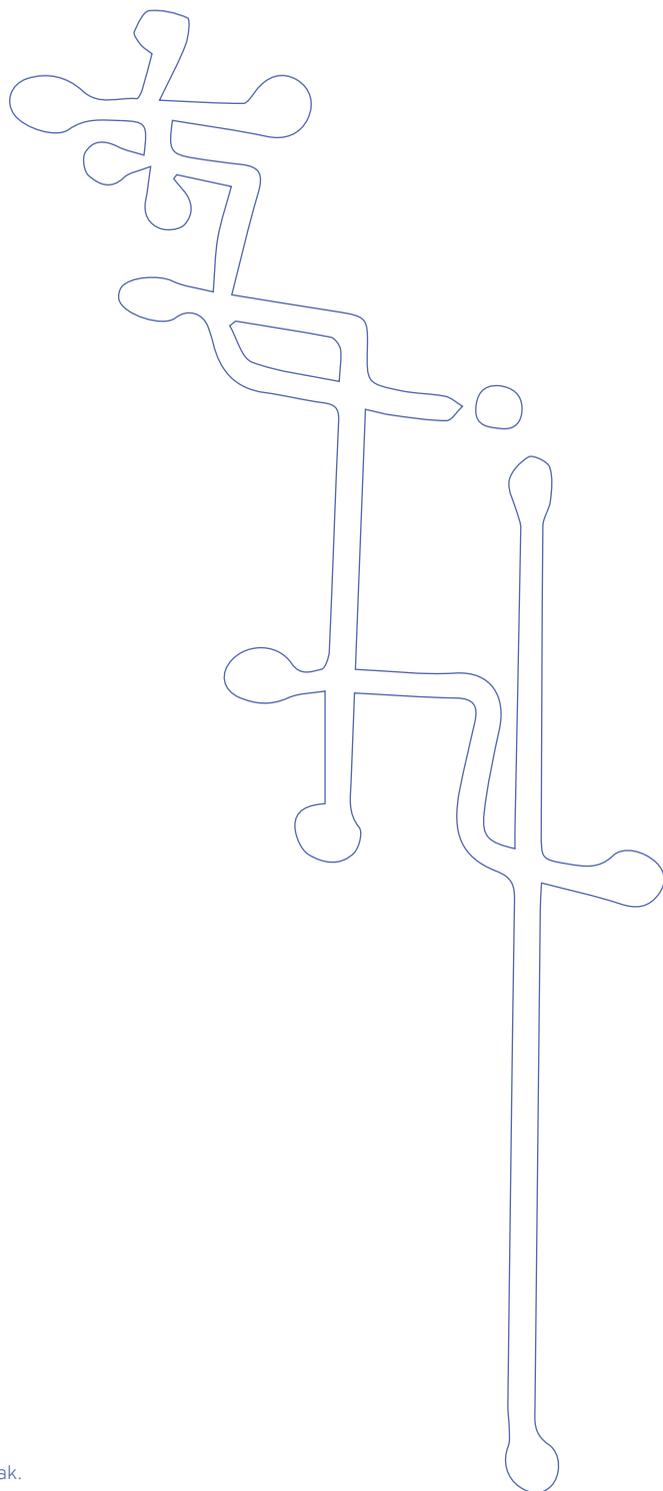
É importante perceber que o acréscimo dessa conjuntura “artístico-pedagógica” ao artefato “dispositivo” não é sobremaneira gratuito. Há de fato uma presunção de um caráter artístico, entendendo arte em um campo bastante ampliado do conceito, como criação que pode se dar nas mais diferentes formas, nos mais diferentes suportes e com as mais diversas linguagens. Mas há também, e justamente por isso, uma compreensão das relações pedagógicas, que o contato com os dispositivos produz, que perpassa os desejos inerentes a essa produção, entendendo, é claro, pedagogia em um campo ampliado onde a formação das pessoas se dá em cada ato mínimo, para além dos conteúdos programáticos das matérias do colégio.

¹ Referência à poesia de Manoel de Barros do livro *Menino do mato*, onde o poeta, entre muitas outras lições, escreve que: “O Pai achava que a gente queria desver o mundo para encontrar nas palavras novas coisas de ver assim: eu via a manhã pousada sobre as margens do rio do mesmo modo que uma garça aberta na solidão de uma pedra.”;

O dispositivo, então, é artístico-pedagógico porque trabalha na relação com a alteridade operando a partir de gestos, conceitos, estéticas, dinâmicas e todo um arrumado simbólico para construir pontes e conexões que possibilitem desconstruções singulares dos saberes hegemônicos cristalizados. O dispositivo artístico-pedagógico é aquele que se cria em um campo de diálogos e que lida diretamente com o saber. Para isso é preciso que conheçamos mais do que os assuntos disponíveis nos espaços, por exemplo: obras, dados históricos e fala curatorial de uma exposição, aqueles assuntos que margeiam, aqueles saberes ocultos, aqueles personagens que escapolem e que, portanto, não estão presentes nesses assuntos hegemônicos do espaço ou estão de maneira acanhada, mas que, ao serem cogitados por um dispositivo, complexificam a própria existência da mostra e abrem o espaço para a participação dos públicos como curadores de suas relações e críticas.

É preciso conhecer os vazios de uma exposição e trabalhar em cima deles, perceber que uma obra gera um encadeamento de memórias e que podemos partir, também, delas. Não há necessidade de um dispositivo emular o trabalho a que faz referência. É preciso encontrar questões que se queira fazer francamente a outrem em cada espaço. É preciso continuar o trabalho do artista, do curador, do educador... Sempre cabe aumentar um ponto nessa história e um dispositivo artístico-pedagógico é um bom aliado para *adiar o fim do mundo*².

² Referência ao título do livro *Ideias para adiar o fim do mundo* de Aílton Krenak.



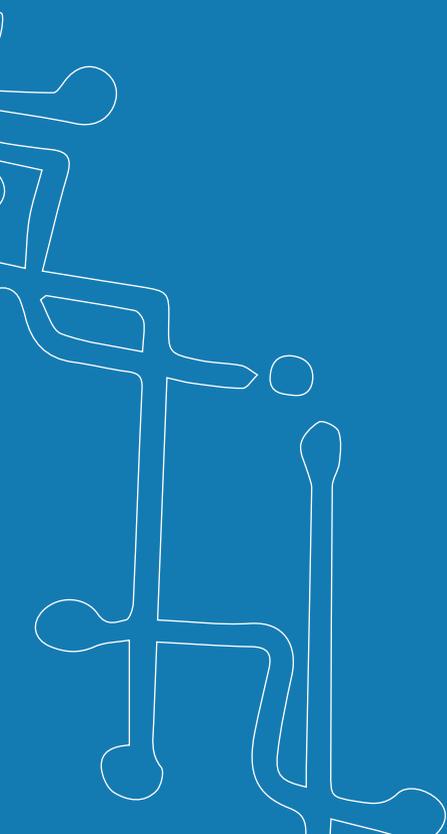
ENCERRAMENTO

RITA VALENTIM

Uma definição possível para a mediação cultural é que atuamos na arte do encontro. Na Escola do Olhar, esses artistas do encontro são nossa equipe de educadoras e educadores. Todos os dias, investigamos maneiras de construir relações significativas a cada encontro entre o museu, seus públicos, a cidade e todos os outros demais agentes que se propõem a compor essa ciranda, que esmiuçamos durante o curso de formação de mediadores.

Na impossibilidade de estarmos presencialmente juntos, o campo da mediação precisou buscar alternativas para esse lugar de diálogo. A presente edição do Curso de Mediadores Culturais vem justamente como um compartilhamento das múltiplas experiências que encontramos como caminhos nessa jornada. É importante frisar que nem todas as experiências compartilhadas nos estudos de caso foram elaboradas com o objetivo primeiro de serem ações educativas, entretanto, como educadores, pudemos perceber em todas elas a potência educativa na geração de diálogos e na criação de fissuras do cotidiano. Produzindo momentos de compartilhamento/construção coletiva de significados, mesmo a partir da diferença.

Navegamos durante as aulas, nos formando imersos em práticas educativas no campo dos jogos, do teatro, da performance, das instituições de arte ou fora delas, que nos fizeram acreditar que mesmo na distância poderíamos estar juntos. Esperamos que o curso e a presente publicação sejam sementes de práticas educativas que encontrem terra fértil na atuação de cada pessoa que as encontre.





PROGRAMAÇÃO
CURSO DE
MEDIADORES
2021

**SEXTA-FEIRA,
DIA 24 DE SETEMBRO,
DAS 11H ÀS 13H**

AULA MAGNA

**COMPARTILHAR AS MARAVILHAS:
A MEDIAÇÃO CULTURAL E O CULTIVO
DA ATENÇÃO**

**JORGE LARROSA E MARCIELLY VANUCCI
MEDIAÇÃO: ESCOLA DO OLHAR**

MÓDULO BÁSICO

**SEGUNDA-FEIRA, DIA 27 DE
SETEMBRO, DAS 17H ÀS 19H**

**ARTE CONTEMPORÂNEA
E CURADORIAS**
POLLYANA QUINTELLA

**TERÇA-FEIRA,
DIA 28 DE SETEMBRO,
DAS 17H ÀS 19H**

EDUCAÇÃO E MEDIAÇÃO
NATÁLIA NICHOLS

ESTUDOS DE CASO

**QUARTA-FEIRA,
DIA 29 DE SETEMBRO,
DAS 17H ÀS 19H30**

O QUE É/ PODE SER UM MUSEU?

**CASO 1: ACERVO DA LAJE
CASO 2: MUSEU DE MEMES
CASO 3: MUSEU AFRO DIGITAL (UFBA)**

**QUINTA-FEIRA,
DIA 30 DE SETEMBRO,
DAS 17H ÀS 19H30**

PRÁTICAS EDUCATIVAS VIRTUAIS

**CASO:1 PAÇO DO FREVO
CASO 2: EXPERIMENTE CULTURA
CASO 3: INSTITUTO NACIONAL DE EDUCAÇÃO
DE SURDOS**

**SEXTA-FEIRA,
DIA 1 DE OUTUBRO,
DAS 17H ÀS 19H30**

GAMES E EDUCAÇÃO

**CASO 1: JOGO HUNI KUIN: YUBE BAITANA
CASO 2: ÔMA: UM VIDEOGAME TEATRAL
CASO 3: CONTOS DE IFÁ
CASO 4: ESCOLA DO OLHAR + IFRJ PAULO DE
FRONTIN**

MÓDULO PRESENCIAL

**TERÇA-FEIRA,
DIA 5 DE OUTUBRO,
DAS 14H ÀS 17H**

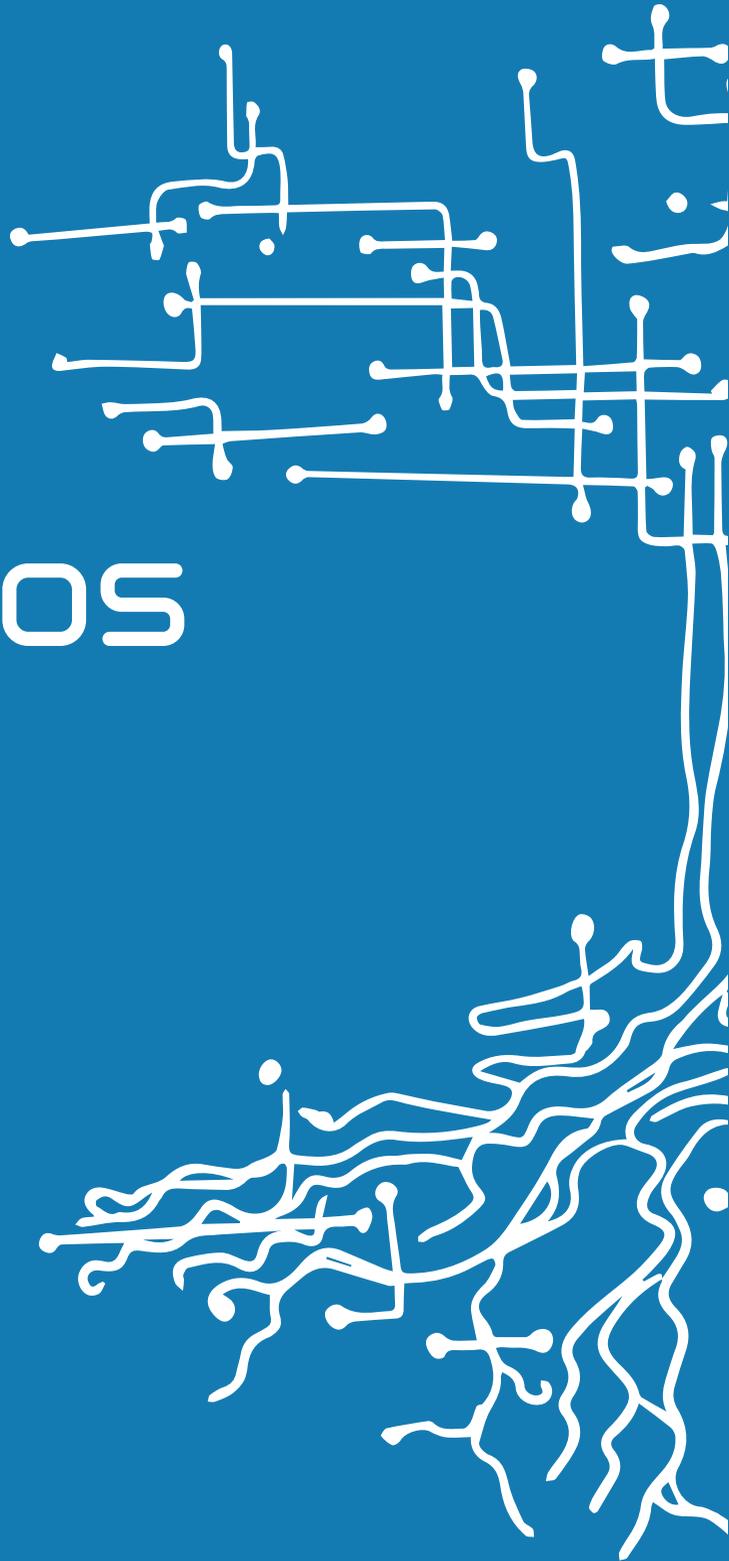
**APRENDENDO A FAZER UMA VISITA
MEDIADA**
ESCOLA DO OLHAR

**DIAS 6 E 7 DE OUTUBRO,
DAS 14H ÀS 15H**

**CONSTRUINDO DISPOSITIVOS-ARTÍSTICO
PEDAGÓGICOS**
ANDRÉ VARGAS



CRÉDITOS



ORGANIZAÇÃO DOS ESTADOS IBERO-AMERICANOS (OEI)
ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS (OEI)
ORGANIZATION OF IBERO-AMERICAN STATES (OEI)

Museu de Arte do Rio
Museo de Arte de Río
Rio Art Museum

Mariano Jabonero

Secretário-Geral da OEI
Secretario General de OEI
General Secretary of OEI

Raphael Callou

Diretor e Chefe
da Representação
da OEI no Brasil
Director y Jefe de
la Representación de
la OEI en Brasil
Director and Head of
the OEI Representation
in Brazil

Sandra Sérgio

Diretora Executiva
do MAR
Directora Ejecutiva
del MAR
Coordinadora
Nacional de Projetos
Especiais da OEI
no Brasil
Directora Ejecutiva
del MAR

Executive Director
Coordenadora Nacional
de Projetos Especiais
da OEI no Brasil
Coordinadora Nacional
de Proyectos Especiales
de la OEI en Brasil
National Special Projects
Coordinator in Brazil

Amira Lizarazo

Coordenadora
Nacional de
Administração
e Finanças
Coordinadora
Nacional de
Administración
y Finanzas
National
Administration
and Finance
Coordinator

Rodrigo Rossi

Coordenador
Nacional de
Cooperação e
Desenvolvimento
Coordinador

Nacional de
Cooperación y
Desarrollo
National Cooperation
and Development
Coordinator

Luiz José da Silva

Gerente Nacional
de Administração
Gerente Nacional de
Administración
National Administration
Manager

Telma Teixeira

Gerente Nacional
de Implementação
Gerente Nacional
de Implementación
National Implementation
Manager

Lícia Moura

Gerente Nacional
de Desenvolvimento
Gerente Nacional de
Desarrollo
National Development
Manager

**Fábio Ferreira
Mendes**
Gerente Nacional
de Tecnologia
*Gerente Nacional
de Tecnología
National Development
Analyst*

Christiane Ramires
Assessoria Nacional
de Comunicação
*Asesoría Nacional
de Comunicación
National Communication
Advisory*

Alexandro Lima
Coordenador-Geral
de Administração
*Coordinador General
de Administración
General Administration
Manager*

Marcelo Campos
Curador Chefe
*Curador Jefe
Chief Curator*

Amanda Bonan
Gerente de
Curadoria
*Gerente de
Curaduría
Curatorship
Manager*

**Andrea Zabrieszach
dos Santos**
Gerente de
Museologia
*Gerente de
Museología
Museology
Manager*

Gisele de Paula
Gerente de
Operações e
Patrimônio
*Gerente de
Operaciones
y Activos
Operations and
Assets Manager*

Jaqueline Roversi
Gerente de
Eventos
*Gerente de
Eventos
Events
Manager*

**Marcelo Henrique
Andrade**
Gerente de
Comunicação
*Gerente de
Comunicación
Communication
Manager*

Matheus Silva
Gerente de
Planejamento
e Projetos
*Gerente de
Planificación y
Proyectos
Planning and
Project Manager*

Patrícia Dias

Gerente de Educação
e Escola do Olhar
*Gerente de Educación
y Escola do Olhar
Education and
Escola do Olhar
Manager*

Renata Monteiro

Gerente de Relações
Institucionais
*Gerente de Relaciones
Institucionales
Institutional Relations
Manager*

Stella Paiva

Gerente de Produção
*Gerente de producción
Production Manager*

Aline Houston

Analista de Projetos
*Analista de Proyectos
Project Analyst*

Alverindo Borges

Oficial de
Manutenção
Hidráulica
*Técnico de
Mantenimiento
Hidráulico
Hydraulic
Maintenance
Technician*

Alice Silveira

Produtora da
Escola do Olhar
*Productor de la
Escola do Olhar
Producer of
Escola do Olhar*

Amanda Minguta

Assistente
Administrativa
*Asistente
Administrativa
Administrative
Assistant*

Andressa Oliveira

Assistente
Administrativa da
Escola do Olhar
*Asistente
Administrativa en
Escola do Olhar
Assistant at
Escola do Olhar*

Bruna Nicolau

Museóloga
*Museóloga
Museologist*

Caroline Silva

Assistente de
Infraestruturas e
Sistemas
*Asistente de
Infraestructuras y
Sistemas
Infrastructure and
Systems Assistant*

Cayo Lima

Assistente
administrativo
*Asistente
administrativo
Administrative
assistant*

Fernando Porto

Educador Pleno
*Educador Pleno
Full Educator*

Guilherme Marins

Educador
*Educador
Educator*

Josecleiton dos Santos

Oficial de
Manutenção Elétrica
*Técnico de
Mantenimiento Eléctrico
Electrical Maintenance
Technician*

Juliana Duarte

Assessora de
Imprensa
*Asesor de
Comunicación
Communication
Advisor*

Karen Merlim

Bibliotecária
*Bibliotecaria
Librarian*

Keith Soares

Analista
Administrativa
*Analista
Administrativa
Administrative
Analyst*

Letícia Julião

Educadora
*Educadora
Educator*

Lucas Pires

Assistente de
Diretoria

*Assistente de la
Junta Directiva
Assistant to the
Board of Directors*

Marcos Inácio Meirelles

Supervisor de
Montagem
*Supervisor de
Instalación de
Obras de Arte
Artwork Installation
Supervisor*

Maria Rita Valentim

Analista de Educação
*Analista de Educación
Education Analyst*

Priscila Zurita

Assistente de
Museologia
*Asistente de
Museología
Museology
Assistant*

Priscilla Souza

Educadora de
Projetos
*Educadora
de Proyectos
Project Educator*

Renata de Almeida

Assessora de
Comunicação
*Asesor de
Comunicación
Communication
Advisor*

Renato Dias

Montador
*Técnico de
Instalación de
Obras de Arte
Artwork
Installation
Technician*

**Rosinaldo José
de Oliveira**

Oficial de
Manutenção
Hidráulica

*Técnico de
Mantenimiento
Hidráulico
Hydraulic
Maintenance
Technician*

Ruanna Sander

Produtora da
Escola do Olhar
*Productor de la
Escola do Olhar
Producer of
Escola do Olhar*

Tatiana Paz

Educadora
*Educadora
Educator*

Yago Feitosa

Educador de
Projetos
*Educadora de
Proyectos
Project
Educator*

**CONSELHO
MUNICIPAL
DO MUSEU DE
ARTE DO RIO –
CONMAR
CONSEJO
MUNICIPAL DEL
MUSEO DE
ARTE DE RÍO
MUNICIPAL
COUNCIL OF
THE RIO ART
MUSEUM**

Luiz Chrysostomo

Presidente
*Presidente
President*

**Conselheiros
Consejeros
Counselors**

José Roberto
Marinho, Geny
Nissenbaum, Marcus
Faustini, Luiz Paulo
Montenegro, Marcelo
Calero, Paulo
Niemeyer Filho,
Pedro Buarque de
Holanda, Ronaldo
Munck

INSTITUTO

ODEON

Correalização

Co-realización

Co-realization

Diretor Artístico

Director Artístico

Artistic Director

Carlos Gradim

Diretora de Operações e Finanças

*Directora de
Operaciones y
Finanzas*

*Chief financial
Officer*

Roberta Kfuri

Equipe Técnica

Equipo Técnico

Technical Team

Douglas Bastos,

Leandro Moraes,
Raphaela Machado,
Thaynara Rosa,
Alice Corrêa,
Waleska Oliveira,
Renato Alexandre
Márcia Rego

CONSELHO DO INSTITUTO ODEON CONSEJO DEL INSTITUTO ODEON BOARD OF THE ODEON INSTITUTE

Presidente

Presidente

President

Bruno Pereira

Emilia Paiva
Adriana Karla Rodrigues
Tatyana Rubim

Renata Salles
Ingrid Mello
Mônica Bernardi

Organização

Guilherme Dias
Natália Nichols
Priscilla Souza
Rajnia de Vito

Projeto Gráfico

Stephanie
Gonçalves

Diagramação

Augusto
Batista

Arte Original

Jovan Ferreira

Ficha catalográfica Curso de Formação de Mediadores (Livro Impresso)

C977
2022 Curso de formação de mediadores / Organizador: Guilherme Dias,
Natália Nichols, Priscilla Souza, Rajnia de Vito. - Rio de Janeiro:
Escola do Olhar, 2022

84 p.: il. color;

Catálogo publicado em decorrência do curso realizada no Museu de Arte do Rio na Escola do Olhar no período de setembro a outubro de 2021.

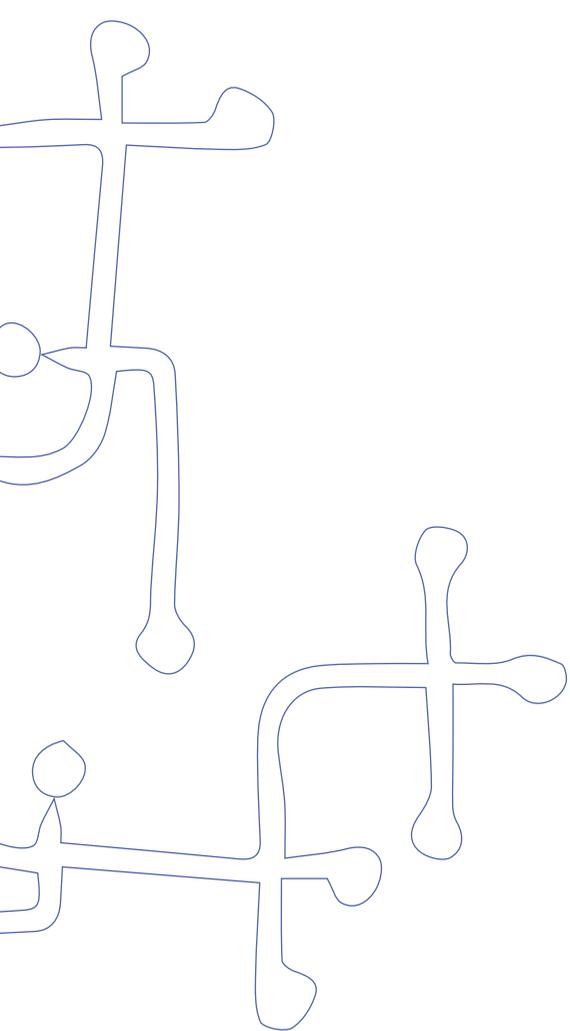
ISBN 978-65-994602-4-1

1. Educação – Brasil. 2. Mediação cultural. 3. Estudo de Caso – Museus. I. Dias, Guilherme. II. Nichols, Nathalia. III. Souza, Priscila. IV. Vito, Rajnia de. V. Museu de Arte do Rio. VI. Instituto Odeon. VII. Organização dos Estados Ibero-americanos.

CDU 37(81)

CDD 370.81

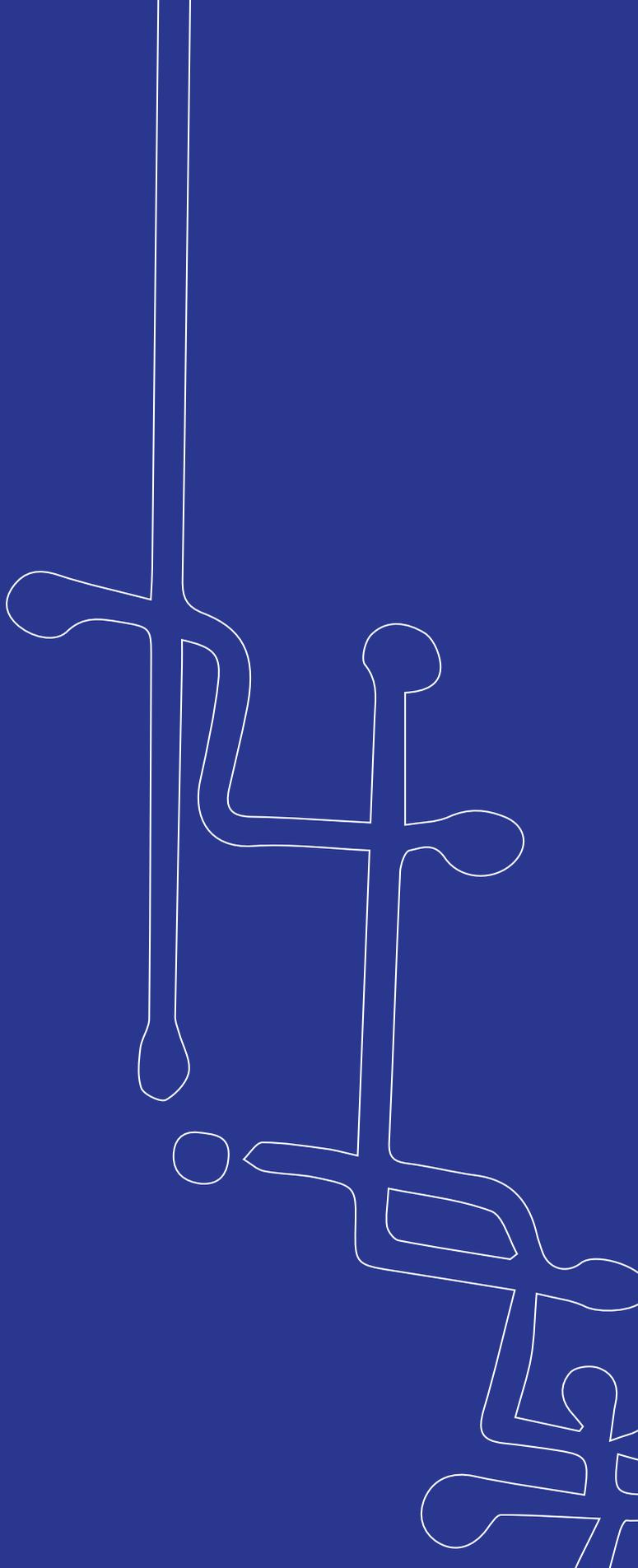
Bibliotecária: Karen Merlim – CRB-7 /7101



Livro composto
nas fontes Voyager e Core Sans
impresso pela Gráfica WSM
sobre papel Offset 90 g (miolo)
e papel Offset 240 g (capa)
Março de 2022

MUSEU DE ARTE DO RIO

Praça Mauá, 5 - Centro - 20081-240
Rio de Janeiro, RJ + 55 (21) 3031 2741



MANTENEDOR



PATROCÍNIO MASTER



PATROCÍNIO



PATROCÍNIO ESCOLA DO OLHAR

APOIO ESCOLA DO OLHAR

PATROCINADOR DE RECURSOS DE ACESSIBILIDADE



GRUPO GPS



GESTÃO

CORREALIZAÇÃO

APOIO

CONCEPÇÃO E REALIZAÇÃO

REALIZAÇÃO

