

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO PUC-SP

Maria Luiza Paiva de Almeida

**A CONSTRUÇÃO DO MUSEU VIRTUAL DO TERRITÓRIO DE GONÇALVES (MG):
INVENTÁRIO PARTICIPATIVO E PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO**

Monografia apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de ESPECIALISTA em Museologia, Cultura e Educação, sob a orientação da Profa. Juliana Monteiro.

SÃO PAULO

2023

BANCA EXAMINADORA

Dedico este trabalho aos cidadãos e amigos de Gonçalves.

AGRADECIMENTOS

É com muita alegria que manifesto e registro aqui o mais profundo agradecimento a todas as pessoas que se tornaram imprescindíveis para a realização deste trabalho.

À minha filha Rebeca Rabia, que não me deixa desistir, e ao querido e saudoso Selim Rabia (Z'L), que me apresentou a Gonçalves, em um outono de 1995, a quem também dedico este trabalho.

Um agradecimento especial ao professor Vasco Caldeira Silva, pelo seu conhecimento e amizade, que tornou possível a realização deste projeto, e que conduziu com muito entusiasmo e competência o Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves, por meio do projeto de Extensão da Universidade São Judas Tadeu.

Aos amigos do Departamento de Cultura e Turismo de Gonçalves, Álvaro Costa, Ivonete Torres e Ana Vitória Moraes, parceiros incansáveis desta jornada.

À professora Juliana Monteiro, pela disponibilidade em orientar este trabalho, pelo seu rigor técnico e apurada revisão do texto, pelos esclarecedores comentários, sugestões e correções em todas as etapas que levaram à realização deste trabalho.

Aos professores do curso PUC, Museologia, Cultura e Educação Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, pela inspiração e incentivo.

Aos membros da banca, professor Carlos Lima Jr. e professora Viviane Sarraf, que contribuíram generosamente para a versão final deste projeto.

À professora doutora Cecília Rodrigues dos Santos, da Universidade Mackenzie, pelo incentivo durante a elaboração deste trabalho.

Aos colegas do curso pelas enriquecedoras trocas de experiências.

Aos amigos Beatriz Nunes de Souza e Gustavo da Mata, pelas valiosas conversas durante as noites, dicas, aulas e paciência. Com eles, estou sempre aprendendo.

Por fim, agradeço meu pai Roberto José Trentini Almeida (*in memoriam*) e minha mãe Maria Aparecida Paiva de Almeida (*in memoriam*), pelo eterno apoio aos meus projetos de vida, pela escuta atenta, pelos aconselhamentos sábios em todos os momentos em que foi preciso superar os sentimentos de fragilidade, impotência e frustração para poder seguir em frente.

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo para a implementação do Museu Virtual do Território de Gonçalves, Mantiqueira, resultado do processo de Inventário Participativo do Patrimônio Cultural realizado no município, no modelo de extensão universitária, entre janeiro de 2021 a dezembro de 2022. Tem como objetivo pesquisar e propor um conjunto de recomendações para a construção colaborativa de uma plataforma online, de natureza museológica, partindo de um conceito de um museu-território, mas que se insere no “mundo virtualizado”. Assim, fundamenta-se em referenciais teóricos do campo da Museologia, explorando os conceitos de participação social em Sociomuseologia e as novas formas de comunicação e interação em museus na era digital. O objetivo é estabelecer um diálogo com as atuais discussões que legitimam os “museus virtuais” como relevantes plataformas de mediação comunicativa digital, voltadas ao estímulo à participação cidadã e ao diálogo cívico em processos museológicos participativos integrados aos territórios, identidades e culturas locais. Partindo desse pressuposto, o estudo incorpora estudos de caso de projetos referenciais reais que reforçam este argumento. Além disso, a análise das potencialidades de um museu virtual, que reconhece o território como patrimônio cultural, pretende trazer uma reflexão sobre o papel das instituições museológicas na implementação e manutenção de processos perenes e contínuos de construção de memória social na Era da informação.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônio Cultural, Educação Patrimonial, Inventário Participativo, Museu Virtual, Museu de Território

ABSTRACT

This work presents a study about the implementation of a Virtual Museum of the Territory of Gonçalves, Mantiqueira, which is the result from the Participative Inventory of Cultural Heritage performed in the municipality as an university extension group from January 2021 to December 2022. The goal of this project is to research and propose a set of recommendations for building an online collaborative platform, of museum-like nature, from a territory-museum concept, but inserted in a "virtualized world". Therefore, it is fundamented in theories from Museology, exploiting the concept of social participation in Social-Museology and new forms of communication and interaction in museums in the digital era. The goal is to establish a civic dialog with the recent discussions concerning the legitimacy of "virtual museums" 'as relevant platforms of digital communicative mediation, focused on stimulation of citizen participation in museological participative processes that are integrated in territory, identity and cultural places. Based on that, the study incorporates case studies of real reference projects that backup the arguments. Furthermore, the analysis of the potentialities of a virtual museum, considering the territory as cultural patrimony, has the intention of bringing up a discussion about museological institutions and its part in implementing and maintaining the continuous and perennial processes of building a social memory in the era of information. This discussion will open a possibility reflection about creating a lasting and sustainable identification of heritage references, communication, learning and participation within communities.

KEYWORDS: Cultural Heritage, Patrimonial Education, Participative Inventory, Virtual Museum, Territory Museum

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Mapa representativo da localização de Gonçalves no Brasil e no Estado de Minas Gerais	16
Figura 2. Print Screen da Página do Facebook Histórias e Memórias de Gonçalves.....	17
Figura 3. Mapa representativo da Comarca do Rio das Mortes (1821) extraído dos Acervos Documentais da Comarca do Rio das Mortes (Universidade Federal de São João del-Rei)	18
Figura 4. Fotografia da Igreja Matriz Nossa Senhora das Dores	20
Figura 5. Print Screen da Página do Facebook Histórias e Memórias de Gonçalves.....	21
Figura 6. Print Screen da página do Facebook Histórias e Memórias de Gonçalves.....	28
Figura 7. Registro das atividades de campo do Inventário Participativo: entrevista concedida por Dona Rosa aos alunos da Universidade São Judas Tadeu	30
Figura 8. Página inicial do site do Museu da Paisagem	52
Figura 9. Página inicial do Museu Virtual “Mariana Território Atingido”	55
Figura 10. Página do Site: aba catálogo o museu virtual “Mariana Território Atingido	56

SUMÁRIO

Introdução	8
1. O território de Gonçalves: onde as sementes foram plantadas	15
1.1 Lugar e territorialidade: território no universo da pesquisa	15
1.2 Histórias e memórias: narrativas de uma cidade	16
1.3 Uma cidade do passado para o século XXI: Patrimônio Cultural, Meio Ambiente e a inserção de Gonçalves na cadeia do Turismo	22
1.4 O “espírito do lugar” como território patrimonial	26
2. A experiência do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves: o papel da educação patrimonial via projeto de extensão universitária	27
3. Museus e Museologia: considerações acerca do pensamento contemporâneo sobre patrimônio	38
3.1 Uma nova museologia, um novo museu	39
3.2 Inventários Participativos e Patrimônio Museológico	44
4. A construção do Museu Virtual do território de Gonçalves, Mantiqueira	45
4.1 Museus na Era da informação: a interação entre os mundos físico e virtual na construção de uma mesma “realidade”	48
4.2 O caso do Museu da Paisagem: cidadania paisagística	51
4.3 O caso do museu virtual “Mariana Território Atingido”: luta pela reparação	54
4.4 Propostas para a construção do Museu Virtual do território de Gonçalves	57
5. Considerações, conclusões e pesquisas futuras	60
6. Referências Bibliográficas	64
7. A - Anexo ao Capítulo 2 - Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves	72

Introdução

Este trabalho apresenta um estudo para a implementação do Museu Virtual do Território de Gonçalves, a partir dos resultados do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural realizado no município, no período compreendido entre janeiro de 2021 a dezembro de 2022, no modelo de extensão universitária¹ realizado no âmbito do convênio entre Universidade São Judas Tadeu, Prefeitura Municipal de Gonçalves e da empresa de comunicação Litera - Construindo Diálogos. Tem como objetivo geral fornecer subsídios para a construção colaborativa de uma plataforma digital, de natureza museológica, com vistas a promover o envolvimento continuado da comunidade no processo iniciado pelo inventário cultural, sob o viés da educação patrimonial, valorização cultural e identitária do território em questão.

Como objetivos específicos, pretende-se estudar referenciais teóricos do campo da Museologia, em especial, da Sociomuseologia, estabelecendo um diálogo com as atuais discussões que legitimam os “museus virtuais” como relevantes plataformas de mediação comunicativa digital voltadas ao estímulo à participação cidadã e ao diálogo cívico em processos museológicos participativos integrados aos territórios, identidades e culturas locais. Além disso, a fim de alcançar os objetivos propostos pela presente pesquisa, especificamente, buscou-se analisar casos referenciais reais que pudessem evidenciar as hipóteses levantadas sobre as potencialidades dos museus virtuais na implementação e manutenção de processos perenes e contínuos de construção de memória social na Era da informação.

¹ RESOLUÇÃO Nº 7, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2018 CAPÍTULO I - DA CONCEPÇÃO, DAS DIRETRIZES E DOS PRINCÍPIOS **Art. 3º** A Extensão na Educação Superior Brasileira é a atividade que se integra à matriz curricular e à organização da pesquisa, constituindo-se em processo interdisciplinar, político educacional, cultural, científico, tecnológico, que promove a interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os outros setores da sociedade, por meio da produção e da aplicação do conhecimento, em articulação permanente com o ensino e a pesquisa. **Art. 5º** Estruturam a concepção e a prática das Diretrizes da Extensão na Educação Superior: I - a interação dialógica da comunidade acadêmica com a sociedade por meio da troca de conhecimentos, da participação e do contato com as questões complexas contemporâneas presentes no contexto social; II - a formação cidadã dos estudantes, marcada e constituída pela vivência dos seus conhecimentos, que, de modo interprofissional e interdisciplinar, seja valorizada e integrada à matriz curricular; III - a produção de mudanças na própria instituição superior e nos demais setores da sociedade, a partir da construção e aplicação de conhecimentos, bem como por outras atividades acadêmicas e sociais; IV - a articulação entre ensino/extensão/pesquisa, ancorada em processo pedagógico único, interdisciplinar, político educacional, cultural, científico e tecnológico. Disponível em: <https://xn--extenso-2wa.ufrj.br/images/LEGISLACAO/CNE---Resolucao-n-7-de-18-de-dezembro-de-2018.pdf>. Acesso em 10 maio 2021.

Tendo como pano de fundo o município de Gonçalves, a escolha do objeto de estudo nasce da busca por uma solução eficaz para colocar o inventário participativo a serviço da comunidade gonçalvese e, também, de públicos mais amplos. Nesse momento, foi preciso tocar diretamente em questões mais abrangentes para contextualizar as discussões no âmbito do desenvolvimento do projeto. Assim, optou-se por buscar fundamentação teórica no campo da Museologia que, enquanto disciplina aplicada, implica um forte diálogo entre teoria e prática.

Nesse sentido, a presente pesquisa apresenta dois desafios complementares: pretende contribuir na prática com as ações de desenvolvimento do futuro museu virtual, ao mesmo tempo que busca trazer reflexões acerca do papel dos museus virtuais como dinamizadores de ciclos permanentes e sustentáveis de identificação e valorização de referências patrimoniais, comunicação, aprendizado e participação.

Contexto: Gonçalves (MG) e o Inventário Participativo do Patrimônio Cultural

Devido ao rápido crescimento da população que vive em cidades, o desenvolvimento urbano e o crescente aumento do compartilhamento destes territórios por diferentes grupos, torna-se cada vez mais necessária a compreensão de que os efeitos provocados por uma ocupação territorial desordenada ou do turismo em massa, no caso de localidades com potencial turístico, podem desencadear transformações e rupturas na realidade social de uma comunidade e significar ameaças ao seu patrimônio cultural, tangível e intangível (DECLARAÇÃO DE QUEBEC, 2008).

Esses casos podem ser situados na realidade de diversos municípios brasileiros que sofrem os efeitos colaterais de um turismo excessivo (ou até mesmo inexistente ou mal gerido), tais como a degradação dos espaços naturais e culturais das comunidades de acolhimento. (CARTA INTERNACIONAL SOBRE O TURISMO CULTURAL, 1999).

Gonçalves é uma região de tradições culturais muito cultivadas, com seu patrimônio arquitetônico rural e urbano raro, e notável por sua natureza exuberante com clima subtropical de altitude e inúmeras nascentes, rios e cachoeiras, recebendo o cognome carinhoso de “A Pérola da Mantiqueira”. Depois de muitos anos tendo como base a agricultura, o município começa, a partir da primeira década do século XXI, a

experimental uma fase de desenvolvimento do setor turístico, que se torna seu principal elemento de sustentação (PREFEITURA MUNICIPAL DE GONÇALVES, 2017).

A escolha da cidade de Gonçalves para a aplicabilidade da presente pesquisa se deu pela percepção de que devido a opção do município pela sua vocação turística nas últimas décadas, seus principais atributos se transformaram nos perigos da apropriação hegemônica da cultura local e da desconfiguração do seu patrimônio material, imaterial e natural, consequência, em grande parte, de um turismo predatório, que não estabelece qualquer ligação ou empatia com o território, nem o respeito pelos seus habitantes, sua cultura, seu modo de vida ou tradições. Soma-se a este fato, as dificuldades de planejamento endógeno do município em acompanhar a velocidade das transformações exigidas pelas novas demandas da realidade atual.

Por outro lado, há um movimento claro na busca de soluções. É possível afirmar que Gonçalves tem vivenciado um momento de grandes transformações e único na sua história, com a consolidação de ações colocadas em prática na direção de sua organização territorial e preservação do seu patrimônio cultural - com destaque para a instauração de um arrojado Plano Diretor Participativo (PDP)² e a realização do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural, a partir do qual se desenvolve esse trabalho.

A reflexão sobre a necessidade de uma iniciativa museológica para o território de Gonçalves nasceu de uma experiência de registros de memória na rede social Facebook, por meio do projeto Histórias e Memórias de Gonçalves, iniciado em julho do ano de 2020. A proposta era a de incentivar um diálogo acerca da história da cidade, com a participação ativa dos moradores. O espaço virtual ganhou visibilidade entre a população, gerando a realização do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves, a partir da formatação de uma parceria entre a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu, a Prefeitura de Gonçalves (Departamento de Cultura e Turismo) e da empresa de comunicação Litera Construindo Diálogos, fundada pela autora

² RELATÓRIO 2 – RESULTADO DAS LEITURAS PARA ELABORAÇÃO DO PLANO DIRETOR DE GONÇALVES – MG - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo Departamento de Arquitetura e Construção Laboratório de investigações Urbanas (LABINUR) Disponível em: https://www.goncalves.mg.gov.br/abrir_arquivo.aspx/Leitura_Tecnica_Revisada_ate_a_data_de_19_01_2023?cdLocal=2&arquivo={B68A361E-CDE3-0634-CDCA-B6480AA536DD}.pdf Acesso em: 19 jan. 2023.

desta pesquisa. A experiência do inventário cultural, que será relatada no capítulo 2, teve entre seus principais objetivos mobilizar a população local em torno do valor do seu patrimônio cultural, possibilitando novas reflexões de forma coletiva sobre memórias e identidades.

Do ponto de vista teórico, a noção de Inventário Participativo utilizada para esta pesquisa é aquela constante no documento publicado pelo Iphan intitulado “Educação Patrimonial: Inventários Participativos³” Trata-se de um desdobramento do INRC⁴, portanto, relaciona-se aos processos do tipo do museu proposto, em que o território é o espaço museológico que visa identificar, relacionar, preservar e valorizar o patrimônio. Como uma ferramenta de educação patrimonial e início de um processo de musealização, propõe a preservação e a valorização da história do território por meio da memória, de acordo com princípios básicos da participação e protagonismo social, democratização do acesso e difusão dos resultados.

O projeto do Museu Virtual do território de Gonçalves é, na sua origem, fruto de dois anos de trabalho de inventariação dos bens culturais e marca a consolidação de uma importante etapa no contexto do projeto do Inventário Participativo. Prevê a difusão dos seus conteúdos incorporando, inicialmente, as informações obtidas a partir do levantamento das referências culturais reconhecidas pela própria comunidade.

Compreende-se que este acervo possui grande relevância social e cultural, pois a pauta da preservação do patrimônio cultural é um tema que diz respeito não só a um indivíduo ou grupo social, mas a toda a sociedade, nos níveis local, regional, continental

³ IPHAN - Educação Patrimonial: Inventários Participativos, p.7. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/685/>. Acesso em: 5 dez. 2022.

⁴ O Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC) é uma metodologia de pesquisa desenvolvida pelo Iphan para produzir conhecimento sobre os domínios da vida social aos quais são atribuídos sentidos e valores e que, portanto, constituem marcos e referências de identidade para determinado grupo social. Cabe enfatizar que esta iniciativa (inventário participativo) não tem a pretensão de servir de instrumento de identificação e reconhecimento oficial de patrimônio, nem substituir as atuais ferramentas utilizadas nos processos de proteção dos órgãos de preservação do patrimônio de qualquer esfera de governo. Apresenta-se, de preferência, como um exercício de cidadania e participação social, onde os seus resultados possam contribuir para o aprimoramento do papel do Estado na preservação e valorização das referências culturais brasileiras, assim como servir de fonte de estudos e experiências no contínuo processo de aprendizado. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Manual_do_INRC.pdf. Acesso em: 12 maio 2022.

e global. A Conferência Mundial sobre as Políticas Culturais (também conhecida como Mondiacult) realizada no México em 1982, declarou que a cultura constitui uma dimensão fundamental do processo de desenvolvimento, e, portanto, somente é possível garantir um desenvolvimento equilibrado por intermédio da integração dos fatores culturais nas estratégias para alcançá-lo.

O museu virtual foi pensado inicialmente como um site a ser futuramente ancorado no portal oficial da Prefeitura. Nesse ponto, surgiram alguns questionamentos por parte da equipe do Inventário Participativo sobre em que medida esta ação de comunicação, embora relevante do ponto de vista da extroversão do projeto, garantiria a apropriação do processo pela população, ou seja, que proporcionasse uma dinâmica de retroalimentação e incorporação constante de novos conteúdos à plataforma.

A partir dessas indagações, ampliou-se a compreensão de que o acervo produzido pela pesquisa deveria ser pensado, necessariamente, sob a perspectiva de sua apropriação pela comunidade, dentro próprio espírito participativo do Inventário. Pensar em um projeto coletivo que envolvesse moradores e interessados na construção do Museu Virtual, veio como uma resposta. Assim, para abrir os horizontes de possibilidades para que o processo seja assumido de forma autônoma pela comunidade, mesmo que conduzido por especialistas, significa pensar nos desafios, ou requisitos mínimos, para sua viabilidade, a começar pela necessidade de reunir esforços conjuntos entre municipalidade e sociedade civil. Este é o tema central deste trabalho.

Para apresentar o conjunto de recomendações destinadas à construção colaborativa do Museu Virtual do território de Gonçalves, este trabalho foi organizado em quatro capítulos. Primeiramente, caracterizou-se o território que se tornou referência para o tema pesquisado, que parte dos limites da extensão territorial do município de Gonçalves. Um território aqui entendido como um “lugar”, conectado com as identidades e culturas locais. Assim, percorreu-se este espaço geográfico desde sua formação inicial, no final no século XIX, até os dias atuais, para compreensão de como se apresentam os principais impactos gerados pela atividade turística na região, tanto do ponto de vista da preservação do patrimônio cultural como ambiental. Esse destaque se tornou necessário pela centralidade que essas questões vêm ganhando no debate sobre a localidade em âmbito regional.

No capítulo 2, será relatada a experiência do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves com o objetivo de investigar o que esta ação sugeriu à presente pesquisa, uma vez que o Museu Virtual do território de Gonçalves vincula-se como parte processual dessa iniciativa.

Em seguida, o capítulo 3 traz as principais discussões teóricas acerca do pensamento contemporâneo sobre patrimônio cultural, Museus e Museologia, explorando os conceitos da participação em Sociomuseologia e como os processos participativos de reconhecimento do patrimônio cultural fazem parte dos novos modelos de gestão patrimonial.

O capítulo final caminha em uma visão que integra as temáticas de museu, museologia, território e virtualidade, visando refletir sobre um enquadramento possível para Museu Virtual do território de Gonçalves à luz das atuais discussões sobre museus na era digital. Explora-se os principais conceitos que legitimam os “museus virtuais” como relevantes plataformas de mediação comunicativa digital voltadas ao estímulo à participação cidadã e ao diálogo cívico em processos museológicos participativos integrados aos territórios, identidades e culturas locais.

Além disso, o estudo de dois projetos - o Museu da Paisagem e o museu virtual “Mariana Território Atingido” - que possuem em comum as características essenciais relacionadas aos museus e ao fazer museológico, pois são estes fatores que possibilitam às instituições museológicas operarem no campo da preservação de patrimônios, difusão de conhecimentos e construção de identidades, contribui para o desenvolvimento das diretrizes para o Museu Virtual do território de Gonçalves.

Por fim, resumindo as principais questões discutidas anteriormente, são apresentados alguns desafios postos à construção do museu virtual.

A metodologia utilizada para esse estudo foi dividida nas seguintes etapas e procedimentos: 1) levantamento de referencial teórico e bibliografia complementar; 2) pesquisa documental tais como arquivos históricos, registros estatísticos, biografias, jornais e revistas, internet, documentos oficiais; material iconográfico e cartográfico; 3) estudo de casos (como se trata de um estudo de caráter exploratório e qualitativo, o caminho metodológico percorrido foi baseado no estudo de projetos referenciais reais selecionados a partir de critérios como a proximidade com os temas abordados ao longo

deste trabalho e casos mais citados em estudos acadêmicos) e estudo de caso do Inventário Participativo, para identificação do que essa ação contribui à presente pesquisa.

1: O território de Gonçalves: onde as sementes foram plantadas

1.1 Lugar e territorialidade: território no universo da pesquisa

O território que se tornou referência para esse trabalho parte dos limites da extensão territorial do município de Gonçalves (MG), localizado na Serra da Mantiqueira, extremo Sul do estado de Minas Gerais. Esse território aqui é entendido como um sistema vivo que se constrói a partir de um conjunto de relações que envolvem, para além das lógicas econômicas, as relações humanas e os mapas simbólicos que estão representados na conexão entre espaço e sociedade (Amaral, 2008). Portanto, é um território visto em perspectiva, conectado com as identidades e culturas locais.

Território remete a ideia de “lugares”, sejam eles físicos ou não. Na visão de Milton Santos (1994) a transformação do território em lugar passa pelas relações sociais de cooperação e conflito, entre o virtual e o real, entre o global e o local. O território também pode ser interpretado em um contexto formado por distintos *habitats* que identificam uma comunidade cultural. São territórios patrimoniais, não no sentido da propriedade, e sim de uma herança do grupo que deve ser conservada, um patrimônio que deve ser assumido pelas comunidades em prol do seu desenvolvimento (DECLARATÓRIA DE OAXTEPEC, 1984. P. 174-178, *apud*, SANTOS, 2017, p.50).

Partindo dessas perspectivas, para caracterizar o município de Gonçalves como território patrimonial, buscou-se relacionar seus aspectos físico-naturais, históricos, econômicos e culturais com a formação de identidades, memórias e referências culturais, a partir das formas diversas de como este é apropriado, em contextos locais articulados a realidades regionais, nos seus aspectos (político-econômico) e imateriais (simbólico-cultural). Tais, dimensões, por sua vez, estão interligadas e ocorrem em diferentes escalas - desde o cotidiano, família, grupo, práticas sociais ampliadas (trabalho, escola, lazer) até as escalas oficiais de estado, preservando suas identidades e particularidades em relação a uma unidade (HAESBAERT, 2004).

1.2 Histórias e memórias: narrativas de uma cidade

Gonçalves é uma região de tradições culturais muito cultivadas, com seu patrimônio arquitetônico rural e urbano raro, e notável por sua natureza exuberante com clima subtropical de altitude e inúmeras nascentes, rios e cachoeiras, recebendo o cognome carinhoso de “A Pérola da Mantiqueira”. Tem como municípios limítrofes Paraisópolis-MG ao Norte, São Bento do Sapucaí-SP ao Sul, Sapucaí Mirim-MG a Leste e Camanducaia-MG a Oeste (Figura 1). O município é classificado pelo IBGE como rural, abarcando uma população residente estimada de 4220 habitantes, distribuídos em uma área total de 186,7 km², sendo que 185,5 km² corresponde à área rural, que compreende 34 bairros rurais (3178 habitantes); e 1,2 km² correspondente ao núcleo urbano (1042 habitantes) (IBGE 2010).

Figura 1 - Mapa representativo da localização de Gonçalves no Brasil e no Estado de Minas Gerais



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Gon%C3%A7alves_\(Minas_Gerais\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gon%C3%A7alves_(Minas_Gerais)). Acesso: 23 jan. 2023

Como na maioria dos municípios da Mantiqueira, seu relevo é fortemente acidentado, com poucas áreas planas. Montanhas altas, vales profundos, aflorações rochosas de grande porte e muitos córregos e ribeirões compõem a paisagem que tanto atrai turistas. Além das áreas de cultivo de banana, hortaliças e pastagens para o gado, o que chama atenção na vegetação são os fragmentos florestais com mata nativa remanescentes da Mata Atlântica, porém com espécies típicas de altitude, entre elas, a araucária, ou pinheiro-do-paraná, árvore que antigamente era encontrada continuamente desde o Paraná e Santa Catarina até o sul de Minas Gerais (Floresta Ombrófila Mista ou

Floresta com Araucárias). O rio Capivari, principal curso d'água da localidade, que nasce no município, recebe vários ribeirões e córregos e atravessa a pequena área urbana.

Observar tais características geográficas do ponto de vista cultural é particularmente significativo, uma vez que os rios, as nascentes ou a vegetação são recursos naturais que integram referências fundamentais nas narrativas e produção de memórias coletivas, pois dizem respeito aos conhecimentos locais que estão intimamente ligados ao território.

A Figura 2, que reproduz a postagem do morador Wanderlei Castro no Facebook fazendo alusão a história da cidade a partir do curso do Rio Capivari, é um bom exemplo de como os vínculos estabelecidos com o espaço se tornam referências culturais que podem ser consideradas patrimônio para uma determinada comunidade ou sociedade. (HAESBAERT, 2014 *apud* OLIVEIRA, 2016).

Figura 2 – Print screen da Página do Facebook Histórias e Memórias de Gonçalves



Fonte:<https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=WANDERLEY%20CASTRO>

Nota-se que com o advento da tecnologia web, os compartilhamentos de documentos fotográficos de arquivos pessoais nas redes sociais funcionam no dia a dia da população como forma de lembrança do passado e apresentam-se como novas possibilidades de registros de memória. De certo modo, esses registros tornam-se de

extrema importância para a memória familiar e até mesmo institucional (CORRÊA, 2017).

Com relação aos aspectos da formação territorial de Gonçalves, estudos realizados pelo Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) contribuem com informações sobre a ocupação e expansão territorial do sul de Minas Gerais. No início do Século XVIII, a região onde hoje localiza-se Gonçalves, compreendia a Comarca do Rio das Mortes⁵ (Figura 3), vinculada à Freguesia de Campanha, atualmente município de São João del-Rei. No século XIX, com a criação do município de Pouso Alegre e da Freguesia de Paraisópolis, a colonização da região aumentou significativamente com um contingente populacional vindo de São João del-Rei, Airuoca, Campanha e Itajubá, entre outras localidades de Minas Gerais, em reação a ocupação pelo paulista Gaspar Vaz da Cunha, vindo de Taubaté, que chegara às margens do Rio Sapucaí Mirim, hoje São Bento do Sapucaí (SP).

Figura 3 - Mapa representativo da Comarca do Rio das Mortes (1821) extraído dos Acervos documentais da Comarca do Rio das Mortes (Universidade Federal de São João del-Rei)



Fonte: <https://documenta.direito.ufmg.br/modules/brtchannel/index.php?pagenum=2> Acesso 6 fev. 2023.

⁵ A Comarca do Rio das Mortes foi uma das três primeiras existentes na capitania das Minas Gerais, sendo instituída em 1714 e tendo como sede a Vila de São João del Rei. Estendia-se pelo centro-sul, a sudoeste da capitania compreendendo os termos de São José del Rei, Jacuí, Baependi, Campanha da Princesa, Barbacena, Queluz, Nossa Senhora de Oliveira, São José do Rio das Mortes e Tamanduá. No início do século XIX já se configurava como a mais extensa em área habitada e a mais populosa da capitania. Disponível em <https://documenta.direito.ufmg.br/>. Acesso em 30 jan. 2022.

Especificamente sobre a formação do núcleo urbano de Gonçalves, o site da Prefeitura de Gonçalves mantém um registro⁶ referindo-se àquele período histórico, produzido pelo setor de Comunicação da Câmara Municipal de Gonçalves, atualizado em 12 de dezembro de 2017. O texto é amplamente reproduzido em inúmeros guias turísticos e relatórios técnicos e utilizado como base para os discursos oficiais durante eventos cívicos, circulando como referência principal da história da cidade. Trata-se da ‘história oficial’.

Após uma pesquisa mais aprofundada nos arquivos da Prefeitura sobre a origem dessas informações, verificou-se que fontes documentais relativas a esse texto não se encontram disponíveis e de fácil acesso aos cidadãos, público em geral ou pesquisadores. Notou-se, ainda, que os documentos fotográficos que compõem o acervo não trazem, em sua maioria, identificação ou catalogação, sendo necessário recorrer, muitas vezes, às lembranças e documentos pessoais. Considerando que arquivos municipais têm um papel importante para a preservação da memória local, essa lacuna demonstra a necessidade de uma gestão mais assertiva do acervo existente.

Feitas essas considerações, sabe-se que a história de Gonçalves principia em 1878, depois que Policarpo Teixeira de Almeida Júnior doou seis alqueires para a construção de uma capela dedicada à Nossa Senhora das Dores, em cumprimento a uma promessa pela recuperação de sua saúde. Sobre a origem do nome “Gonçalves” - o gentílico “gonçalvense” vem daí -, as informações verbais dos moradores, algumas vezes divergentes, sugerem que nessa gleba de terra, situada no vale do Capivari, residiam três colonos mestiços e solteiros: Antônio Gonçalves, Mariana Gonçalves e Maria Gonçalves, que legaram seus nomes à capela conhecida popularmente, à época, como Capela das Dores dos Gonçalves.

O pequeno povoado foi elevado à categoria de distrito em 1902, vinculado ao município vizinho de Paraisópolis, embora a instauração tenha acontecido apenas em 1909, ano de fundação da Lira Nossa Senhora das Dores, corporação musical existente até os dias atuais, um bem cultural registrado como patrimônio imaterial pelo município.

⁶ Disponível em: <https://www.camaragoncalves.mg.gov.br/historia-de-goncalves>. Acesso em 20 mar. 2023.

O distrito começou a crescer formando os primeiros estabelecimentos comerciais. A construção do alicerce da atual Igreja Matriz, a partir da antiga capela, foi iniciada em 1920, por iniciativa das famílias gonçalvenses, que buscavam com carros de boi, maciços blocos de pedra da região, segundo o relato da Prefeitura. No ano de 1949, foi concluída a reforma da igreja com a construção de uma torre com estilo moderno. Dizem que sua inauguração foi anunciada por meio do megafone e de impressos distribuídos entre os moradores. A Figura 4 e a Figura 5 são registros fotográficos que provavelmente remetem àquele momento.

Figura 4 - Fotografia da Igreja Matriz Nossa Senhora das Dores (s/d)⁷



Fonte: Arquivo Prefeitura Municipal de Gonçalves (S/D)

⁷ Atualmente, a Igreja Matriz é inventariada pela Prefeitura Municipal, e permanece como uma importante referência cultural para os habitantes. Localizada na praça principal do núcleo urbano da cidade, mesmo descaracterizada por reformas recentes, a Matriz ainda representa a história da cidade e o principal ponto de encontro da comunidade.

Figura 5 – Print screen da Página do Facebook Histórias e Memórias de Gonçalves



Fonte: https://www.facebook.com/groups/713806749419859/?multi_permaLinks=1365489284251599¬if_id=1679351844428804¬if_t=group_highlights&ref=notif. Acesso 2 mar 2023.

Em 1962, Gonçalves se emancipa da cidade de Paraisópolis; ocorrendo a instalação da municipalidade em 1º de março de 1963 com a posse de um prefeito interino. Depois de muitos anos tendo como base econômica o cultivo de batata, o município começa, a partir da primeira década do século XXI, a experimentar uma fase de desenvolvimento do setor turístico, que se torna seu principal elemento de sustentação (PREFEITURA MUNICIPAL DE GONÇALVES, 2017). Atualmente, a produção agropecuária, em complementação às demais atividades, predomina do ponto de vista territorial. Gonçalves também é um polo de agricultura orgânica que vem crescendo nos últimos anos. (PREFEITURA MUNICIPAL DE GONÇALVES, 2023).

1.3 Uma cidade do passado para o século XXI: Meio Ambiente, Patrimônio Cultural e a inserção do território de Gonçalves na cadeia do Turismo

Lugares e pessoas adquirem a sua singularidade da interação entre as suas características inerentes e as forças externas que agem sobre elas. Desde que lugares e pessoas constantemente evoluem, à medida que envelhecem e as condições se modificam, poder-se-ia esperar que, com o tempo, se iriam transformar a ponto de tornarem-se irreconhecíveis. Mas não é isto que acontece. A singularidade persiste, apesar da mudança.” (DUBOS, 1972 p.13)

Gonçalves completou 60 anos de emancipação em 1º março de 2023. Atualmente, as questões primordiais que envolvem o presente e o futuro do município dizem respeito às correlações entre o Turismo, Meio Ambiente e Patrimônio Cultural. O turismo é caracterizado por ser predominantemente rural, baseado em seu patrimônio ambiental e vinculado aos seus aspectos naturais e de paisagem, assim como nas suas características culturais relacionadas à ideia de ‘cultura da roça’, não necessariamente voltadas a uma cultura de massa ou uma cultura urbana. (PREFEITURA MUNICIPAL DE GONÇALVES, 2023).

No contexto regional da Serra da Mantiqueira, do ponto de vista do Meio Ambiente e do Turismo, Gonçalves encontra-se duplamente localizado: está integralmente dentro de uma área de proteção ambiental, a APA Fernão Dias⁸, criada em 1997, e faz parte do Circuito Turístico Circuito Serras Verdes Sul de Minas Gerais⁹, criado em 2002.

Para Barbosa (2014), a APA Fernão Dias é um fator relevante a se discutir quando se trata da modificação do panorama rural do município. A proibição do uso de agrotóxicos e biocidas no território protegido pôs fim às lavouras tradicionais de batata e impulsionou

⁸ A APA Fernão Dias é uma Unidade De Conservação de Uso Sustentável que abrange totalmente os municípios de Toledo, Extrema, Itapeva, Camanducaia, Sapucaí-Mirim e Gonçalves e parte dos Municípios de Paraisópolis e Brazópolis. Disponível em: https://sites.google.com/site/apafernaodias/?pli=1#h.p_ID_63. Acesso em 10 ago. 2022.

⁹ Circuito Serras Verdes do Sul de Minas Gerais – Serra da Mantiqueira: Bom Repouso, Bueno Brandão, Cachoeira de Minas, Camanducaia, Cambuí, Conceição dos Ouros, Congonhal, Consolação, Córrego do Bom Jesus, Estiva, Extrema, Gonçalves, Itapeva, Munhoz, Sapucaí-Mirim, Paraisópolis, Senador Amaral, Senador José Bento, Tocos do Moji e Toledo. Disponível em <https://serrasverdes.com.br/mapa-do-circuito/>. Acesso em: 5 fev. 2022.

o desenvolvimento do turismo como alternativa econômica viável. De acordo com o autor, embora a APA possa ser vista como um fator limitador à degradação ambiental, esta questão ainda é ponto de discórdia entre locais e turistas, pois a própria fiscalização ambiental é vista, em alguns casos, como um elemento limitante ao ‘desenvolvimento’.

No que diz respeito ao turismo, o Plano Municipal de Desenvolvimento do Turismo Sustentável de Gonçalves (PMDTS 2020-2023) lista alguns indicadores relativos aos potenciais impactos sociais, econômicos e ambientais negativos que podem ser causados ao município, consequência, em grande parte, de um tipo de turismo de consumo que tem sido atraído para a região na última década. Entre os principais estão:

- dificuldade orçamentária para governança e planejamento endógeno,
- poluição do ambiente natural e visual,
- pouca integração entre as comunidades,
- pressão de projetos de grandes empreendimentos em desacordo com as leis e princípios de preservação ambiental,
- descaracterização das construções tradicionais e da paisagem rural,
- aumento dos riscos à segurança pública (corredor Monte Verde – Campos do Jordão),
- falta de diretrizes para implantação de circuitos de turismo cultural sustentável,
- aumento da população do município com o estabelecimento de turistas sazonais desintegrados das necessidades e características da comunidade local,
- falta de incentivo financeiro para a população para adaptar a vida e as atividades econômicas à nova realidade do município, desvalorização do patrimônio cultural local, entre outros.

Após esse breve levantamento, foi possível apreender que Gonçalves insere-se em contextos regionais de colaboração, complementares e interdependentes, mas que, por outro lado, podem manifestar possíveis dinâmicas geradoras de conflitos ambientais, que “surtem das distintas práticas de apropriação técnica, social e cultural do mundo material.” (ZHOURI E LASCHEFSKY, 2010, p.17-18).

Concomitantemente, os dados acima apresentados são capazes de fornecer um quadro de consequências no que diz respeito aos riscos da apropriação hegemônica da cultura local e consequente desconfiguração do patrimônio material, imaterial e natural da localidade, o que leva o município a enfrentar, atualmente, seu paradoxo central, sobre o qual discorreremos a seguir.

De forma geral, o relato detalhado dos resultados da pesquisa comunitária realizada no âmbito do Plano Diretor Participativo (2023), ainda em discussão na cidade, indica que uma parcela da comunidade ainda não concorda que o município tenha vocação turística. O documento aponta alguns pontos de deficiência destacados pela população, como a falta de segurança e acesso aos pontos turísticos e as ameaças do turismo predatório de um dia. (PLANO DIRETOR PARTICIPATIVO – PDP (2023). O que está em questão é que parte da população não enxerga bem os turistas.

Com relação à cultura e patrimônio cultural, há um trabalho bastante efetivo de inventariação do patrimônio em Gonçalves, o que representa um entendimento mais sofisticado do que se considera como bem patrimonial, que vai além dos bens materiais. Já foram inventariados 38 bens imóveis e estruturas arquitetônicas no distrito sede e comunidades rurais (oeste); nove bens imóveis e estruturas arquitetônicas nas comunidades rurais (leste); 11 bens móveis no distrito sede e comunidades rurais (oeste); 1 bem móvel em comunidade rural (leste); 22 bens imateriais e 2 conjuntos urbanos ou paisagísticos. Há um bem material tombado; um patrimônio natural tombado e dois patrimônios imateriais registrados (Congada São Benedito e Lira Nossa Senhora das Dores).

No entanto, se por um lado a política centrada nos esforços de conhecer, organizar e catalogar este patrimônio por meio inventariação de bens, que dá notoriedade ao acervo móvel e imaterial de Gonçalves e corroboram a necessidade do seu registro, o que é possível dentro dos seus limites orçamentários, por outro, a atuação do poder público é limitada no que tange a estabelecer estratégias para a preservação deste legado.

Assim, coloca-se em primeiro plano a necessidade de redescobri-lo, lançando luz sobre essa herança cultural para dar forma à cultura viva do município. Pensar este conjunto como uma rede, considerada de grande importância para a identidade e memória de Gonçalves, associa-se às possibilidades de potencializar as atividades turísticas sustentáveis (PREFEITURA MUNICIPAL DE GONÇALVES, 2023). “Tem-se aí a base

e os insumos para se estabelecer o elo com o passado, assumindo-se, assim, que para haver futuro, é preciso estar ancorado nas raízes do passado” (PLANO DIRETOR PARTICIPATIVO, 2023).

Organização territorial, patrimônio cultural e desenvolvimento: cenário atual

Diante do exposto, é possível afirmar que o município de Gonçalves tem vivenciado um momento de grandes transformações e ímpar na sua história. A consolidação de ações colocadas em prática na direção de sua organização territorial e preservação do seu patrimônio cultural - com destaque para a instauração de um arrojado Plano Diretor Participativo e a realização do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural -, demonstra um movimento claro na busca de soluções que acompanhem a velocidade das transformações exigidas pelas novas demandas da realidade atual.

A Constituição de 1988 (artigo 216) defende que a promoção e a proteção do patrimônio cultural devem pautar-se por um esforço partilhado entre os Entes da Federação, com a colaboração da comunidade que, historicamente, tem sido descartada e esquecida pelo poder público na formulação e execução de políticas públicas de cultura. Cabe então aos municípios protagonizar iniciativas voltadas à identificação, ao registro e à preservação das referências culturais, afinal, a vida acontece nos municípios, e as políticas públicas materializam-se neles. (CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS, 2015).

No entanto, municípios brasileiros carecem de políticas públicas de cultura efetivas e duradouras, sem as quais as identidades tendem a diluir-se diante da perda progressiva dos laços de pertencimento locais, ao mesmo tempo que, normalmente, têm dificuldades no trato com dados oficiais, estatísticas, indicadores, séries históricas e demais informações produzidas por e sobre eles, estando esse repertório disperso entre as instituições públicas de outras instâncias de governo e em instituições privadas da sociedade.

De outro lado, o inventário cultural refere-se a um “arquivo das coisas e fatos da vida”, das experiências e manifestações culturais de uma localidade. Assim, o espaço de mobilização das memórias situa-se no território dos municípios, e os melhores guardiões

e mobilizadores da cultura local são os habitantes (CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS, 2015).

Em nível global, no marco de ação dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), aprovados pelas Nações Unidas em setembro de 2015, a cultura é evidenciada pela primeira vez na história: “A cultura é quem nós somos e o que molda a nossa identidade. Colocar a cultura no coração das políticas de desenvolvimento é a única forma de garantir um desenvolvimento centrado no ser humano, inclusivo e equitativo.” (HOSAGRAHAR, 2021). São diversas as implicações de pensar a cultura como um dos pilares do desenvolvimento sustentável, tal como explica Hosagrahar:

(..) O patrimônio cultural – tangível e intangível – e a criatividade, são recursos que devem ser protegidos e gerenciados de forma cuidadosa. Ambos podem funcionar como condutores e facilitadores para a realização dos ODS, quando soluções que dão ênfase à cultura são capazes de assegurar o sucesso de intervenções para alcançar tais Objetivos. (HOSAGRAHAR, 2021, n.p.)

No Brasil, os inventários participativos, como políticas públicas para a área cultural, ao incorporarem conceitos ampliados sobre as dimensões da preservação do patrimônio cultural, se enquadram nos objetivos de um desenvolvimento sustentável das comunidades locais, com foco na preservação e na valorização de suas referências próprias como parâmetro fundamental para a sua própria evolução.

1.4 O “espírito do lugar” como território patrimonial

Nesse contexto, uma definição que se soma para reforçar a pertinência da realização de um inventário participativo é a de “espírito de lugar¹⁰”. A Declaração de Québec (ICOMOS, 2008) propõe que “o espírito do lugar” é composto por elementos tangíveis (sítios, edifícios, paisagens, rotas, objetos) bem como de intangíveis (memórias, narrativas, documentos escritos, festivais, comemorações, rituais, conhecimento

¹⁰ Espírito de um lugar (Genius loci), proveniente do pensamento romano, é retratado como uma entidade protetora, anterior à presença humana num determinado lugar. Tratamos aqui o *espírito do lugar* como o elemento vital que expressa a singular identidade de um local, resultado da relação entre uma determinada cultura e o sítio em que se desenvolve (ICOMOS. Declaração de Québec, 2008). Disponível em https://www.icomos.org/images/DOCUMENTS/Charters/GA16_Quebec_Declaration_Final_PT.pdf. Acesso em: 12 out. 2021.

tradicional, valores, texturas, cores, odores etc.) e que todos dão uma contribuição importante para formar o lugar e lhe conferir um espírito. (SANTOS, 2017).

Logo, o “espírito de lugar” trabalharia menos com dicotomias entre o material e o imaterial, propondo-se como um bem cultural a ser preservado, “construído por vários atores sociais, seus arquitetos e gestores, bem como seus usuários que contribuem ativamente e em conjunto para dar-lhe um sentido” (DECLARAÇÃO DE QUÉBEC, 2008. p.3).

O mesmo documento sugere que habitantes e autoridades locais deveriam ser conscientizados sobre a proteção do “espírito do lugar”, para que assim estejam melhor preparados a lidar com as ameaças de um mundo em transformação, recomendando que as entidades governamentais e não governamentais e organizações do patrimônio local e nacional desenvolvam planejamento estratégico a longo prazo para prevenir a degradação do “espírito do lugar” e seu entorno.

Nesse sentido, a experiência do trabalho de inventário participativo realizado no município de Gonçalves, que projeta a valorização do patrimônio cultural pela comunidade local, é um exemplo de como as pautas globais contemporâneas para o planeta e para a sociedade podem ser aplicadas, na prática, em ações, políticas e projetos culturais locais, por meio de mecanismos existentes e os que precisam ser construídos.

Com o objetivo de investigar o que esta ação sugere ao presente estudo, cabe a seguir, um breve relato dessa experiência, uma vez que o Museu Virtual do território de Gonçalves, objeto do presente estudo, vincula-se como parte processual dessa iniciativa.

2. A experiência do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves: o papel da educação patrimonial via projeto de extensão universitária

Articular historicamente o passado não significa conhecê-lo ‘como ele de fato foi’. Significa apropriar-se de uma reminiscência, tal como ela relampeja no momento de um perigo. (BENJAMIN, 1985, p. 224, apud GAETA, 2005, p. 7).

Este capítulo destina-se a trazer as informações essenciais sobre a experiência participativa de inventariação de bens culturais realizada em Gonçalves, compreendido entre o período de 2021 e 2022, como projeto de extensão universitária. Serão relatados o contexto e histórico do projeto, os objetivos e metodologias utilizadas, etapas

percorridas, alternativas encontradas para superar as dificuldades e uma análise de como os impactos gerados pela intervenção refletiram na realidade local. Busca-se uma discussão de como o Inventário Participativo pode ser colocado a serviço da população e como podem ser revistos os rumos a serem seguidos em relação a esse processo, sobretudo, com relação ao seu uso e significado.

A elaboração de um inventário cultural participativo surgiu da necessidade de ampliar para uma ação mais institucional e formal a experiência do projeto Histórias e Memórias de Gonçalves, iniciada em julho de 2020, uma página pública colaborativa no Facebook criada pela autora dessa pesquisa que reúne registros de memórias e histórias da comunidade gonçalvens, tais como mapas, fotografias, depoimentos, vídeos, notícias de jornais, documentos históricos e oficiais, que ganhou notoriedade entre os habitantes de Gonçalves, visitantes, frequentadores assíduos do lugar, representantes do poder público municipal e meio acadêmico. Hoje, a página agrega mais de 1300 membros sendo um espaço de geração de diálogos e discussões sobre as histórias e memórias da localidade. Esse antecedente é importante, uma vez que o município não contava, até então, com um espaço de presença online interativa que reunisse, em um só lugar, a temática relativa ao patrimônio cultural. A Figura 6 reproduz a capa da página, um espaço reconhecido pela população.

Figura 6 – Print screen da página do Facebook Histórias e Memórias de Gonçalves



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/people>

A ideia de associar o exitoso projeto da rede social Histórias & Memórias de Gonçalves às ações regulares da municipalidade no inventário de bens culturais se concretizou a partir da formatação de um convênio entre a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu (USJT), a Prefeitura de Gonçalves, por meio do Departamento de Turismo e Cultura e da empresa Litera Construindo Diálogos (cocriadores do projeto em conjunto com a comunidade local), a fim de colaborar de forma conceitual e instrumental com esses esforços já existentes do poder público e permitiu a execução do IP¹¹. Desta vez, com um elemento novo: o caráter participativo

A ação envolveu parte dos cidadãos gonçalvenses, estudantes universitários de diversos cursos do país, voluntários e amigos de Gonçalves, além de contar com a participação do meio acadêmico, museólogos, profissionais especializados nos temas afins, voluntários e representantes das organizações do poder público e da sociedade civil, que vêm atuando de forma frequente no município (Unicamp, Rede Globo, IEPHA, Ministério Público, EMATER e Conselhos Representativos da comunidade), impactando diretamente a população de Gonçalves (6.000) e das cidades da microrregião (70.000) e o contingente de frequentadores assíduos do local (originários das regiões metropolitanas de São Paulo, Campinas e Vale do Paraíba). Ao longo do percurso, a iniciativa atraiu e incorporou novos parceiros, entidades locais e internacionais, voluntários e artistas da região.

Foi um momento rico de troca de experiências e saberes entre a academia e a comunidade, visando a construção coletiva do IP - um instrumento para levantar e documentar os bens culturais que representam as diversidades e pluralidades existentes no município. Os alunos envolvidos desenvolveram o trabalho a partir de histórias contadas ou ações realizadas com os cidadãos gonçalvenses, que foram registradas em material audiovisual, fotografias e textos. Na Figura 7, Dona Rosa Ribeiro, artista plástica, compositora, poetisa, doceira, conhecida como “a guardiã da Mantiqueira”, concede entrevista ao grupo de jovens pesquisadores da Universidade São Judas Tadeu.

¹¹ A partir deste ponto utilizaremos IP na abreviação para nos referirmos ao Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves.

Figura 7 – Fotografia das atividades de campo do Inventário Participativo: entrevista concedida pela artista local Dona Rosa aos alunos da Universidade São Judas Tadeu.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=invent%C3%A1rio%20participativo>

É importante salientar que, mesmo sendo conduzido por técnicos, especialistas e representantes do poder público municipal, esta ação colaborativa contemplou o protagonismo dos membros da comunidade, pois aplica o mesmo conceito e a mesma metodologia de pesquisa do arcabouço teórico-metodológico do Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC). Do ponto de vista teórico, a noção de Inventário Participativo utilizada neste trabalho é aquela constante no documento publicado pelo Iphan intitulado “Educação Patrimonial: Inventários Participativos” como:

“(…) uma “ferramenta de ação educativa e educação patrimonial”. (...) Nos inventários participativos, articula-se a noção de referências culturais que está definida como o conjunto de objetos, práticas e lugares aos quais os grupos sociais atribuem sentidos ligados às suas identidades, ação e memória”. (IPHAN, Inventário Participativo do Patrimônio Cultural).

Trata-se de um desdobramento do INRC, portanto, relaciona-se com os processos do tipo do museu proposto, em que o território é o espaço museológico que visa

identificar, relacionar, preservar e valorizar o patrimônio. Como uma ferramenta de educação patrimonial e início de um processo de musealização, propõe a preservação e a valorização da história do território por meio da memória, de acordo com princípios básicos da participação e protagonismo social, democratização do acesso e difusão dos resultados.

Com relação à musealização de um território, compreende-se que este é um bem cultural pertencente a uma coletividade humana, como expressão de vida das pessoas, portanto, um objeto possível de ser musealizado, encarado ele mesmo como patrimônio pela sociedade (OLIVEIRA, 2016). Pode-se, ainda, identificá-lo como sendo um território de ação, em que se dará o processo de musealização de objetos devidamente identificados como patrimônio e que estejam contidos ou que constituam o território em questão. Nesse sentido, “convém que ele seja apropriado pela população, não puramente em um sentido de posse particular, mas no sentido de uma vivência comunitária”, (OLIVEIRA, 2016, p. 45).

Logo, o caráter participativo associa-se às questões do poder nos processos museológicos e às diferentes configurações dos processos patrimoniais, pois, é “da conjugação das ações de inventariação e conservação e extroversão e educação (as 4 funções básicas dos processos museológicos) que emerge os processos de gestão.”. (PORTAL MUSEOLOGIA SOCIAL E ECOMUSEUS EM PORTUGAL, s.d.). O engajamento dos cidadãos reflete, portanto, sobre a preservação de seu patrimônio cultural integrado a compreensões profundas sobre seu território, convívio e memória, cidadania e participação social. (IBRAM, 2006).

A partir dessas perspectivas, o IP propôs metodologias participativas aplicadas na prática e nortearam uma série de atividades que são ao mesmo tempo um meio – a reunião de informações e conhecimentos sobre uma população e um território: o ‘inventário’ – e um fim – a conscientização e o empoderamento da comunidade, protagonista em todas as etapas percorridas.

O processo não nasceu pronto ou a partir de um planejamento fechado. Foi sendo construído a cada encontro. Para além das etapas percorridas, como a mobilização da comunidade e levantamento de bens materiais e imateriais de interesse patrimonial, pesquisas de campo, bibliográfica e documental, entrevistas *in loco* com moradores e

autoridades locais, o IP também produziu devolutivas à comunidade ao longo de todo o seu período de execução.

A última etapa, em curso, consolida parte desse trabalho desenvolvido nas três fases anteriores, e prevê a elaboração de uma revista eletrônica e a formatação da plataforma digital de difusão interativa do inventário cultural – O Museu Virtual do território Gonçalves, Mantiqueira, tema central desta pesquisa. Para dar a dimensão dos impactos gerados na realidade local, vale registrar o conjunto de ações realizadas durante a execução do IP, que representaram um retorno concreto desse trabalho à comunidade pesquisada e participantes.

Ações de extroversão do IP realizadas:

- **Evento Histórias & Memórias na Praça:** realizado em 14 de novembro de 2021, aconteceu na praça São Benedito, no centro de Gonçalves. Foi uma ação presencial que reuniu a comunidade em torno de suas festas e atividades culturais tradicionais como as rodas de viola, preparação de comidas, exposição de artesanato, apresentação da Congada de São Benedito e Lira Nossa Senhora das Dores, com a realização de oficinas de educação patrimonial.
- **Oficina Participativa Baú da Memória:** a oficina realizou-se presencialmente durante o evento Histórias e Memórias na Praça. Moradores foram convidados a participar por meio de divulgação em redes sociais, folhetos distribuídos e chamamento pelo megafone da Igreja Matriz, com instruções para trazerem para a praça objetos icônicos, fotografias, histórias e imagens de paisagens. Na praça, foi instalado um painel com o nome e imagens dos vinte bens eleitos pela população na 1ª fase do IP, acompanhados de uma frase propositiva que convidou os gonçalvenses a relatarem histórias, sentimentos e desejos para cada um deles. As impressões foram registradas pelos alunos da equipe do IP. A ação teve o objetivo de coletar de percepções/subjetividades dos cidadãos para posterior elaboração do projeto da Identidade Visual de Gonçalves.
- **Identidade Visual Afetiva do Município de Gonçalves (*place branding*):** elaborada pela Teya - Design para Inovação Social, laboratório de estudantes da

Universidade São Judas Tadeu, trazendo à população de Gonçalves mais um desdobramento do projeto de extensão universitária. A primeira versão da proposta foi submetida à consulta popular para verificação se os materiais produzidos correspondiam às expectativas da população, dentro da perspectiva de que *“a validação dos dados junto à comunidade é um momento fundamental, onde todos os que participaram do processo podem discutir e complementar os conhecimentos produzidos, se apropriar dos resultados e do próprio inventário”* (IBRAM, 2006). Após algumas mudanças sugeridas e acatadas pelo laboratório de design, a proposta foi apresentada e aprovada pela Câmara Municipal de Gonçalves, tendo sido aprovada por unanimidade. O produto resultante de todo o processo foi o Manual da Identidade Visual Afetiva de Gonçalves, hoje disponível para toda a população que queira utilizá-lo como chancela, associando seus produtos e serviços à marca da cidade (*place branding*). O projeto está disponível no site da Prefeitura.

- **Oficina Participativa de Técnicas Construtivas Tradicionais e Restauro:** com o arquiteto nascido na região, Leandro Venâncio Coser, e a convidada especial, a Professora Doutora Cecília Rodrigues dos Santos, da Universidade Mackenzie, foi ministrada uma palestra aos moradores e estudantes sobre a arquitetura rural da região, seguida de uma visita técnica a uma casa de pau-a-pique, com levantamento métrico arquitetônico para iniciar projeto de intervenção e revitalização dessa construção. A ação veio somar-se aos demais esforços do Inventário Participativo.
- **Oficinas Participativas Fazeres e Saberes:** foram organizadas visitas técnicas da equipe de pesquisadores na horta orgânica do Thiana (um dos núcleos de agricultura orgânica da Mantiqueira) e promovidos encontros gastronômicos com os mestres locais, que ensinaram como fazer as receitas tradicionais da região, tais como virado de banana, quixerada, broa recheada de milho em folha de bananeira, roscas e biscoitos no forno a lenha.
- **Experiências de Gamificação "Patrimônio Cultural de Gonçalves - "Gonçalves Virando o Jogo":** a realização dessa oficina educativa e participativa

complementou as ações do IP, com a aplicação de uma metodologia inovadora desenvolvida pelos parceiros do projeto - as consultorias de inovação social Seeds for Sustainability e Value Flow - que se utilizam de jogos cooperativos online como ferramenta de educação patrimonial, a fim de promover uma experiência mais profunda, imersiva e significativa no público-alvo.

- **Campanha de Comunicação voltada à educação patrimonial:** durante a execução do IP, foram produzidas e veiculadas três campanhas de Comunicação nas redes sociais (Facebook e Instagram do projeto e em outras redes sociais de interesse da localidade, além de canais de comunicação oficiais da Prefeitura para engajamento). As campanhas tiveram caráter educativo, com o objetivo de esclarecer os conceitos de patrimônio cultural e inventário participativo, ressaltando a importância da participação. Como ações futuras, pensa-se em desenvolver campanhas do TikTok, a serem administradas por um comitê de jovens, como forma de envolver este público nas campanhas educativas.
- **Projeto acessibilidade cultural: participação cidadã e o direito de acesso ao patrimônio cultural das pessoas com deficiência:** projeto entregue ao Programa de Inclusão Pingo¹² para ampliação e aplicação das metodologias semelhantes às utilizadas pelo Inventário com a comunidade em geral, porém, adaptadas ao público de pessoas com deficiência. O protótipo também poderá ser utilizado para outros grupos que necessitam de uma abordagem específica, como idosos, crianças ou pessoas em qualquer situação de vulnerabilidade ou exclusão, seja ela econômica, social, digital, étnica, de gênero e tantas outras. O projeto foi entregue ao coordenador do projeto, Sergio Batista.
- **Revista Eletrônica** com resultados do Inventário (em curso).
- **Projeto Museu Virtual do Território de Gonçalves, Mantiqueira** (em curso).

Cabe esclarecer que a construção de um museu virtual atende às diretrizes do cronograma do programa de extensão e passou a integrar as metas do Plano de Ação para Difusão do Patrimônio Cultural de Gonçalves 2022-2025, que compõe o Plano Plurianual

¹² Disponível em: <https://www.facebook.com/inclusaopingogoncalves/>

Municipal (2022-2025), voltadas às ações de promoção e difusão dos bens inventariados e registrados.

Foi visível que o objetivo maior do IP foi alcançado: o de sensibilizar e mobilizar a comunidade para o interesse e valorização de seu próprio patrimônio cultural, por meio de atividades que foram ao mesmo tempo produtivas e formativas, resultando na produção de conhecimento e conscientização, em suma, autoconhecimento e autoeducação coletiva.

Impactos e resultados alcançados

- Despertou a consciência dos moradores da região para as especificidades e para o valor de suas referências culturais e identitárias ao familiarizá-los com as muitas possibilidades de autogestão positiva desse legado no sentido de favorecer a evolução qualitativa da comunidade.
- Impactou simultânea e reciprocamente a comunidade de habitantes, frequentadores assíduos de Gonçalves e alunos do projeto de extensão, sobre a importância do patrimônio cultural como substrato identitário e, logo, como componente imprescindível de um desenvolvimento sustentável, por meio da utilização de uma metodologia dos olhares cruzados, de fora e de dentro, para potencializar a sensibilização e a valorização do conjunto e valores e de bens culturais essenciais para a população da região, hoje vivendo um outro impacto que é o da abertura para o turismo, suscitado pela atratividade paisagística e cultural.
- A pesquisa de campo de referências realizadas por grupos mistos de moradores e estudantes, com a realização de oficinas e palestras, visitas técnicas e encontros culturais realizados na cidade, construção colaborativa de um sistema de catalogação e fichas de levantamento de materiais coletados e realização de entrevistas e captação de imagens no local, em diferentes lugares, com diferentes pessoas, criou vínculos novos intra e extra-comunitários alinhados no propósito de aprofundar o conhecimento e desenvolver mecanismos de difusão desse legado

cultural, com fins educacionais, para dentro e para fora da comunidade, colaborando com a criação de um sistema comunitário de defesa desse patrimônio.

- A ação conjunta do poder público, comunidade, pesquisadores, profissionais de diversas áreas, estudantes e professores, fortaleceu a legitimidade do projeto, impactando no desenvolvimento e construção de políticas públicas voltadas à promoção e proteção do patrimônio cultural de Gonçalves, um valor que garante a autonomia local como forte condição de desenvolvimento.
- A ampliação do envolvimento da sociedade no projeto foi outro ponto positivo da jornada. Ao longo do percurso, a iniciativa contou com o apoio da Associação Comercial e Empresarial de Gonçalves (ACEGon), Associação Filantrópica Gonçalvesense (Afago), consultoria de inovação social Seeds for Sustainability (Brasil, Inglaterra, Portugal), Laboratório de Design para Inovação Social da Universidade São Judas Tadeu), contanto com a participação voluntária de artistas locais.
- Apresentou diferentes metodologias e possibilidade de utilização proveitosa dos produtos desse levantamento de bens. O inventário buscou extrair, sempre que possível, subprodutos tangíveis dos conteúdos e informações recolhidos e sistematizados, na forma de entregas à comunidade e ao poder público. Assim, alimentando e impulsionando iniciativas que se inspirem no processo em andamento e que se sirvam dos seus conteúdos reunidos, tem o intuito de gerar conexões mais significativas entre a comunidade, seu patrimônio e território. Foram ações de comunicação (extroversão) voltadas essencialmente à educação patrimonial, como eventos, oficinas participativas de memória, campanha de comunicação com viés educativo, experiência de gamificação e novo projeto de identidade visual para a cidade (Anexo A).

Limitações e oportunidades

Como fatores limitantes, é importante registrar que o projeto se desenvolveu, na sua primeira fase, em formato online, em decorrência das medidas de isolamento social impostas pela pandemia do covid-19 (2020 e 2021), o que influenciou diretamente nas

questões relativas à da mobilização e abrangência da participação da comunidade. Este formato, do mesmo modo que possibilita a ampliação das potencialidades de participação e interação, também traz um possível panorama de exclusão digital, principalmente entre a população idosa. Soma-se a isso, as limitações da acessibilidade digital na localidade, pois a internet ainda não é um recurso disponível e eficiente na totalidade do município. Por outro lado, este obstáculo foi superado, a partir dos esforços conjuntos da equipe de pesquisadores e da Prefeitura, no sentido de viabilizar ações presenciais, seguindo todos os protocolos sanitários.

Com relação ao projeto de extensão, que teve seu término em dezembro de 2022, destaca-se que o tempo foi limitado para realização de todas as atividades previstas, principalmente relativas à catalogação e extroversão dos conteúdos. No entanto, após as sementes plantadas e fechado o balanço dos resultados obtidos, é possível vislumbrar novas oportunidades. Uma delas é a possibilidade de uma construção colaborativa de um museu virtual.

Novos rumos para o Inventário Participativo

O museu virtual foi pensado inicialmente pela coordenação da equipe do IP - (professor Vasco Caldeira da Silva, coordenador dos cursos de Arquitetura e Urbanismo, Design e comunicações e artes da USJT, Álvaro Costa, diretor de Cultura e Turismo da Prefeitura Municipal de Gonçalves e Maria Luiza Paiva, diretora da Litera Construindo Diálogos) - como um site a ser futuramente ancorado no portal oficial da Prefeitura. Nesse momento, surgiram alguns questionamentos sobre em que medida esta ação, embora relevante do ponto de vista da extroversão do projeto, garantiria a apropriação do processo pela comunidade, proporcionando uma dinâmica de retroalimentação e incorporação constante de novos conteúdos. Como esse museu virtual se tornaria vivo? Um relatório estático publicado em um site se caracterizaria, de fato, como um “museu virtual”? Bastaria que o “museu virtual” fosse construído por técnicos e especialistas ou por um número reduzido de pessoas na perspectiva da entrega de um produto acabado? Em verdade, não se trata apenas de exibir os resultados do IP.

A partir dessas indagações, ampliou-se a compreensão de que o acervo produzido pela pesquisa deveria ser pensado, necessariamente, na perspectiva de sua apropriação pela comunidade, dentro próprio espírito participativo do IP. Assim, desenvolver mecanismos que viabilizem a construção colaborativa de um museu virtual, com vistas a

permitir o envolvimento de moradores e interessados, amplia os horizontes de possibilidades para que o processo seja assumido de forma autônoma pela população, mesmo que conduzido por especialistas. Assim, optou-se por pensar nos desafios de pensar condições estruturantes para se colocar em prática um projeto coletivo de construção de um museu, o que dependerá de esforços conjuntos entre municipalidade e sociedade civil.

Nesse momento, lançam-se as perguntas à Gonçalves: uma outra história aguarda ser reescrita, na qual a continuidade teria de ser contada de modo diferente, em uma narrativa de transições e adaptações? Como as diversas gerações, principalmente os jovens, projetam o futuro do lugar? E por fim, Gonçalves precisa de um museu? Qual a importância de um museu? O que um museu representa? Para quem? Que tipo de museu e qual seria o lugar do museu? Quem faz e quem cuida de um museu? A cidade deseja se tornar um museu do próprio passado? Afinal, sobre qual museu estamos falando?

3. Museus e Museologia: considerações acerca do pensamento contemporâneo sobre patrimônio

Os museus, além de serem monumentos, não só reproduzem discursos e narrativas, mas ajudam a propagá-los de diversas formas, dependendo de um momento histórico específico. Adquirir e guardar acervos de objetos possui diferentes significados ao longo da história. A compreensão da passagem histórica do simples ato de montar e manter coleções nos gabinetes de curiosidades no século XVI, espaços privados e não abertos ao público, passando para a criação dos museus modernos durante a época iluminista na França, até se chegar à ideia de um museu comprometido com os problemas sociais das comunidades, revela de qual forma os museus passaram a ser entendidos no século XXI.

Foi a partir da metade do século XX, que a Museologia, que opera a preservação patrimonial para as gerações futuras, passou a ser progressivamente considerada como um campo científico de investigação que estuda a relação entre o homem e a realidade, tendo no museu uma das materializações possíveis dessa ciência. Parafraseando o postulado da museóloga e professora Waldisa Russio Camargo Guarnieri, pioneira nos estudos sobre os museus e a Museologia no Brasil, o objeto central da Museologia, “o

fato museal”, é a relação do Homem com o Objeto (parte da realidade sobre a qual o homem pode agir), tendo o museu como cenário desse relacionamento (GOMES, 2015).

Transportando esse conceito para a atualidade, de acordo com Cury (2005), a ampliação do conceito do “fato museal” - a concepção de “Homem” para ‘sociedade ou grupo sociais’ e a de ‘Objeto’ para a noção de patrimônio, referências culturais e indicadores de memória -, o museu, enquanto espaço institucionalizado, passa a extrapolar seus muros não se restringindo a um edifício, podendo se constituir em processos museológicos, o que significa que, é a partir dessa relação do homem, da sociedade com seu patrimônio e território que emergem os processos de identificação de referências culturais a serem preservadas para as próximas gerações.

Por sua vez, a preservação implica uma série de atividades processuais que envolvem dois grandes vetores: o da salvaguarda (coleta/aquisição, pesquisa, documentação e preservação), e o da comunicação (exposições, ações educativas e culturais, publicações, artigos científicos, websites, repositórios digitais de coleções e uma infinidade de possibilidades). Esses processos permitem que as referências patrimoniais a serem preservadas sejam ativadas em diálogo com a sociedade, sendo que o fio condutor destas diferentes ações é a participação ativa da comunidade (JANEIRINHO, 2006).

Do ponto de vista do processo museológico, foram várias as implicações do Movimento da Nova Museologia, sobre a qual discorreremos a seguir, para as ações de pesquisa, preservação e comunicação, por meio da ênfase no diálogo, inclusão, participação e comunicação (JANEIRINHO, 2016 p. 76).

3.1 Uma nova museologia, um novo museu

As transformações na Museologia ocorreram a partir do final da II Guerra Mundial, mas foi, principalmente, a partir do final anos 1960, por ocasião dos diversos movimentos sociais civis (estudantil de 1968, feminista e negro) que contestavam diversos setores da sociedade, como o sistema de ensino e produção de arte e instituições, incluindo os museus. Esses questionamentos deram origem às transformações dos museus, que passaram a ter uma “função social”, que incentivou o surgimento do movimento denominado de Nova Museologia.

De acordo com o professor e presidente do Comitê Internacional de Museologia - ICOFOM, do Conselho Internacional de Museus – ICOM, Bruno Brulon, “a ‘nova museologia’ foi um movimento que eclodiu na França nos anos 1980, aliado às novas experiências de museus que já vinham sendo colocadas em prática desde os anos 1960” (BRULON, 2015, p. 267), que tratava de incentivar o caráter social e interdisciplinar dos museus. Em 1971, dois franceses, Georges Henri Rivière e Hugues de Varine-Bohan, ambos membros do Conselho Internacional de Museus – ICOM, empregaram pela primeira vez o termo ‘ecomuseu¹³’, priorizando a ideia de patrimônio em relação a ideia de coleção, a ideia de comunidade em relação a de lugar para o público, não restringindo o museu à uma instalação uma edificação, mas ampliando a ideia de museu para o território de ação, patrimônio coletivo e comunidade de habitantes.

Na América Latina, o conceito de um museu integral a serviço do homem e da sociedade, “destinado a proporcionar à comunidade uma visão de conjunto de seu meio material e cultural” (PRIMO, 1999 p.10), por meio do engajamento social e político da educação museal, alicerçada pela pedagogia da libertação postulada por Paulo Freire, estão contidos na Declaração da Mesa Redonda de Santiago do Chile, organizada pelo UNESCO e ICOM (1972), que contou com a organização do historiador e museólogo Hugues de Varine. Na década seguinte, as bases da Nova Museologia foram formalizadas na Declaração de Quebec, em 1984, nascendo aí o Movimento Internacional para uma Nova Museologia (MINOM) (SANTOS, 2017).

Do ponto de vista teórico, tais discussões ampliam o conceito de museu e de patrimônio. Para Lima (2016) o conceito de museu integral, decorrente do evento em Santiago do Chile, em um contexto latino-americano, conecta-se ao conceito de ecomuseu cunhado na Europa, em 1971, que ganhou amplitude, com os já citados Varine e Rivière, por meio da integração de projetos museológicos diversificados, associados aos

¹³ Ressalte-se que o termo “ecomuseu”, cunhado por Hugues de Varine, sofreu alterações em sua conceituação ao longo do tempo e a ele se atrelaram tantos outros adjetivos. Vale tomar como base a conceituação descrita por Brulon (2014) para o que se entende por ecomuseu na atualidade, após a dinâmica e evolução de sua ressignificação: como um novo conceito de museu, maleável, evolutivo por definição, é baseado em um modo de organização original no qual os poderes locais e os organismos de Estado são associados, o ecomuseu é previsto como um meio pelo qual as populações podem se tornar, elas mesmas, objetos de sua investigação – ele é, portanto, um instrumento de autoconhecimento, no qual uma performance do grupo produz conhecimento sobre o próprio grupo. (BRULON, 2014, p. 31). Citado por TOLENTINO, 2016).

conceitos de “museus de comunidade” e “museu de território”. O museu territorial teria uma vocação diferente do museu convencional, substituindo o trinômio “espaço-museu-obra” para o trinômio “território-patrimônio-comunidade”.

As bases conceituais da Museologia estruturadas a partir do pós-guerra pelo Conselho Internacional de Museus - ICOM, criado em 1946, e pelos estudos desenvolvidos em Museologia e Patrimônio nos países do leste europeu durante as décadas de 50 e 60 do século XX, auxiliaram no desenvolvimento de diversas classificações para os museus existentes e os que iam se desenvolvendo. A continuidade destes estudos, gestados no ICOM a partir dos anos 1980, principalmente em seu Comitê Internacional para a Museologia – ICOFOM, possibilitaram a identificação de alguns modelos conceituais de museus (ECOMUSEU DE SANTA CRUZ, 2014).

O museu de território, seria um modelo que opera processos de musealização *in-situ*, em que o objeto musealizado não é apartado do seu contexto de ambiência, mas todo o ambiente/território, em oposição o Museu Tradicional, um modelo de museu que opera processos de musealização *ex-situ*, em que o objeto musealizado é apartado da sua realidade funcional e elevado à instância representacional no museu; (ICOFOM). Segundo Primo (1999) a Declaratória de Oaxtepec (1984) defende a preservação *in situ*, argumentando que, ao retirar o patrimônio do seu contexto, modifica-se a ideia original. Em outras palavras, considerar o espaço territorial como área museográfica amplia a noção de patrimônio cultural para a visão integrada da realidade.

Assim, o museu pode ser entendido enquanto instituição ou processo que lida com o patrimônio material e imaterial por meio de sua coleta ou registro, salvaguarda, pesquisa e difusão. Tais atividades processuais são responsáveis por gerar novas tipologias de museus, que passam a operar por meio de novas categorias, dentro do conceito que enfatiza a aproximação dos museus aos valores sociais e comunitários e a participação da comunidade em todo o processo.

Segundo (GABRIELE, 2014, p. 46) dentre as várias interpretações desta aproximação encontra-se a Sociomuseologia, que confere ao museu a função de facilitador do desenvolvimento e inclusão social, por meio do fomento de atividades pedagógicas e educacionais e práticas reflexivas sobre o patrimônio cultural.

Foi a partir dos anos 1990 e mais expressivamente nos anos 2000, que a noção de Museologia Social, ou Sociomuseologia, ganhou uma nova dimensão ao ser apropriada pelos países ibero-americanos e sul-americanos, onde começam a proliferar novas propostas de museus que tinham como o objetivo principal o desenvolvimento das comunidades onde se instalavam, rejeitando o modelo clássico dos museus como guardiões de acervos e coleções (HISTÓRIA DA MUSEOLOGIA, 2016, n.p).

A prática de uma museologia alicerçada na comunidade e no território, construída dentro dos princípios de participação, dialoga com as noções de cultura, patrimônio, território, museu, identidade cultural e memória é entendida, na perspectiva da Museologia Social, como:

(...) uma nova forma de pensar e fazer museologia, está intimamente relacionada aos processos museológicos diferenciados dos convencionais, dentre os quais se destacam os museus de território, os museus de comunidade e os ecomuseus.” (PAIVA e ALVES, 2019, p.1), sendo que diversos outros modelos associados a esta concepção se situam e operam nas bases na chamada Nova Museologia ou, “em sua irmã caçula,” a Sociomuseologia. (CÂNDIDO: 2012)

Tolentino (2016), complementarmente, enfatiza que na museologia social, os sujeitos sociais são foco prioritário e deve-se levar em conta as questões sociais, econômicas, políticas e ambientais enfrentadas pelas comunidades na busca do desenvolvimento social.

Cabe aqui salientar que diferentes nomenclaturas têm sido utilizadas como sinônimos para os ‘novos museus’, tais como ecomuseus, museu integral, museu comunitário, de território, museu a céu aberto, entre outras. No entanto, guardam mais semelhanças do que diferenças com relação à prevalência da proposição de uma nova função social desses museus, aproximando-os das comunidades locais onde estão instalados como uma potência de ação, sendo um instrumento dinâmico da transformação social, o que nos leva a ideia de que “patrimônio, comunidade e território são termos indissolúveis” (SANTOS, 2017 p.50), ou, um território (socialmente praticado), o patrimônio (socialmente construído) e a comunidade (construída por laços de pertencimento) (ALIAGA FUENTES; LIMA, 2021).

Diversos autores como André Desvallées (França), René Rivard (Canadá), Luís Alonso Fernández (Espanha) Peter Van Mensch (Holanda), Hugues de Varine-Bohan (França), George Rivière (França), Mário Moutinho (Portugal); e, no Brasil, Waldisa Russio, Maria Célia Teixeira Moura Santos, Mário Chagas, Maria Cristina Bruno, Heloisa Barbuy, Manuelina Cândido, com suas visões diversas e complementares compartilham dessa ideia.

Museu de Território

Museu de Território tal como a UNESCO (1992) o entende, são museus “cuja coleção são representativas de um território específico, mais ou menos vasto e cuja ligação a esse mesmo território se concretiza através de um conjunto de ações em articulação com a comunidade e outras instituições locais” (Santos et al, 2000, p. 22). Castriota (2019) citando Varine (2014) define alguns eixos para o “Museu de Território”: o território, a comunidade e o patrimônio global – o seu acervo. A participação cidadã é outro eixo, refletida em um processo de apropriação e constituição do museu pela população, que participa na seleção do acervo, administração dos recursos, ainda que possa receber apoio técnico e científico de especialistas.

Segundo Kaseker (2014) Varine diferencia os museus de território por subtipologias: **a) Ecomuseus, Museus Comunitários e Museus de Sítio** (com ênfase nas relações território, patrimônio, população – musealização do território patrimonial e da cultura); **b) Museu de Cidade, Museus de Rua, Museus de Percurso** (musealização de espaços públicos, roteiros, lugares de memória) e **c) Museus de Sociedade** (ênfase na priorização do público e dos problemas sociais). Essas categorizações oferecem parâmetros e há casos em que os gestores nem sequer denominam o processo local como um “museu”. Seja como for, o elemento essencial permanece “se todo o território for envolvido, se todo o patrimônio da comunidade for levado em consideração” (VARINE, p 29, 1995).

Sendo assim, é possível compreender o Museu Virtual do território de Gonçalves, como conceito herdeiro dessas discussões, caracterizado por dialogar com os conceitos de ecomuseu e museu de território e, conseqüentemente, com a Nova Museologia, em especial, com a Sociomuseologia.

3.2 Inventários Participativos e Patrimônio Museológico

É com base na Nova Museologia que operam inventários participativos, processo com viés educativo, no qual as comunidades assumem, em primeira pessoa, a identificação, seleção e o registro das suas referências culturais.

No Brasil, os debates sobre os conceitos de educação patrimonial começaram a ganhar novos contornos quando foram incorporados pela Constituição Federal de 1988, que ampliou o conceito de patrimônio cultural, incluindo nele os bens de natureza imaterial, reconhecendo que os valores são criados pela sociedade e não pelo Estado. O artigo 216 e seus incisos declaram que,

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

(BRASIL, 2000)

O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), órgão gestor do patrimônio cultural brasileiro, que atua de maneira subsidiária e complementar ao Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), órgão responsável pela promoção e implementação de políticas públicas para o setor museológico -, veio construindo instrumentos legais, referências conceituais e metodologias em muitas frentes relacionadas à valorização e proteção da diversidade cultural brasileira. Nesse contexto, foram produzidos alguns documentos fundamentais que dão conta de se entender mais sobre educação patrimonial e inventários participativos.

Pelo Decreto Nº 3.551, de 2000, o Iphan instituiu o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial e criou o Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC (2000). O sucesso desta iniciativa levou o órgão a lançar, em, 2016 a nova ferramenta chamada

Educação Patrimonial: Inventários Participativos, na qual se inspira este projeto. O inventário participativo do patrimônio cultural de uma comunidade é a base a partir da qual essa comunidade tomará a dianteira de outras ações visando a proteção, valorização, promoção daquilo que for mais significativo para a sua sobrevivência espiritual coletiva: memória também tem a ver com sustentabilidade.

O IPHAN define quatro tipos de inventários de bens culturais: *de Identificação* (informações básicas sobre os bens culturais); *de Proteção* – que fundamentam ações legais de proteção; *Científicos* – aprofundamento do estudo dos bens culturais e *Participativos*. Esta modalidade de inventário parte da premissa de que não se pode decidir de fora o que é importante ou não para uma dada comunidade. Nessa perspectiva, ainda, alinha o tema da preservação do patrimônio cultural ao entendimento de elementos como território, convívio e cidade como possibilidades de constante aprendizado e formação, associando valores como cidadania, participação social e melhoria de qualidade de vida.

Assim, a construção colaborativa da noção de patrimônio é o método mais eficiente de preservação, pois as pessoas cuidam melhor daquilo que reconhecem como delas e que possui significado para si ou para o grupo social ao qual pertence. Trata-se de um processo de apropriação cultural, de decisão coletiva, compartilhada, baseado no diálogo que permite contar uma história local sensível aos sentidos cotidianos. Em suma: “Inventariar é um modo de pesquisar, coletar e organizar informações sobre algo que se quer conhecer melhor” (IPHAN, 2016 p. 7).

Ao mesmo tempo, dentro da política museológica brasileira, o Ibram - no programa para um curso de Inventário Participativo¹⁴ -, aponta que, na realização dos inventários participativos, o bem, acervo ou a coleção a ser inventariada é o próprio patrimônio cultural integral de determinado território, historicamente compartilhado por uma coletividade ou grupo social. Os inventários participativos são ações que visam o fortalecimento dos laços comunitários locais e a promoção da autoestima, através da difusão e da valorização das referências culturais coletivas. Surgem enquanto expressão e exercício de igualdade entre poderes estabelecidos no seio de um território e

¹⁴ O Programa Saber Museu consiste na integração e evolução de diferentes esforços já empreendidos pelo Ibram para a capacitação e a qualificação dirigidas à área museológica e tem por missão a “difusão de conhecimento relevante para o desenvolvimento do setor museal e para o aprimoramento de sua gestão”. Disponível em: <https://antigo.museus.gov.br/acessoainformacao/acoes-e-programas/programa-saber-museu/>. Acesso em: 10 abr. 2021

metodologia de produção colaborativa de conhecimentos elaborados por diferentes agentes ao longo do processo de patrimonialização e/ou musealização. (VIEIRA NETO, 2011, p. 25).

Nesse contexto, a ideia de memória torna-se primordial. Um dos debates mais importantes que acontecem nos meios acadêmicos envolve os conceitos de memória e história. Autores debruçam-se sobre questões do que é memória, do que é memória coletiva, do papel desta na construção do saber histórico, ou da dita “história oficial”. Há maneiras de entender o que é memória ou história, dependendo da área do conhecimento, da época e da cultura que considerarmos.

Percepções e lembranças, registros de fatos passados, de objetos e coisas que são significativas, nos identificam socialmente. Portanto, preservar, tornar “bens” sempre presentes e disponíveis, ativa a nossa memória e, conseqüentemente, nutre a nossa identidade cultural. (DA COSTA TORINO, 2013)

A memória pressupõe o registro, sendo por excelência, seletiva, e reúne as experiências, os saberes, as sensações, as emoções, os sentimentos que, por um motivo ou outro, se escolhe para guardar. Já a História é sempre uma narrativa organizada por alguém em determinado tempo e implica uma seleção, em uma construção que ocorre no presente. Por sua vez, a história produzida merece ser preservada para as futuras gerações, mas só é preservado o que tem sentido social (MUSEU DA PESSOA, 2009¹⁵).

Tão importante quanto preservar, é a socialização e compartilhamento dessas histórias, que podem acontecer em diferentes níveis: do próprio grupo envolvido ao público mundial da internet. São novas possibilidades de interação social, para que, de forma acessível e útil, o registro e o uso das histórias se perpetuem. (MUSEU DA PESSOA, 2009). Nesse sentido, está entre as funções dos inventários participativos criar espaços de difusão para livre circulação de histórias e conhecimentos produzidos nos processos de preservação da memória e a valorização das referências culturais pela população local.

¹⁵ Fonte: Tecnologia Social da Memória: para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias. p.15. Disponível em https://acervo.museudapessoa.org/public/editor/livro_tecnologia_social_da_memoria.pdf Acesso em: 15 jan.2021.

É nesse cenário que se apresenta a proposta da construção do Museu Virtual do Território de Gonçalves, que almeja se constituir como uma plataforma colaborativa online, de natureza museológica, com potencial difusor do acervo do patrimônio cultural – material e imaterial – do município de Gonçalves, a partir dos resultados do IP (relatado no capítulo 2). Desse modo, a proposta do museu é incorporar as informações e conteúdos obtidos por meio do levantamento das referências culturais reconhecidas pela própria comunidade, com vistas a garantir, assim, o processo contínuo e perene do inventário. E por que virtual?

São diversas as implicações do novo paradigma da atividade museológica, em que a interação entre um museu e o seu público poderá acontecer em inúmeros espaços que não os das suas instalações, em um parque, numa escola, numa livraria, numa sala de cinema ou num espaço externo. Se a patrimonialização de um território já traz uma complexidade em si mesma, apresentam-se também os novos desafios sobre a capacidade desses museus se comunicarem de forma clara e coerente. (PINA, ABREU, CENTENO, PEREIRA, 2019).

Museus de território e museus virtuais são raramente pensados em um mesmo contexto. A mediação de um patrimônio cultural ou natural associado a um território tem, do ponto de vista da comunicação, essa dificuldade acrescida na relação com os públicos, que se prende com a condição difusa no espaço do valor patrimonial. Essa dispersão torna mais difícil a comunicação com os públicos, quando comparada com espaços museológicos tradicionais, onde os visitantes percorrem um espaço expositivo controlado e finito (PINA, ABREU, CENTENO, PEREIRA, 2019). Assim, a comunicação e interação com um público amplo, mas que visa principalmente a comunidade, são desafios permanentes em processos museológicos participativos integrados aos territórios, identidades e culturas locais.

O rápido avanço, crescimento e difusão das atuais tecnologias digitais alavancaram uma radical e rápida transformação do mundo atual. Para Silva (2012) o advento da Internet e da linguagem *World Wide Web* (*www*) representa uma revolução, tornando premente a compreensão desse espaço em sua relação com a produção do conhecimento museológico.

O próximo capítulo caminha em uma visão que integra as temáticas de museu, museologia, território e virtualidade, visando refletir sobre um enquadramento possível

para Museu Virtual do território de Gonçalves à luz das atuais discussões sobre museus na era digital.

4. Museus na Era da Informação: interação, participação e diálogo

4.1. Interação entre os mundos físico e virtual na construção de uma mesma “realidade”

Segundo Castells (2013) na era digital, a tecnologia amplia o alcance da Comunicação. A tecnologia passa a estar presente em todos os domínios da vida social. Agora, a mensagem, além de local, passa a ser global. Textos, fotos, vídeos e *stories* são compartilhados em tempo real. Assim, acontecimentos presenciais e virtuais se interpenetram e se tornam ingredientes complementares para a construção de uma mesma “realidade” (NOVAES, 2022). Silva (2012) reflete sobre esse novo contexto em que se complexifica a noção de realidade “essa sensação de ubiquidade, ‘estar em todo o tempo agora, sem sair do lugar’, o que torna imprescindível pensar em formas de preservar e conservar a memória” (SILVA, 2012, p. 267).

Instituições como museus, arquivos e bibliotecas que lidam com o tratamento e preservação da memória estão presentes na rede mundial de computadores desde os anos noventa (SILVA, 2012). Henriques (2004) pontua que o conceito de museu virtual ainda é algo muito novo na museologia, que surgiu a partir da década de 90 do século XX e foi somente com a proliferação da Internet comercial, a partir de 1994, que os museus começaram a apresentar-se de forma virtual.

No entanto, as pesquisas no campo específico da museologia brasileira ainda são incipientes nesta área. (MAIA, 2021, p.63). Segundo Henriques (2004) o ICOM não possui um comitê específico sobre Internet e interatividade nos museus, sendo que as discussões relacionadas às novas tecnologias nos museus são efetuadas pelo seu comitê de documentação, o CIDOC – International Committee for Documentation. No âmbito de grupos de trabalho do comitê foi produzido um documento que traça algumas diretrizes sobre este novo desafio para os museus, mas ainda diz pouco sobre o uso da Internet nos museus.

Diante da pouca discussão teórica sobre os museus virtuais, as denominações ainda se confundem: museu eletrônico, museu digital, museu online, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético, cibermuseu, museu no ciberespaço entre outras. É fato que ainda não há um consenso em relação ao que é considerado “museu virtual e o que seria apenas um site de museu” (HENRIQUES, 2004, p.9).

Estudos recentes no campo da Cibermuseologia, considerada uma corrente ou uma subdivisão aplicada ao campo disciplinar da Museologia, e que diz respeito à ‘dimensão digital dos museus’ (LESHCHENKO, 2015, p. 237), apresentam possibilidades de entendimentos do que sejam exposições digitais, acervos digitais e coleções digitais, e a relação desses com os museus eletrônicos, museus virtuais, museus digitais ou cibermuseus.

De acordo com Henriques (2004), a literatura apresenta três tipologias de análise para museus no ambiente virtual, que foram propostas por Maria Piacente (1996) em sua tese *Surf's up: Museums and the World Wide Web*. A primeira categoria é o museu folheto eletrônico, cujo objetivo é apresentar a instituição. Este tipo de site de museu funciona como uma ferramenta de comunicação e de marketing e suas principais funcionalidades são possibilitar o acesso à história do museu e aos seus serviços prestados, tais como horário de funcionamento e corpo técnico do museu e algumas informações sobre os seus acervos e exposições. É o tipo mais comum em quase todos os museus. Alguns são mais bem elaborados, dependendo dos recursos existentes, mas todos têm como objetivo principal ser uma apresentação visual, tal como um folheto do museu. Nesse caso, a internet funciona como uma forma de tornar o museu mais conhecido e possibilitar um acesso mais fácil pelos usuários da internet (HENRIQUES, 2004).

A segunda categoria de site de museu proposta por Piacente (1996) é o museu no mundo virtual. Nesse tipo de site, a instituição museológica apresenta informações mais detalhadas sobre o seu acervo e, muitas vezes, permite visitas virtuais. Nesse sentido, o museu no mundo virtual projeta o museu e permite um percurso pelos seus espaços e exposições. Muitas vezes, este tipo de site apresenta exposições temporárias que já não se encontram mais fisicamente montadas, fazendo da internet uma espécie de reserva técnica de exposições. Além disso, muitos deles disponibilizam considerável parcela dos seus acervos para consulta online, permitindo o acesso ao público dos objetos que não se encontram em exposição física naquele momento (HENRIQUES, 2004).

A terceira categoria proposta é a de museus realmente interativos, que extrapolam a relação entre o museu virtual e o museu físico, apresentando elementos que privilegiam a interatividade que envolvem os visitantes, além da contemplação. O museu passa a ser um complemento do museu físico, apresentando maior complexidade de conteúdo, mas ambos têm os mesmos objetivos institucionais, pois são a mesma instituição. Esta categoria de site é na verdade um museu virtual e não um site de museu (Henriques, 2004). Para a autora, só pode ser considerado museu virtual, aquele que tem suas ações museológicas, ou parte delas, trabalhadas num espaço virtual.

Na mesma linha, para Cunha (2012) museus digitais não passarão de sites de divulgação caso não sejam observadas as características essenciais relacionadas aos museus e ao fazer museológico, pois são estes fatores que possibilitam às instituições museológicas operarem no campo da preservação de patrimônios, difusão de conhecimentos e construção de identidades. Assim, o autor enfatiza que o ato de colocar online conteúdos temáticos sobre um museu, como em uma *home page*, não constitui, por si, a criação de um museu digital.

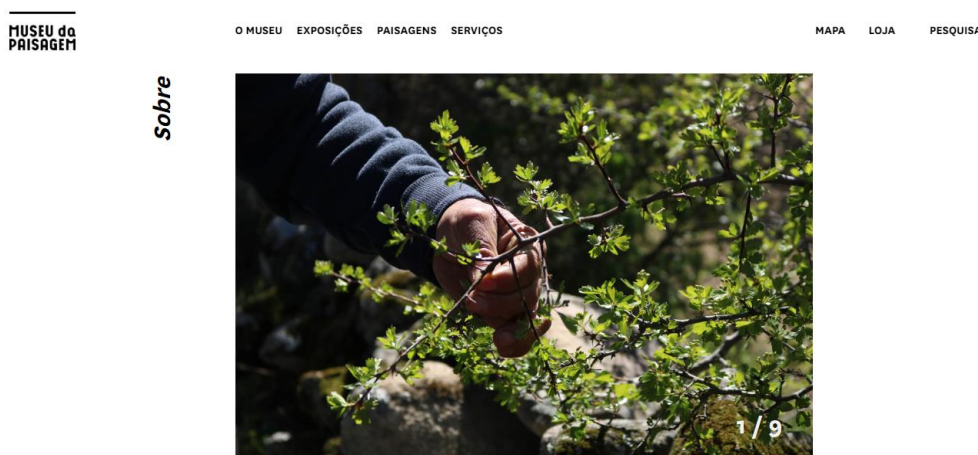
Para esse estudo, o modelo pretendido é o terceiro modelo, em que o museu virtual não representa apenas a reprodução de um museu físico, mas um museu completamente novo, uma nova perspectiva de interação com o patrimônio, que tem, como elemento definidor a tradução das ações museológicas no espaço virtual, podendo ser tão ou mais eficaz quanto o museu físico, não substituindo-o (HENRIQUES, 2004).

Partindo dessas discussões, pretende-se analisar duas experiências de museus virtuais que podem subsidiar o desenvolvimento de futuras ações concretas para o Museu Virtual do território de Gonçalves. Os critérios de escolha se deram pela proximidade com a temática de representação de territórios no ambiente virtual, a partir de pesquisa de trabalhos mais citados em estudos acadêmicos. A análise privilegiou o contexto em que esses museus foram criados, a institucionalidade, modelos de gestão, conceitos, propostas e objetivos e em que medida esses museus operam a cadeia operatória na museologia, entendida como todos os procedimentos curatoriais que envolvem o acervo: a coleta, pesquisa, documentação, preservação e comunicação.

4.2. O Caso do Museu da Paisagem - MdP (Lisboa, Portugal)

Um bom exemplo de museu virtual é a proposta do Museu da Paisagem (MdP) (Figura 8), com sede digital dedicada à paisagem, que surge no contexto de uma sensibilização e educação para uma cidadania paisagística, procurando despertar o sentido crítico e participativo de todos os cidadãos. Esta proposta de mediação museológica tem como eixo de valorização, proteção e construção de paisagens sustentáveis. Enquanto Museu de Território, o Museu da Paisagem é uma plataforma de mediação que pretende servir, entre outros públicos, as comunidades locais, construtores e habitantes das paisagens.

Figura 8 – Página inicial do Museu da Paisagem (MdP)



Fonte <https://museudapaisagem.pt/pages/sobre/>

O site do Museu da Paisagem é parte de um projeto de pesquisa que teve início em maio de 2015, resultado de uma investigação de uma equipe multidisciplinar de professores e estudantes bolsistas da Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa, em parceria com o Instituto Politécnico de Santarém, Instituto Politécnico de Castelo Branco e a empresa STRIX, Ambiente e Inovação. Desde abril de 2019, o Museu da Paisagem constitui-se como associação científica e cultural sem fins lucrativos, com sede na Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa.

A musealização da paisagem encerra em si um grande desafio. A começar pela impossibilidade de se colocar a paisagem num edifício, para ser exposta e visitada como num museu tradicional. E como a ‘paisagem’ entra no museu virtual? Para o coordenador

do projeto João Gomes de Abreu (2019) criar o Museu da Paisagem do ponto de vista da comunicação foi um desafio:

Associamos os museus a qualquer coisa que tem de ser conservada e mantida. A paisagem é um elemento vivo, que não se pode parar, não se pode cristalizar. Mesmo que se queira, não é possível. Ela continua em permanente transformação, com ocupação humana ou sem ela” (...) a nossa ideia, ao usar a metáfora do museu, é a de contribuir para paisagens saudáveis.” (ABREU, em entrevista concedida ao jornal Público em 7 de abril de 2019)

Desse modo, o museu virtual foi a forma que tornou possível mediar uma visita ao território (ABREU, 2023) e não pretende substituir a experiência das paisagens, mas antes orientá-la, aumentando o sentimento de pertencimento ao lugar, as capacidades de refletir e intervir, criando um espaço de representação que permita estabilizar a memória pública situando-se na experiência do mundo intersubjetivo, ao propor novas formas de participação no âmbito da experiência do território.

A proposta do museu baseia-se em um novo conceito de cidadania paisagística, que reformula e articula as noções tradicionais de cidadania e paisagem, para enquadrar a reflexão sobre as transformações contemporâneas dos programas de ação cidadã, ou seja, o modo como passaram a integrar os territórios e a sua defesa em termos de direitos e responsabilidades. (MUSEU DA PAISAGEM, 2019, n.p)

Entende-se que a paisagem é uma realidade apreendida, um objeto cultural que se sedimenta no enquadramento das representações conceituais. (Cauquelin, 2008). Lévy (1996) menciona que o virtual seria marcado por uma desterritorialização, ou seja, não necessariamente há um espaço geográfico fixo para a sua materialização, afinal, as paisagens podem ser apreciadas, a história do lugar pode ser vivenciada e contada, as pessoas podem interagir e tudo isso por meio de uma plataforma digital.

Nesse sentido, utilizando os recursos tecnológicos de interatividade, o modelo de musealização da paisagem demanda definir um território, criar diferentes itinerários de visita (com pontos e linhas de exploração da paisagem), decidir sobre as leituras a propor em cada um dos pontos e desenvolver uma série de conteúdos auxiliares a essas leituras, em que o visitante poderá ter acesso a estes conteúdos de diferentes maneiras, desde uma visita guiada, a um tradicional guia de visita impresso ou com auxílio de um dispositivo

móvel, através do qual poderá ter acesso a vídeos, textos, imagens, sons ou outros conteúdos multimédia.

Ao entrar na sede (online) no museu virtual, percebe-se que, além da investigação científica na área da comunicação e das artes, da qual resultam palestras, conferências, artigos, livros, cursos e ações presenciais de experiência com o território, o museu também gera iniciativas de natureza artística e documental que cruzam a geografia, a geologia ou a arquitetura paisagística com o cinema documental, a poesia, a fotografia, o multimídia e o *design* gráfico.

Como exemplo, vale destacar a seção “Mediateca”, que reúne uma série de conteúdos audiovisuais e multimídia de apoio à visita e leitura da paisagem. Ao acessar o site é possível baixar um conjunto de podcasts, filmes, produtos multimídia e ligações para conteúdos externos, úteis para uma reflexão e conhecimento mais amplo sobre paisagem.

A série de podcasts "Território Tejo", por exemplo, disponibiliza em versão áudio que parte dos textos dos itinerários descritos no livro "Ler a Paisagem: Território Tejo". A proposta é que o visitante percorra esses itinerários, descobrindo a paisagem da bacia hidrográfica do Tejo, ao som destas leituras. Estes textos, produzidos pela equipe do MDP, pretendem proporcionar ao leitor um outro olhar sobre a paisagem deste território, facultando novas perspectivas que possam enriquecer e complementar a sua leitura e interpretação.

Já a série “Filmar a Paisagem” consiste num conjunto de 33 curtas com base documental, realizadas ao longo da bacia hidrográfica do Tejo entre março de 2018 e março de 2019. Os episódios diferenciam-se em 4 linhas narrativas, definidas por um dispositivo fílmico particular. Com durações variáveis, cada linha é resultado de uma imersão num dado percurso ou relação com a paisagem do Tejo, depois traduzida para uma linguagem audiovisual.

Outro conteúdo para aplicação móvel que desafia o público na visita e leitura de paisagens é o projeto do App *One More Place One More Place?* ainda em fase de desenvolvimento, em parceria do museu com o Instituto Superior de Engenharia de Lisboa (ISEL). O aplicativo começará com as seguintes perguntas: Quer conhecer um

novo lugar? Um novo ponto de vista? Uma nova paisagem? O *One More Place?* pretende ser um aplicativo funcional de apoio à visita de lugares com valor paisagístico, cruzando informação sobre uma determinada paisagem, a sua localização e a experiência do usuário.

Outra ação importante a se destacar é a exposição digital *O que há neste lugar?* que se apresenta como um guia de exploração da paisagem que pretende cultivar a literacia e a cidadania paisagística nos públicos mais jovens, contribuindo para o desenvolvimento de atitudes de curiosidade, encanto, cuidado e responsabilidade pela paisagem. Partindo de breves textos do livro *O que há neste lugar? Guia de exploração da paisagem*, de autoria de Maria Manuel Pedrosa e Joana Estrela, editado pelo Museu da Paisagem, a exposição traz uma abordagem *transmedia*, que desenvolve um universo criativo construído a partir de várias narrativas em diferentes suportes. Daí surgem propostas de interação com a paisagem no serviço educativo do museu. Desse modo, apela-se a uma experiência participativa por parte do público, incentivando-o a aprofundar a sua exploração de paisagens numa viagem imersiva e multissensorial no meio digital.

Percebe-se que, a partir dos exemplos citados, são inúmeras as possibilidades a serem exploradas em um museu de território virtual. Explorando as tecnologias web, tais propostas caracterizam-se pelo viés educativo e participativo. Por fim, com relação ao Museu da Paisagem, é possível observar que o projeto se encontra em um nível experimental e de pesquisa e as ações parecem limitar a um público ainda restrito e comunidade acadêmica. A ampliação em direção a uma participação mais ampla dependerá de articulações institucionais e fomentos, conforme os próprios responsáveis pelo projeto pontuam, o que não invalida o fato de ser uma proposta inovadora.

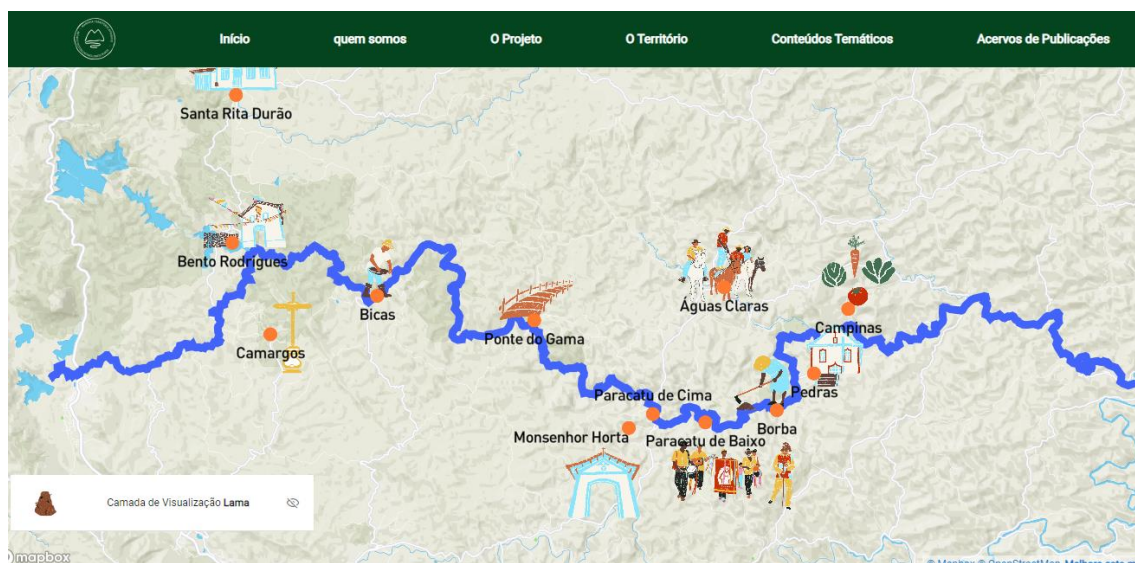
4.3 O caso do museu virtual “Mariana Território Atingido”: luta pela reparação

Contar a história de toda uma comunidade por meio de imagens e depoimentos é o objetivo do museu virtual “Mariana Território Atingido”, que registra o que ocorreu com as vítimas do rompimento da barragem de Fundão, da mineradora Samarco, Vale e BHP. A tragédia aconteceu em novembro de 2015, com os rejeitos da mineração atingindo o subdistrito de Bento Rodrigues, em Mariana, na região central de Minas. O vilarejo com 620 habitantes foi esvaziado e sua população foi realocada temporariamente

na sede do município de Mariana, de forma dispersa, comprometendo suas estratégias de vida, seus vínculos de vizinhança, identidade social e referências culturais.

O museu virtual “Mariana Território Atingido” é um projeto de direito à memória que reúne atingidos e representantes de entidades parceiras que participam da produção dos conteúdos do museu, com assessoria técnica da Cáritas Brasileira Regional Minas. Lançado em 2022, o museu consubstanciou o trabalho de seis anos desenvolvido no âmbito do Cadastramento dos Atingidos e Atingidas pelo Rompimento da Barragem de Fundão em Mariana, um levantamento que produziu 1503 dossiês familiares retratando a multiplicidade de perdas e danos causados às comunidades atingidas. Criar o site foi a forma encontrada para que essas informações pudessem estar mais acessíveis ao público em geral, constituindo-se como mais uma ferramenta de apoio à luta das pessoas atingidas, tendo sempre como orientação a pauta da compreensão justa e integral.

Figura 9 - Página inicial do Museu Virtual “Mariana Território Atingido”



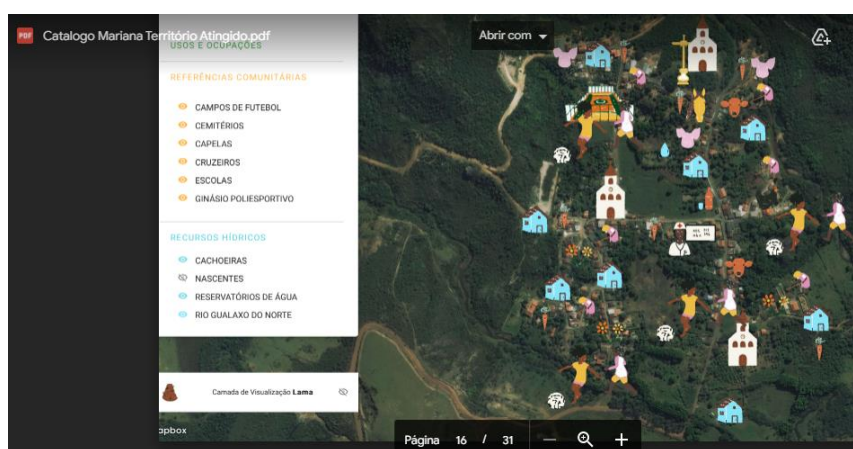
Fonte: <http://www.territorioatingido.com.br/#/> Acesso em 3. Abril 2022

O museu virtual apresenta mapas comunitários, construídos a partir das centenas de cartografias sociais familiares realizadas junto aos atingidos sobrepostos aos dados de geoprocessamento. Esses mapas trazem a riqueza dos territórios e comunidades atingidas, em um formato que visa representações espaço-afetivas traçadas pela população.

Há três camadas de visualização disponíveis: Recursos Hídricos, Referências Comunitárias e Usos e Ocupações. Também é possível escolher sobre qual temporalidade

observar os mapas: antes ou depois do colapso. Esta navegação ajuda a compreender a transformação do território e o impacto socioambiental causado pelo rompimento. Contudo, a opção não foi só apresentar um território determinado a partir do desastre criminoso, mas sim uma exposição dos elementos que perduram mesmo após a desterritorialização e a urbanização forçada de muitos atingidos. Assim, o museu trata das manifestações culturais, do patrimônio, dos modos de vida, dos ofícios e modos de fazer, toda a riqueza e pluralidade dessas comunidades (Figura 10).

Figura 10 – Catálogo o museu virtual “Mariana Território Atingido



Fonte: <http://www.territorioatingido.com.br/#/conteudostematicos/> Acesso em: 24. Fev. 2022

Carvalho (2012) afirma que suportes virtuais e digitais são mais dos meros mecanismos de armazenamento de dados, eles são poderosos meios de comunicação que devem ser explorados no intuito de aprimorar o processo comunicativo museológico, gerando conhecimento e participação mais intensa do público, que possa ainda se reconhecer como agentes da e para a cultura.

Dentro do campo da memória e da valorização da identidade local, o museu virtual “Mariana Território Atingido” é um bom exemplo de como os museus virtuais podem ser relevantes ferramentas de apoio das pessoas pela luta pelos seus direitos, no âmbito da articulação entre população local e convênios de cooperação técnica.

Vale registrar que uma proposta de um museu de território para Bento Rodrigues está sendo gestada no âmbito da Universidade Federal de Minas Gerais junto a população

local atingida. A proposta dos próprios moradores de transformarem o território de Bento Rodrigues em um museu a céu aberto que dê visibilidade às formas de funcionamento e aos impactos da mineração brasileira foi prevista na elaboração do Dossiê de Tombamento de Bento Rodrigues, que, de forma inédita no Brasil, obteve para o território uma Declaração de Significância, a qual permite a transformação do local em um sítio de memória sensível (CASTRIOTA et al., 2019).

A partir das experiências descritas acima, é possível vislumbrar algumas características para o Museu Virtual do território de Gonçalves: 1) parte da premissa de participação social em Sociomuseologia; 2) também, ao se constituir no ‘mundo virtualizado’, se insere na cultura digital participativa que “pode permitir a reconstrução da vida social e dinamizar novas modalidades de organização mais colaborativas” (CENTENO, 2019, p. 79), o que leva, segundo Silva (2012) a necessidade de serem revistos os conceitos clássicos de documentação, educação e interatividade presentes nos museus físicos, “recolocando as relações de poder – saber-fazer nesse território/mundo virtualizado” (SILVA, 2012 p. 268).

4.4 Propostas para a construção do Museu Virtual do território de Gonçalves

A construção de um modelo de ferramenta comunicacional online, de natureza museológica, como mediadora entre o cidadão e patrimônio cultural, visa a criação de um espaço virtual de geração de diálogos, construção e compartilhamento de conhecimento e incentivo à capacidade de mobilização e engajamento dos cidadãos como uma alternativa de interlocução eficaz da comunidade com seu patrimônio. Assim, o museu virtual como um espaço comum e interativo almeja contribuir para uma sociedade que tem sua identidade fortalecida quando reflete sobre a preservação de seu patrimônio cultural integrado a compreensões profundas sobre seu território, convívio e memória, cidadania e participação social.

Com base nas discussões anteriores expostas até aqui e, a partir dos casos referenciados apresentados, o que se pode dizer que um museu virtual requer? Para as recomendações e diretrizes para Museu Virtual do território de Gonçalves, em primeiro lugar, é necessário estabelecer suas premissas.

Premissas

O museu pressupõe a perspectiva de sua apropriação pela comunidade. Para isso, necessariamente, sua construção deve envolver os moradores do município, portanto, é não é algo já apresentado e consolidado ‘para eles’, e sim, a ser elaborado ‘com eles’, pois é o viés processual que permitirá a implantação e manutenção da plataforma, a partir das demandas e possibilidades da comunidade local. O importante é que o processo seja de coautoria dos habitantes e interessados. Como um desdobramento do inventário cultural, que tem seu princípio básico de participação social, é possível considerar que construção dessa plataforma também deva estar em consonância com o elemento participativo voltado tanto à educação patrimonial, ambiental bem como letramento digital e exercício da cidadania.

Para Hugues de Varine (1995), se um museu de comunidade é um processo continuado, não como uma instituição ou uma estrutura acabada, mas como um ser vivo, como a própria comunidade em constante movimento para se adaptar às mudanças que acontecem nela e em seu ambiente, seja ele regional, nacional ou global, este museu “não pode ser concebido como uma arapuca para turistas ou como um monumento a ser inaugurado pelo político local às vésperas da eleição” (VARINE,1995, p.28).

Outro fator relevante a se pensar é que, mais importante do que a qualidade das informações levantadas, um material sempre passível de revisão e ampliação, ou análise interpretativa, é que a comunidade passe a operar em conjunto dentro da perspectiva educacional. Assim, é fundamental que se busque entender as modalidades de colaboração no âmbito das conexões entre Educomunicação e Educação Patrimonial e métodos de participação ativa dos habitantes nos processos museológicos, dentro dos princípios da Sociomuseologia.

Institucionalidade

Por seu caráter de composição, também é vital que para a elaboração do projeto se crie uma rede para multiplicar ideias, projetos e esforços. Um exemplo é pensar de forma simultânea em várias frentes.

Um primeiro plano diz respeito ao âmbito municipal, sendo o ponto de partida da execução. O objetivo é contatar, informar e articular instituições de governo e instituições

privadas que podem responder institucionalmente pelo museu, por meio de decisões políticas, celebração de convênios e contratos de cooperação, aporte de investimentos, como secretarias municipais, ONGs, empresas de investimentos, editais públicos, associações e outros movimentos sociais.

Um segundo plano pode ocorrer durante o desenvolvimento das ações e diz respeito a parcerias estratégicas de diferentes áreas sociais que podem disponibilizar recursos humanos e tecnologias. Os laboratórios cidadãos¹⁶, espaços de produção aberta do conhecimento que funcionam como incubadora de projetos comunitários, são exemplos de possíveis parceiros para o desenvolvimento colaborativo de iniciativas comunitárias.

O terceiro plano diz respeito à rede local fortalecida, formada pelos setores públicos, privados e terceiro setor, e grupos organizados da sociedade civil, com vistas a criar oportunidades de formação e de trabalho.

O que é necessário?

Alguns pontos essenciais desenvolvidos por Cunha (2012) com relação a projetos de elaboração de museus digitais, aliados a algumas ideias de modelos de museus virtuais apresentadas anteriormente, podem ser tomados como referenciais para a construção do Museu Virtual do território de Gonçalves e que precisam ser levados em consideração, como a consolidação de estruturas que permitam a sua viabilidade, tais como:

Comitê Gestor: para discutir, avaliar e validar o museu do ponto de vista de sua gestão e gerenciamento, promover o fluxo de informações e conjugar esforços para alcançar resultados.

Conselho Deliberativo: reunir representantes de diversos segmentos sociais com a função de dar suporte e apoio ao museu, bem como discutir as suas diretrizes, metas e ações.

¹⁶ Anualmente, a organização a Silos Cultural, realiza laboratórios para o desenvolvimento de projetos de maneira colaborativa a partir do uso de licenças livres, promovendo o aprendizado e a troca de saberes de maneira horizontal e experimental, partindo das demandas dos próprios projetos. O laboratório produz diferentes tipos de tecnologias, sejam elas ligadas ao universo técnico ou ao universo social, abrangendo áreas como engenharia, economia, ciências sociais, arte, educação entre tantas outras. Além disso, a consultoria oferece serviço de mentoria e assessoria para a replicação de metodologias em diferentes contextos. <https://silo.org.br/labs/>

Recursos Humanos: gestor geral executivo e coordenadores com equipe multidisciplinar (profissionais de comunicação, TI, museologia, arquivo, turismo, pesquisa e outros); corpo de funcionários, voluntários ou estagiários (no caso de um projeto universitário, pode ser formado por estudantes bolsistas), que deem conta das demandas diárias de inserção, tratamento e utilização do acervo.

Conselho de Curadores: reunir indivíduos da comunidade (pessoas que tenham coleções documentais, que desejem incluir estas coleções no museu, podem ficar responsáveis pelo tratamento de suas coleções, envolvidas em todo o processo museológico), além de representantes de Conselhos representativos da comunidade.

Estrutura física: contar com uma estrutura mínima para abrigar equipamentos e computadores, equipe e documentação.

Pesquisa: deve constituir-se como ferramenta meio e fim do museu, pois da mesma forma que é necessário que se estabeleçam linhas de investigação que permitam localizar e adquirir fontes documentais de importância para o acervo, pois de nada vale acumular estas fontes se não houver um programa institucional voltado para aprofundar o conhecimento sobre as informações contidas no mesmo. Em Museologia, pesquisa e documentação são ações integradas e de retroalimentação. Esta documentação deve ser subdividida em três grupos em um museu virtual:

- documentação administrativa (conjunto de registros relativos ao funcionamento do museu, como os registros de usos de programas e ferramentas operacionais, bem como os termos de doação e uso das fontes depositadas)
- documentos relativos ao acervo em si, de todas as fontes e elementos depositados no museu. Isso implica em prever que uma infinidade de formatos digitais poderá compor este grupo, sendo necessária a criação de um sistema registro e estocagem digital para o acervo.
- O processamento e estudo do acervo darão origem ao terceiro grupo de documentos, aqueles resultantes da investigação desenvolvida internamente, bem como os resultantes de pesquisas externas, e que também poderão fazer parte do acervo, por meio da articulação de parcerias com pesquisadores diversos.

O museu virtual também pode constituir-se como local para a formação acadêmica e de investigação científica, pois, uma infinidade de abordagens pode dar-se a partir dele, a exemplo do caso do Museu da Paisagem.

Processamento Técnico e Preservação: as fontes depositadas em um museu digital precisam ser processadas, analisadas, classificadas e postas em formatos que possibilitem, não somente a garantia de segurança de sua preservação, mas também que possam ser difundidas facilmente pelas redes digitais.

Desenvolvimento Institucional: planejamento estratégico que reúne as metas e os métodos propostos pela instituição.

Capacitação: criação de mecanismos de capacitação para a criação de um produto próprio, como oficinas de capacitação digital da comunidade.

Construção de conteúdos museológicos e de mediação:

Para o desenvolvimento do protótipo do projeto, sugere-se adotar, inicialmente, como eixo narrativo do território, a mesma categorização utilizada no Inventário Participativo do Patrimônio Cultural Gonçalves, a partir das premissas do Manual do INRC de que:

Os sistemas culturais, e, portanto, as referências de um grupo social, têm, por assim dizer, uma geografia própria, que dependerá da natureza das relações sociais existentes num determinado espaço físico: a segmentação ou a estratificação social corresponderá a clivagens e diferenças culturais, com graus variados de permeabilidade, que deverão ser levadas em consideração na delimitação da área do inventário (IPHAN, 2000, p. 32)

Como foi visto, propõe-se a leitura do território a partir da chave de referências culturais. Entende-se, assim, que o Museu Virtual do território de Gonçalves pode, inicialmente, incluir recortes temáticos que possuem sinergia com o IP, construídos na perspectiva da identidade, memória e pertencimento de um lugar/território.

A partir daí, é possível reconhecer blocos de sentidos ou conjuntos que se articulam entre si, capazes de atravessar um público amplo e variável, os quais denominamos aqui de ‘Territórios Culturais’, constituídos a partir da distinção de um ou mais elementos que indicam identidade, coesão social, cultural e territorial. São eles:

Territórios que Habitamos (lugares e paisagens), Territórios das Celebrações, Territórios dos Saberes e Fazeres e Territórios das Histórias e Memórias Vivas.

Territórios dos Saberes e Fazeres: Esses territórios incluem narrativas de memórias de pessoas a respeito de algum processo do qual ela tenha participado.

Territórios que Habitamos (lugares e paisagens) esses territórios integram tanto edificações como paisagens naturais, que são espaços para serem contemplados ou para práticas e atividades de naturezas variadas. Em diversos casos, estruturas de pedra e cal ou paisagens naturais estão associadas a determinados usos, a significações históricas e de memória ou às imagens que se tem de certos lugares. Essas representações as tornam bens de interesse diferenciado para determinado grupo social, muitas vezes independentemente de sua qualidade arquitetônica, artística ou paisagística. Nesses casos, além dos aspectos físicos, são relevantes do ponto de vista do patrimônio as representações sociais a eles associadas, às narrativas que se conservam a seu respeito, eventualmente os bens móveis que eles abrigam, ou paisagens naturais, de determinados usos que neles se desenvolvem.

Territórios das Celebrações: Esse território inclui os principais ritos e festividades associados à religião, à civilidade, aos ciclos do calendário etc. São ocasiões diferenciadas de sociabilidade, envolvendo práticas complexas com suas regras específicas de distribuição de papéis, a preparação e o consumo de comidas, bebidas, a produção de um vestuário específico, a ornamentação de determinados lugares, o uso de objetos especiais, a execução de música, orações, danças etc. São atividades que participam fortemente da produção de sentidos específicos de lugar e de território.

Territórios das Histórias e Memórias Vivas: Esse território relaciona-se com a biografia de pessoas de Gonçalves, personagens e autores da História, que faz parte e se conecta com os acontecimentos coletivos.

Esses territórios podem ser ampliados, na medida que o projeto avance. Para Primo e Araújo (2018), embora o acervo museológico seja um dos pressupostos para a existência dos museus, a musealização deve ser entendida a partir de uma perspectiva processual, onde estão inseridos diversos olhares, atitude reflexiva acerca do patrimônio museológico e a construção narrativa a partir do acervo. Também, com relação ao acervo, será necessário partir de uma visão integrada da cadeia operatória - salvaguarda (conservação e documentação) e comunicação (exposição e ação educativo-cultural),

atendendo às demandas das funções básicas do museu e utilizando os procedimentos técnicos e científicos adequados.

As propostas de condições ‘ideais’ aqui apresentadas para a construção do Museu Virtual do território de Gonçalves não se encerram por aqui. Estabelecer conexões implica manter os pés no chão, ao mesmo tempo ter mentes e olhos postados no futuro.

Considerações, conclusões e pesquisas futuras

Em Gonçalves, as histórias de vida estão profundamente ligadas à ocupação do seu território. Contar histórias, valorizar a memória e as tradições construídas e herdadas dos seus antepassados são forças significativas da população gonçalvese e o seu temperamento hospitaleiro é um tema central do modo de vida dessa cidade mineira. Entretanto, o paradigma do “desenvolvimento” leva a comunidade a enfrentar o verdadeiro desafio não só de lembrar histórias esquecidas, mas o de ver suas experiências do passado se conciliarem com os diversos grupos que chegam à região, na busca pela ressignificação do seu passado, renovação do seu presente e recriação do seu futuro.

Nesse sentido, há vários e importantes indicadores de que construir conhecimentos da noção de patrimônio de forma coletiva, como mostrou a experiência do IP, tem o potencial de contribuir para um desenvolvimento local saudável e sustentável. É nesse cenário que se apresenta a proposta da criação coletiva de um museu virtual, que, ao consolidar parte dessa pesquisa realizada no município, propõe o envolvimento da comunidade no processo iniciado pelo inventário cultural.

A partir da aproximação com os princípios e das práticas participativas da Sociomuseologia e do estudo das novas formas de comunicação e interação em museus na era digital, destacando estudos de caso de projetos referenciais reais, foi possível traçar um conjunto de recomendações básicas que podem ser adotadas para a construção do Museu Virtual do Território de Gonçalves, tendo em vista que este é um processo continuado e que deva ser assumido pela comunidade de forma autônoma.

Sob esse aspecto, facilitar a cocriação assume um papel fundamental. Como todo processo em constante construção e aprendizado, o museu virtual possui alguns desafios que precisam ser trabalhados para avançar. Um deles é tornar o processo de construção autogestionado. Até o presente momento, impõe-se gerar condições para pensar como atrair possíveis parceiros institucionais e patrocínios, com vistas a sustentabilidade

financeira e econômica do projeto, sendo necessário estabelecer parcerias estratégicas para apoio técnico, financeiro, fomento de agências financiadoras e de universidades ou fundações de apoio à pesquisa e extensão. Outro desafio é o da mobilização, para ampliar a compreensão da comunidade de que não basta apenas ter horizontes individuais, pois é preciso que a transformação seja coletiva.

Sistematizar este trabalho academicamente no campo da Museologia permitiu evitar um lugar de fala invasivo, pois, o que se espera é que as populações locais estejam preparadas para tomar frente dos seus próprios desafios políticos, culturais, sociais e econômicos. Desse modo, espera-se que este trabalho possa contribuir com estudos e pesquisas que alimentem uma consciência maior sobre a importância do valor cultural do território de Gonçalves, fomentando iniciativas futuras a serem implementadas no município.

Por fim, acredita-se que a experiência na cidade de Gonçalves e o desenvolvimento de ferramentas virtuais como mediação entre o público e o patrimônio pode ser reproduzida, em suas diretrizes gerais, em diversos recortes territoriais em outros municípios brasileiros, bairros de grandes cidades e outras comunidades.

Referências Bibliográficas

ABREU J. G. **Pode um museu guardar uma paisagem?** Vera Moutinho. Jornal Público, Portugal. Título da Revista, local de publicação, volume do exemplar, número do exemplar, 7 de abril de 2019 (n.p). disponível em <https://www.publico.pt/2019/04/07/culturaipilon/noticia/museu-guardar-paisagem-1868075>. Acesso em: 2 fev. 2022.

ALIAGA FUENTES, Maribel; FERNANDO BARROSO LIMA, C. **Museus de território, narrativas e cidades**. Revista Latino-americana de Ambiente Construído & Sustentabilidade ISSN 2675-7524 / v. 2, n. 8 (2021). Disponível em: [file:///C:/Users/Maria%20Luiza/Downloads/1+\[port\]+Museus+de+territ%C3%B3rio,+narrativas+e+cidades.pdf](file:///C:/Users/Maria%20Luiza/Downloads/1+[port]+Museus+de+territ%C3%B3rio,+narrativas+e+cidades.pdf). Acesso em: 1 mar 2023). (p. 7).

ARAÚJO, L. Mirela ; PRIMO, B. D. **O Inventário Participativo de Pessoas e Memórias do Museu de Arqueologia de Itaipu**. 2018. Disponível em https://www.encontro2018.historiaoral.org.br/resources/anais/8/1524160778_ARQUIVO_ArtigoSimposioHistoriaOral-versaofinal.pdf. Acesso em: 15 maio 2022.

ARAÚJO, Marcelo; BRUNO, Maria Cristina (org). ICOM - **Resoluções da Declaração de Santiago do Chile 1972**, Santiago, ICOM, 1972. Disponível em:

<https://ceam2018.files.wordpress.com/2018/05/declaracao-icom-unesco-santiago-do-chile-1972.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2021.

BARBOSA, Ricardo Antônio Gomes. **Turismo e desenvolvimento local: um estudo de caso no município de Gonçalves-MG**. 2014. 153 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade), Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, 2014. <https://repositorio.unifei.edu.br/jspui/handle/123456789/299> /. Acesso em: 13 dez. 2022.

BARBOSA, Ana Mae; AMARAL, Lilian (org.). **Interterritorialidade: mídia, contextos e educação**. São Paulo: Sesc Sp, 2008. 235 p.

BRASIL. IBRAM. (org.). Programa Saber Museu: Inventário Participativo. 2019. Disponível em: <https://sabermuseu.museus.gov.br/inventario-participativo/>. Acesso em: 6 dez. 2021.

BRULON, Bruno. **A Invenção do Ecomuseu: o caso do Écomusée Du Creusot Montceau-Les-Mines e a Prática da Museologia Experimental**. 2015. MANA 21(2): 267-295, 2015 – DOI Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-93132015v21n2p267> Acesso em: 1 fev. 2023

BRUNO, M.C.O. **Os Territórios da Memória e a Memória dos Territórios** (palestra) (Disponível em https://ceam2018.files.wordpress.com/2018/07/texto-1_ulht_territorios-da-memoria_memoria-dos-territorios.pdf. Acesso em: 5 jun. 2021.

CÂNDIDO, Manuelina Maria Duarte. Museus (memória + criatividade) = mudança social. **Texto da Subcomissão de Conteúdo do Comitê Organizador para a 23a Conferência Geral do ICOM**. 2012. Goiânia, 21 out. 2012. Disponível em: https://www.icom.org.br/?page_id=654. Acesso em: 5 dez. 2021.

CARTA DO TURISMO CULTURAL

<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Carta%20de%20Turismo%20Cultural%201976.pdf> item 7. p.3. Acesso em: 2 mar 2021.

CARTA INTERNACIONAL SOBRE O TURISMO CULTURAL ICOMOS, Cidade do México, 17 a 23 de outubro de 1999 Disponível em:

<https://www.icomos.pt/images/pdfs/2021/39%20Carta%20turismo%20cultural%20-%20ICOMOS%201999.pdf> 1999, item 1,1 p.2. Acesso em: 20 abr. 2021.

CARVALHO, Léa Therezinha Alves de. **O Espírito do Lugar: Articulações entre patrimônios na paisagem edificada do Jardim Botânico do Rio de Janeiro**. UNIRIO Disponível em: <http://www.unirio.br/ppg-pmus/lea_therezinha_carvalho.pdf>. Acesso em: 30 nov..2021.

CASTELLS, M. **Redes de Indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**, Rio de Janeiro, Zahar, 2013. Disponível em:

https://www.google.com/search?q=Redes+de+Indigna%C3%A7%C3%A3o+e+esperan%C3%A7a+movimentos+sociais+na+era+da+internet%2C&rlz=1C1FCXM_pt-PTBR975BR97. Acesso em: 2 dez 2022.

CASTRIOTA, Leonardo Barci et al. **Um museu de território para Bento Rodrigues**. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/indisciplinar/article/view/32876>. Acesso em: 5 dez. 2021

CENTENO, M. J. **O Museu da Paisagem e a experiência do mundo intersubjetivo**. Disponível em: <https://museudapaisagem.pt/public/media/Museu-da-Paisagem-Narrativas-Experie%CC%82ncia-do-Lugar.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2021.

CENTENO, M. J. & Pina, H. F. (2017, novembro). **As plataformas museológicas digitais e cultura de participação**. Comunicação apresentada no Congresso SOPCOM, 10º: Ciências da comunicação: vinte anos de investigação em Portugal. Viseu, Portugal. (<https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/7699>). Acesso em: 25 ago. 2022.

CHAGAS, Mario de Souza. **Território, museus e sociedade: práticas, poéticas e políticas na contemporaneidade: olhares e caminhos**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Museus, 2018. Disponível em: <http://www.ibermuseum.org/pt/recursos/documentos/territorio-museus-e-sociedade-praticas-poeticas-e-politicas-na-contemporaneidade/>. Acesso em: 13 dez. 2021.

CHAGAS, M., PRIMO, J., STORINO, C. & ASSUNÇÃO, P. (2018). **A museologia e a construção de sua dimensão social: olhares e caminhos**. Cadernos de Sociomuseologia, 55(11). Disponível em: <https://doi.org/10.36572/csm.2018.vol.55.03>. Acesso em: 5 dez. 2021.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS – CNM. **Como elaborar um inventário das potencialidades culturais dos Municípios**. – Brasília: CNM, 2015. 60 páginas. ISBN 978-85-8418-007- Disponível em: [https://www.cnm.org.br/cms/biblioteca_antiga/Como%20elaborar%20invent%C3%A1rio%20das%20potencialidades%20culturais%20a.%20Edicao%20\(2015\)](https://www.cnm.org.br/cms/biblioteca_antiga/Como%20elaborar%20invent%C3%A1rio%20das%20potencialidades%20culturais%20a.%20Edicao%20(2015)). Acesso em: 3 jan. 2022.

CURY, Marília Xavier. **Novas perspectivas para a comunicação museológica e os desafios da pesquisa de recepção em Museus**. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola, vol. 1, p 269-279. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001837703>. Acesso em 3 nov. 2022.

CORRÊA, Priscila R. Marques. **Documentos fotográficos em arquivos pessoais: organização, especificidades e importância para a construção da memória**. / Priscila R. Marques Corrêa. – Rio de Janeiro, 2017 58 f.: il. color. Disponível em <http://www.unirio.br/arquivologia/arquivos/monografias/priscila-ribeiro-marques-correa>. Acesso em: 12 dez. 2022.

CREOLEZIO, Thais. **Inventários participativos e planejamento museológico: aproximações entre museu, comunidade e patrimônio cultural**. São Paulo, 2019.p. Tese de mestrado. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/103/103131/tde-29112019-160238/publico/thaiscreoleziocorrigidamuseologia.pdf>. Acesso em: 5 ago. 2021.

DECLARAÇÃO DO MÉXICO, México, 1982. **Conferência Mundial sobre as Políticas Culturais**. ICOMOS. Disponível em: <https://www.joinville.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/09/Declara%C3%A7%C3%A3o-Confer%C3%A2ncia-Mundial-sobre-Pol%C3%ADticas-Culturais-Mondiacult-M%C3%A9xico-1982.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2022.

DUBOS, René Jules. **Um Deus Interior**. São Paulo, 1975. Editora Edusp. 1975 p. 13.

DA COSTA TORINO, I.: **A memória social e a construção da identidade cultural: diálogos na contemporaneidade**, em *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, Diciembre 2013, www.eumed.net/rev/cccss/26/memoria-social.html. Acesso em: 5 dez. 2022.

DECLARATÓRIA DE OAXTEPEC, 1984. Disponível em <http://www.bermuseos.org/pt/recursos/documentos/declaratoria-de-oaxtepec-1984/> Acessado: 21.mar. 2022.

FIGURELLI, G. Ramos, MOUTINHO, M. C. Cadernos de Sociomuseologia 1993-2012: **da nova museologia à sociomuseologia**. Disponível em: <https://recil.ensinolusofona.pt/bitstream/10437/7712/1/5490-1-17594-1-10-20160626.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2023.

GABRIELE, M. Cecília F.L. **Sociomuseologia. Uma Reflexão Sobre a Relação Museus e Sociedade Expressa Extensão**. Pelotas, v.19, n.2, p. 43-53, 2014. p. 46. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/article/view/4950>. Acesso em: 3 mar. 2023.

GOMES, C. R. (2015). **O pensamento de Waldisa Rússio sobre a Museologia**. Informação & Amp; Sociedade: Estudos, 25(3), 21–35. Recuperado de <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/23934>. Acesso em: 5 jan. 2023.

HAESBAERT, R.; LIMONAD, E. **O território em tempos de globalização**. Revista Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas, v. 1, n. 2, p. 7-20, ago. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/49049>. Acesso em 5 maio 2022.

HENRIQUES, Rosali. **Museus Virtuais e Cibermuseus: a internet e os museus**. Portugal, 2004. Disponível em: <https://fdocumentos.tips/document/rosali-henriques-museus-virtuais.html?page=11>. Acesso em: 5 dez. 2022.

HOSAGRAHAR, Jyoti. **Cultura: no coração dos ODS: políticas de desenvolvimento sustentável**. 2021. Cultura e os ODS. Disponível em: <https://pt.unesco.org/courier/april-june-2017/cultura-no-coracao-dos-ods>. Acesso em: 13 dez. 2021.

ICOMOS (Canadá). Icomos (org.). **Declaração de Québec: sobre a preservação do "spiritu loci"**. Sobre a preservação do "Spiritu loci". 2008. Disponível em: https://www.icomos.org/images/DOCUMENTS/Charters/GA16_Quebec_Declaration_Final_PT.pdf. Acesso em: 12 out. 2021.

ICOMOS BRASIL (Brasil) (org.). **Os 20 termos escolhidos pelo ICOM Brasil: nova definição de museu. Nova Definição de Museu.** 2021. Consulta pública para definição dos conceitos escolhidos pela comunidade museal brasileira. Disponível em: https://www.icom.org.br/?page_id=2249. Acesso em: 12 dez. 2021.

ICOM – ICOFOM. **História da Museologia (Brasil). NOVA MUSEOLOGIA e MUSEOLOGIA SOCIAL:** o que é museologia? O que é Museologia? 2021. Publicações produzidas pela equipe do blog História da Museologia. Disponível em: <https://historiadamuseologia.blog/terminologia/museologia/>. Acesso em: 1 dez. 2021.

IPHAN. **Educação Patrimonial: inventários participativos. Manual de aplicação /** Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Brasília-DF, 2016. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/inventariodopatrimonio_15x21web.pdf. Acesso em: 20 fev.2021.

JANEIRINHO, R. (2014). **Estratégias museológicas participativas: refletindo e atuando em Sociomuseologia.** Cadernos de Sociomuseologia, 46(2). Disponível em: <https://doi.org/10.36572/csm.2013.vol.46.05>. Acesso em: 5 dez. 2022.

LÉVY, Pierre. **O Que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam.** Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 10., 2009, João Pessoa: UFPB, 2009, Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3312/2438> Acesso em: 31 jan. 2023.

LIMA, Zamana Brisa Souza L732 **Museu do Alto Sertão da Bahia: diálogos entre museu de território e culturas digitais /** Zamana Brisa Souza Lima. – Salvador, 2016. 213 f.; il. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/22646/1/dissertacao%20mestrado%20zamana%20brisa.pdf>; Acesso em: 13 nov. 2022.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. **Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual.** Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/33198>. Acesso em: 10 fev. 2023.

MAGALDI, Monique B.; BRIIOO, Clovis Carvalho (Org.). **Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar.** Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/33181>. Acesso em: 13 jan. 2023.

MATTOS, Yara. **La Contribution des Ecomusées à l'Education à l'Environnement: le cas de l'Ecomusée de la Serra de Ouro Preto, Brésil.** In: **l'Education Relative à l'Environnement.** Vol.15-1/2019. Disponível em <http://journals.openedition.org/ere/4667>. Acesso em: 21 fev.2021.

MORAIS, S. S. RAMASSOTE, R. M.; ARANTES NETO, A. A. **Trajetória e desafios do Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC):** Entrevista com Antonio Arantes. Revista CPC, [S. l.], n. 20, p. 221-260, 2015. DOI: 10.11606/issn.1980-. Acesso em 15 fev. 2023.

MOTTA, Lia; REZENDE, Maria Beatriz. Inventário. In: GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia (Orgs.). **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2016. (termo-chave Inventário). ISBN 978-85- 7334-299-4 Disponível em: 4466.v0i20p221-260. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cpc/article/view/104911>. Acesso em: 15 fev. 2023.

MOUTINHO, M. C. (1). **Sobre o conceito de museologia social**. Cadernos de Sociomuseologia v. 1 n. 1 (1993): <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/467>). Acesso em: 10 maio 2022.

MUCHACHO, Rute. **Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico**. Livro de Actas” “4º SOPCOM - Repensar os Media: Novos contextos da Comunicação e da Informação. Disponível em: <https://bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf> <https://www.semanticscholar.org/paper/Museus-virtuais%3A-a-import%C3%A2ncia-da-usabilidade-na-o-Muchacho/e336d9a8af980dfa82b2a8bdf43d02895afa7de8>. Acesso em: 10 dez. 2022.

NÓR, S. **O lugar como imaterialidade da paisagem cultural. Paisagem e Ambiente**, [S. l.], n. 32, p. 119-127, 2013. DOI: 10.11606/issn.2359-5361.v0i32p119-127. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/paam/article/view/88090>. Acesso em: 8 dez. 2022.

OLIVEIRA, Carlos Augusto de. **A musealização do território: uma aproximação entre Geografia, Educação e Museologia na Cohab Raposo Tavares**. 2016. 228 f. Dissertação de Mestrado - Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/103/103131/tde-17102016-155735/en.php>. Acesso em: 3 fev. 2023.

PAIVA, Isadora dos Santos; ALVES Fátima. **Da museologia social ao inventário participativo: patrimônio, território e desenvolvimento**. Cadernos NAUI, São Paulo, jul-dez 2019 vol. 8 N 15 São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/201670>. Acesso em: 2 fev. 2021

PRIMO, Judite. **Museologia e património: documentos fundamentais**. Cadernos de Sociomuseologia, Lisboa, v. 15, n. 15, 1999, p. 112-113. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/329#:~:text=Trata%2Dse%20de%20documentos%20produzidos,de%20ideias%20do%20fazer%20museol%C3%B3gico>. Acesso em: 13 dez. 2022.

PRIMO, Judite (ed.). **Teoria e Prática da Sociomuseologia: departamento de museologia** da ulht. 2021. ed. Lisboa: Edições Universitárias Lusófona, 2021. Processos da Museologia. Disponível em: <http://museologia-portugal.net/apresentacao/livro2021-teoria-pratica-sociomuseologia>. Acesso em: 5 dez. 2021.

RIBEIRO, Alice. **Participação em museus de ciências e em ecomuseus: apontamentos a partir da Nova Museologia**. 2021. 190 f. Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, RJ, 2021. Disponível em: <https://www.arca.fiocruz.br/bitstream/handle/icict/48622/000245429.pdf?sequence=2&isAllowed=y> Acesso em: 12 dez. 2022.

SANSONE, Livio, BORGES, Jamile; CUNHA, M. N. B. da. **Algumas Considerações sobre Museus Digitais**. In: Livio Sansone. (Org.). A Política do Intangível: museus e patrimônios em novas perspectivas. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2012, v., p. 241-361.

SANTOS, Suzy da Silva. **Ecomuseus e Museus Comunitários no Brasil: estudo exploratório de possibilidades museológicas**. São Paulo, 2017, Museologia, dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/103/103131/tde-13122017-091321/pt-br.php>>. Acesso em: 5 nov. 2021.

SANTOS, Milton. **Metamorfose do espaço habitado**. 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1994.

SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; Lima, Fábio Rogério Batista. **Museu e suas tipologias: o webmuseu em destaque**. Informação e Sociedade: Estudos. Campina Grande (PB): Universidade Federal de Campina Grande, v. 24, n. 2, p. 57-68, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/129881>>. Acesso em: 14 maio 2022.

SILVA, Jamile Borges da. **Museus on-line: longevidade e conservação digital da memória In: A política do intangível: museus e patrimônios em nova perspectiva / Livio Sansone (Organizador)**. Salvador: Edufba, 2012. p.: 263-276. Disponível em: https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=RdCwAgYAAAAJ&citation_for_view=RdCwAgYAAAAJ:Tyk-4Ss8FVUC. Acesso em: 1 fev. 2023.

TOLENTINO, Átila B. **Museologia Social: apontamentos históricos e conceituais**. IN Cadernos de Sociomuseologia 8-2016 Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/15093/1/Museologia_social_apontamentos_historico%20-%20Atila%20Tolentino.pdf. Acesso em: 1 mar. 2022.

VARINE, Hugues de. **As raízes do futuro: o patrimônio a serviço do desenvolvimento local**. Porto Alegre: Medianiz, 2012, 256. Disponível em: <https://journals.openedition.org/eces/1798>. Acesso em: 2 jun. 2022.

VARINE, Hugues de. **Reflexões sobre um museu de território**. Atas do I Encontro de Museus do Douro. Setembro. Disponível em: <<http://www.museudodouro.pt/tpls/mu/files/encontros/pdf/hugues.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2022.

VARINE, Hugues de. **Hugues de Varine, singular e plural: memórias sobre museologias comunitárias**. Disponível em: <https://docplayer.com.br/147658958-Hugues-de-varine-singular-e-plural-memorias-sobre-museologias-comunitarias-hugues-de-varine-singular-and-plural-memories-of-community-museologies.html>. Acesso em: 10 maio 2021.

VARINE, Hugues de. **O museu comunitário como processo continuado - Hugues de Varine**. Disponível em: <file:///C:/Users/Maria%20Luiza/Downloads/admin,+2595-9038-1-CE.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2021.

ZANIRATO, S. H. (2020). **Paisagem cultural e espírito do lugar como patrimônio: em busca de um pacto social de ordenamento territorial**. Revista CPC, 15(29), 8-35. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4466.v15i29p8-35> Acesso em: 2 jul. 2021.

ZHOURI, Andréa; LASCHEFSKI, KLEMEN. **Desenvolvimento e conflitos ambientais**, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.7476/9788542303063>. Acesso em: 2 jan. 2021.

Sites

ABREMC - Associação Brasileira de Ecomuseus e Museus Comunitários – 50 anos de ecomuseu. Disponível em: <https://abremc.blogspot.com/2021/02/2021-ano-do-cinquentenario-ecomuseu.html>. Acesso em 13 dez. 2021.

HISTÓRIA DA MUSEOLOGIA. Disponível em: <https://historiadamuseologia.wordpress.com/oprojeto/>. Acesso em: 2 fev. 2023

MUSEOLOGIA SOCIAL E ECOMUSEUS EM PORTUGAL – Inventário Participativo. Disponível em: <https://ecomuseus.wordpress.com/processos-de-gestao-museologica-participada/inventario-participativo>. Acesso em: 20 ago. 2021.

MUSEU DA PAISAGEM. Disponível em: <https://museudapaisagem.pt/pages/sobre/>. Acesso em: 13 dez. 2022.

MUSEU VIRTUAL “MARIANA TERITÓRIO ATINGIDO”. Disponível em: <http://www.territorioatingido.com.br/#/>. Acesso em: 3 maio 2022

Sites Gonçalves

CÂMARA MUNICIPAL DE GONÇALVES. Disponível em: <https://www.camaragoncalves.mg.gov.br/legislacao/lei-organica> Acesso em 2 jan. 2023.

PREFEITURA MUNICIPAL DE GONÇALVES. Disponível em:
<https://www.goncalves.mg.gov.br/>. Acesso em: 2 fev. 2023

HISTÓRIAS E MEMÓRIAS DE GONÇALVES. Página do projeto no Facebook.
Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859>. Acesso em: 24 maio 2021

CIRCUITO SERRAS VERDES SUL DE MINAS GERAIS. Disponível em:
<https://serrasverdes.com.br/mapa-do-circuito/>. Acesso em 12 nov. 2023.

APA FERNÃO DIAS. Disponível em: <https://sites.google.com/site/apafernaodias/>.
Acesso em: 1 mar. 2022.

7. A Anexo ao Capítulo 2- Fases metodológicas ação Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves (MG)

Figura A 1. - Quadro etapas metodológicas e Ficha Técnica: Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves, Mantiqueira – Projeto de Extensão Universitária

Fases	Período de realização	Plano de trabalho
FASE INICIAL: Projeto Histórias & Memórias de Gonçalves (Facebook)	julho 2020 até o momento	Ação permanente
FASE 1: “Encontros - Histórias & Memórias de Gonçalves”: Mobilização, apresentação e reconhecimento mútuo, informação, capacitação, colaboração	abril a junho 2021	14 encontros regulares de trabalho virtuais, no período de 7 semanas 28/04/2021 a 09/06/2021, semanais, às quartas feira, 11:45 às 13:00 e 17:45 às 19:00.
FASE 2: INVENTÁRIO PARTICIPATIVO EM AÇÃO!!!! Pesquisa de campo, entrevistas in loco, levantamento documental e bibliográfico, oficinas participativas de educação patrimonial	Agosto a novembro 2021	Reuniões grupos temáticos 2 viagens a Gonçalves com equipe do projeto
FASE 3: Organização e sistematização das informações coletadas e levantadas, fichas de catalogação, formatação ética e legal de conteúdo (autorização uso de imagem).	março a junho 2022	7 encontros semanais Reuniões grupos temáticos
FASE 4: Extroversão: eventos, identidade visual, oficinas participativas. AÇÕES FUTURAS: relatório final (em formato de Revista Eletrônica e Plataforma Digital - Museu Virtual do Território de Gonçalves, Mantiqueira.	agosto 2022 até o momento	7 encontros semanais Reuniões grupos temáticos

Coordenação geral do projeto:
Professor Vasco Caldeira da Silva, coordenador dos cursos de Arquitetura e Urbanismo, Design e comunicações e artes da USJT; geógrafo Álvaro Costa, diretor de Cultura e Turismo da Prefeitura Municipal de Gonçalves, jornalista Maria Luiza Paiva, Litera Construindo Diálogos
Assistente da coordenação geral:
Professora Ivonete de Caccia da Cruz (Gonçalves)
Equipe técnica de apoio à coordenação geral:
Ana Vitória da Silva Moraes e Juliana M. (Gonçalves)
Participantes e voluntários diretos: 60

Fonte: Universidade São Judas Tadeu.

Figura A.2 – Print screen: página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves: exemplo de interatividade na rede social

Fonte::

https://www.facebook.com/groups/713806749419859/?multi_permalink=1368493570617837%2C1365523747581486¬if_id=1679358504130855¬if_t=group_activity&ref=notif

Figura A.3 – Print screen: página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves: exemplo de interatividade na rede social





Fonte: https://www.facebook.com/groups/713806749419859/?multi_permaLinks=1368493570617837%2C1365523747581486¬if_id=1679358504130855¬if_t=group_activity&ref=notif

Figura A.4 - Print screen: página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves: exemplo de interatividade na rede social



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=selfie>

Figura A.5 – Print screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves: conjunto de fotografias reunidas na rede social



Fonte: Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves Acessado em 10 dez. 2021. Disponível em <https://www.facebook.com/groups/713806749419859> Acesso: 13 dez. 2021

Figura A.6: – Print screen: página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves: 1ª fase do projeto do Inventário Participativo – mobilização.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=iNVENTARIO%20ENCONTROS>

Figura A.7 – Print screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves: formulário (Google Forms) utilizado em consulta popular para votação de referências culturais a serem inventariadas em Gonçalves

INVENTÁRIO PARTICIPATIVO DE GONÇALVES

(Pesquisa de opinião. Participe do que é seu!)

Inventariar é um modo de pesquisar, coletar e organizar informações sobre algo que se quer conhecer melhor, para poder cuidar e difundir!

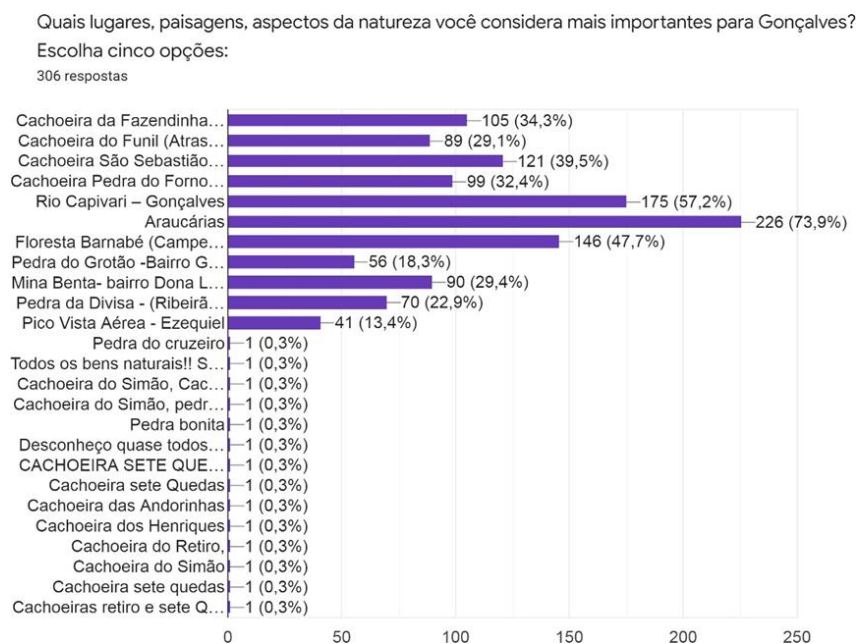
Em vez de decidir de fora para dentro o que é importante ou não para a comunidade de Gonçalves, o Inventário Participativo vem complementar o Inventário de Bens Culturais já iniciado pela Prefeitura, partindo do princípio que as pessoas cuidam melhor daquilo que reconhecem como delas e que possui significado especial para sua identidade e para sua história de vida.

OBS: Aqui não estão incluídos os 90 itens que já foram inventariados pela Prefeitura Municipal de Gonçalves. Além disso, as indicações recolhidas através desta sondagem, são apenas uma etapa inicial do alargamento do inventário de bens culturais de Gonçalves; a cada semestre, uma nova etapa de indicações virá ampliar o rico patrimônio conhecido, inventariado e difundido da comunidade gonçalvese.

Nome completo

Texto de resposta curta

EM QUAL CATEGORIA ABAIXO SE ENQUADRA A SUA RELAÇÃO COM GONÇALVES?



Fonte (Google)

Figura A.8 – Print screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves. Fase 2 Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves (Fase 1 – Pesquisa de campo)



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=INVENTARIO%20PARTICIPATIVO%20EM%20A%C3%87%C3%83O>

Figura A.9 – Print screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves. Evento Histórias e Memórias na Praça - Fase 1 - Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=historias%20e%20memorias%20na%20pra%C3%A7a>. Acesso em: 29 nov. 2022.

Figura A.10 – Print screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves. Evento Histórias e Memórias na Praça - Peça de divulgação das Oficinas Participativas (Fase 2 - Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves)



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/713806749419859/search/?q=historias%20e%20memorias%20na%20pra%C3%A7a>. Acesso em 3 fev. 2023.

Figura A.11 – Imagens de peças de comunicação das campanhas educativas nas redes sociais



Figura A.12 - Ficha de catalogação: SABERES E FAZERES (processos)

INVENTÁRIO PARTICIPATIVO PATRIMÔNIO CULTURAL DE GONÇALVES - FICHA CATALOGAÇÃO MATERIAL COLETADO SABERES E FAZERES <i>“Narrativa da pessoa entrevistada a respeito de algum processo do qual ela tenha participado e o objetivo será o registro de suas memórias pontualmente a esse respeito. Em termos objetivos, o depoente será uma espécie de informante sobre algum fato específico, um processo que tenha testemunhado ou participado.”</i> (Fonte: <u>Ibram</u>) • Tear de pedal (Dona Claudina) • Roscas caseiras (Dona Olinda) • Biscoitos de polvilho artesanais (Dona Dita e Cida) • Virado de banana (Fernanda <u>Kurebayashi</u>) • Quirerada (Cida e Ivonete) • Broa de milho crioulo recheada de goiabada enrolada na folha de bananeira (Raimundo)	TÍTULO: TEAR DA DONA CLAUDINA O que é (descrição) Onde está (localização completa) História (contextualização completa) Significado (justificativa) Marcos temporais (quando acontece no ano?) Pessoas envolvidas (pessoas e funções) Processos envolvidos (descrição e documentação visual dos métodos e processos) Recursos materiais (objetos, ferramentas, materiais, acessórios, roupas) Expressões orais (trechos selecionados sobre os processos) Outros bens culturais relacionados (nomear associações com outros bens) Situação atual (avaliação recomendação: medidas sugeridas de preservação - conservação, manutenção, restauro)
---	--

Figura A.13 - Ficha de catalogação: HISTÓRIAS VIVAS (processos)

INVENTÁRIO PARTICIPATIVO PATRIMÔNIO CULTURAL DE GONÇALVES

FICHA CATALOGAÇÃO MATERIAL COLETADO

Histórias Vivas

Esta categoria relaciona-se com a biografia de pessoas de Gonçalves, personagens e autores da História. Ela faz parte e se relaciona com os acontecimentos coletivos. A Ficha se divide em dois momentos: o primeiro, um perfil informacional; o segundo, depoimentos em primeira pessoa, com a seleção de 5 a 10 pontos a serem transcritos que, em seu conjunto, possam formar uma narrativa lógica (não necessariamente cronológica) da história de vida do entrevistado.

- José Francisco Neto (Zezito)
- Dona Rosa
- Arlete Vieira
- João Costa
- Benedito Leopoldo Venâncio
- João Libana

NOME: José Francisco Neto (Zezito)

Quem é (breve perfil: origens, estudos, trabalho, realizações, participação na comunidade)

Onde reside (localização completa do local de moradia)

História (depoimentos sobre história de vida e visões sobre Gonçalves passado, presente e futuro: trechos selecionados e transcritos dos depoimentos filmados)

Figura A.14 - Ficha de catalogação: SABERES E FAZERES (processos)

INVENTÁRIO PARTICIPATIVO PATRIMÔNIO CULTURAL DE GONÇALVES

PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA USJT

FICHA CATALOGAÇÃO MATERIAL COLETADO

Nesta categoria, "incluem-se os principais ritos e festividades associados à religião, à civilidade, aos ciclos do calendário etc. São ocasiões diferenciadas de sociabilidade, envolvendo práticas complexas com suas regras específicas de distribuição de papéis, a preparação e o consumo de comidas, bebidas, a produção de um vestuário específico, a ornamentação de determinados lugares, o uso de objetos especiais, a execução de música, orações, danças etc. São atividades que participam fortemente da produção de sentidos específicos de lugar e de território." (Fonte: ibram)

3 - CELEBRAÇÕES

Festas juninas

Quermesse de assados e prendas

Violeiros cantores da zona rural (Sr. Antonio Galzeiro, Besinha, Tia Zé, João Libana)

Bandeiras com mastro enfeitado (festas religiosas e de setor)

Coroação de Nossa Senhora (coroação de Maria)

FONTES: Vídeos, fotografias, anotações dos participantes e pesquisa de referências documentais

(exemplo)

TÍTULO: FESTAS JUNINAS

O que é (descrição: aspectos visuais, litúrgicos, festivos, gastronômicos, comunitários)

Onde são realizadas (localização completa dos locais tradicionais de realização)

Marcos temporais (quando acontece no ano?)

História (contextualização completa)

Significado (justificativa)

Pessoas envolvidas (pessoas e funções)

Processos de organização envolvidos (viabilização e estrutura organizacional comunitária, descrição e documentação visual)

Recursos materiais (alimentos, objetos, materiais, acessórios, vestimentas, adereços)

Expressões orais (trechos selecionados sobre os eventos)

Outros bens culturais relacionados (nomear associações com outros bens)

Situação atual (avaliação / recomendação, medidas sugeridas de salvaguarda: registro, estudo e pesquisa, difusão)

Contato (nome completo e localizador de todos os agentes envolvidos na realização dos eventos)

Figura A.15 - Ficha de catalogação: LUGARES (edificações e paisagem natural)

INVENTÁRIO PARTICIPATIVO PATRIMÔNIO CULTURAL DE GONÇALVES <i>"Em diversos casos, estruturas de pedra e cal estão associadas a determinados usos, a significações históricas e de memória ou às imagens que se tem de certos lugares. Essas representações as tornam bens de interesse diferenciado para determinado grupo social, muitas vezes independentemente de sua qualidade arquitetônica ou artística. Nesses casos, além dos aspectos físico-arquitetônicos, são relevantes do ponto de vista do patrimônio as representações sociais a eles associadas, as narrativas que se conservam a seu respeito, eventualmente os bens móveis que eles abrigam, determinados usos que neles se desenvolvem. Neste inventário, esta categoria integra tanto edificações como paisagens naturais, que são espaços para serem contemplados ou para práticas e atividades de naturezas variadas."</i> (fonte: Ibram). 2 – LUGARES (edificações e paisagens naturais) Residência de Antônio Venâncio (bairro dos ~~Vendicções~~) Residência do ~~Tijão~~ (Centro) Igrejinha no topo da Pedra do Cruzeiro (bairro Atrás da Pedra); Cruzeiro do Mirante (Centro); Igrejinha no topo da Pedra do Forno (bairro da Pedra do Forno) Cruzeiro do Sertão (bairro do Sertão do Cantagalo) Araucárias Cachoeira São Sebastião das Três Orelhas Rio Capivari Cachoeira da Fazendinha (bairro do Sertão do Cantagalo) Floresta do Barnabé (bairro do Campestre) FONTES: Vídeos, fotografias, anotações dos participantes e pesquisa de referências documentais	O que é (descrição) Onde está (localização completa) História (contextualização completa) Significado (justificativa; usos atuais) Informações técnicas (descrição e documentação visual das técnicas e processos construtivos, materiais, dimensões e linguagens) Expressões orais (trechos selecionados sobre os processos construtivos) Outros bens culturais relacionados (nomear associações com outros bens) Situação atual (avaliação recomendação, medidas sugeridas de preservação: conservação, manutenção, restauro e reabilitação) Contato (nome completo e localizador de todos os agentes envolvidos na produção do bem) PAISAGENS NATURAIS Exemplo TÍTULO: RIO CAPIVARI O que é (descrição) Onde está (localização completa: mapas, acessos) Histórico (contextualização completa, toponímia) Significado (justificativa, ocupação, transformação, usos atuais e anteriores) Informações técnicas (descrição geográfica completa) Outros bens naturais ou culturais relacionados (nomear associações com outros bens)
---	--

Figura A.16 – Print Screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves. Consulta popular sobre a nova identidade visual da cidade de Gonçalves.



Fonte:

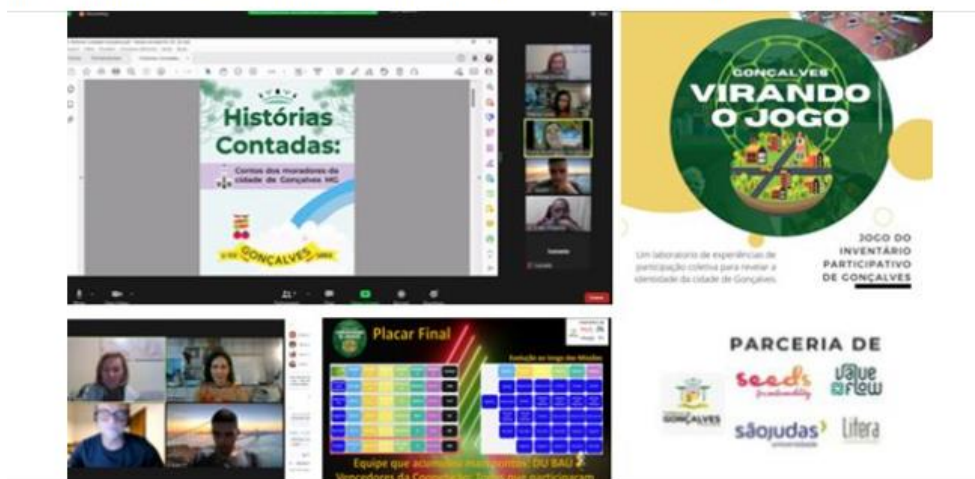
<https://www.facebook.com/marialuiza.paiva.9/videos/302821971927964?idorvanity=7138067494198>
59. Acesso em 15 abr. 2022

Figura A.17 – Print Screen da página do Facebook Histórias & Memórias de Gonçalves. Experiência de Gamificação: Gonçalves Virando o Jogo.

Mais uma etapa concluída no nosso processo do Inventário Participativo do Patrimônio Cultural de Gonçalves!

O game do Patrimônio Cultural de Gonçalves - "Gonçalves Virando o Jogo" – teve seu fechamento em grande estilo. Os vencedores da competição? Todos que participaram!

Moradores e amigos de Gonçalves, alunos da USJT e UMA e voluntários que integram o Projeto de Extensão do Inventário Participativo, puderam aprender mais sobre a cultura do município de uma forma lúdica, d... Ver mais — com Telma Gomes e outras 4 pessoas.



Fonte: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10226958153396998&set=gm.1092020888265108&id=713806749419859>. Acesso em: 5 fev. 2023.