

# SISTEMAS DE INFORMAÇÃO, CYBER CULTURA E DIGITALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO SERGIPANO: a museologia na web<sup>1</sup>

relato de pesquisa

Janaina Cardoso Mello\*  
Marcia Crisanto Montijano\*\*  
Ângela Ferreira Andrade\*\*\*  
Fabiano Conceição Luz\*\*\*\*

## RESUMO

O artigo tem como objetivo compartilhar a experiência do programa “Sistemas de Informação, cyber cultura e digitalização do patrimônio sergipano: a museologia na web” a partir da elaboração e manutenção de uma *web site* com um arquivo digital com entrevistas orais e captação de imagens pelos moradores mantenedores da cultura imaterial em Laranjeiras – SE. Aliada a essa produção de equipamentos culturais digitais para a área de Ciências Sociais Aplicadas estão dois subprojetos centrados na utilização de *softwares* livres para a organização de um banco de dados com textos sobre museologia, memória e patrimônio disponibilizados *online* e a criação de um dicionário eletrônico de termos museológicos a ser utilizado como ferramenta de pesquisa, base conceitual e conteúdo facilitador da relação ensino-aprendizagem nos cursos de museologia. Para os cursos graduação em Museologia tais iniciativas enquadram-se como inovação tecnológica na área prioritária de Tecnologia da Informação.

**Palavras-chave:** Informação. Cybercultura. Patrimônio. Museologia. Sergipe.

\* Doutora em História Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil. Professora Adjunta da Universidade Federal de Sergipe, Brasil. E-mail: janainamello@uol.com.br

\*\*Graduanda em Museologia pela Universidade Federal de Sergipe, Brasil. Bolsista de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação do Centro de Inovação e Transferência de Tecnologia da Universidade Federal de Sergipe, Brasil. E-mail: marciamontijano@gmail.com

\*\*\*Graduanda em Museologia pela Universidade Federal de Sergipe, Brasil. Bolsista de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação do Centro de Inovação e Transferência de Tecnologia da Universidade Federal de Sergipe, Brasil. E-mail: angelandrade33@yahoo.com.br

\*\*\*\*Graduando em Museologia pela Universidade Federal de Sergipe, Brasil. Bolsista de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação do Centro de Inovação e Transferência de Tecnologia da Universidade Federal de Sergipe, Brasil. E-mail: fabiano.ufs2010@gmail.com

*O mundo cultural não é só  
produzido coletivamente,  
como também permanece real  
em virtude do conhecimento  
coletivo. Estar na cultura  
significa compartilhar  
com outros de um mundo  
particular de objetividades.  
(BERGER, 1985, p. 23).*

## I INTRODUÇÃO

O s museus usualmente iniciaram sua tradição como gabinetes de curiosidades, onde o colecionismo de diversas matizes se consolidava. Na década de 1970, o Movimento da Nova Museologia organizou-se a partir de vários encontros na América Latina para repensar a noção e atuação dos museus nas sociedades, concebendo-os em sua interação com a sociedade e trazendo para seu interior a demanda de grupos sociais distantes dos círculos de poder ou da burocracia estatal (FERNANDES, 2006). Assim, homens e mulheres comuns passam a ter vez e

<sup>1</sup> O projeto conta com apoio da Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica do Estado de Sergipe (Edital Universal/2009); CNPq (AT-NM) e PIBITI-CINTEC-UFS.

voz nas discussões dos projetos museológicos. A museologia social expressa na Declaração de Santiago do Chile em 1972 afirma:

[...] o museu é uma instituição a serviço da sociedade, da qual é parte integrante e que possui nele mesmo os elementos que lhe permitem participar na formação da consciência das comunidades que ele serve; que ele pode contribuir para o engajamento destas comunidades na ação, situando suas atividades em um quadro histórico que permita esclarecer os problemas atuais, isto é, ligando o passado ao presente, engajando-se nas mudanças de estrutura em curso e provocando outras mudanças no interior de suas respectivas realidades nacionais. (PRIMO, 1999).

Frente às inovações tecnológicas e a necessidade de tornar a técnica fria um processo humanizado que possa servir ao social, os museus apreendem a memória digital como fonte de preservação da memória patrimonial. Um patrimônio pensado e definido pela sociedade, dentro de delimitações geográficas, temporais e significativas à manutenção de sua identidade. Na modernidade inserindo-se na definição de “patrimônio digital” preconizada pela *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) em 2004, consideram-se:

[...] recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo, ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, [que] são cada vez mais criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital. [...] Matérias digitais incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, e páginas WEB, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles geralmente são passageiros e requerem produção, manutenção e gerenciamento intencionais para serem preservados. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros, e por isso constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para a geração atual e futura. Esse patrimônio existe em qualquer língua, parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressões humanas. (UNESCO, 2004).

Terra da Taieira, do Lambe Sujo e Caboclinhos (ALENCAR, 2003), Laranjeiras é uma cidade rica em manifestações da cultura imaterial, mas também um centro histórico, uma “cidade-patrimônio” que na rota do projeto Monumenta<sup>2</sup> traz em seu entorno as marcas do passado revitalizado e os desafios do convívio humano com a preservação da arquitetura restaurada na atualidade, com o antigo que se faz novo. No ano de 2007, com a implementação de um novo *Campus* da Universidade Federal de Sergipe (UFS) – com os cursos de graduação em Museologia, Arquitetura, Arqueologia, Dança e Teatro – tornou-se imperativo o desenvolvimento de projetos que aliassem a tradição ancestral às novas tecnologias da modernidade, para que houvesse na academia um retorno social à comunidade que lhe abrigava.

A cidade de Laranjeiras, localizada no Estado de Sergipe, iniciou seu processo de estruturação no século XVIII, tendo surgido às margens do rio Cotinguiba onde havia um pé de laranjeira, sob o qual os viajantes descansavam protegendo-se do sol e entoando canções românticas até que chegasse o momento de se porem na estrada novamente. Para além das versões poéticas, a certeza é que a cidade se tornou uma das principais cidades comerciais de Sergipe *Del Rey*, obtendo da produção da canavieira sua principal fonte de renda (SILVA; NOGUEIRA, 2009, p. 40).

Laranjeiras foi elevada a condição de Vila em 07 de agosto de 1832, mas em 1824 já era a povoação mais rica da província de Sergipe possuindo mais de sessenta engenhos de açúcar, fábricas de charutos e aguardentes e representações comerciais européias. Em 4 de maio de 1848 passou a condição de cidade. De acordo com Dantas (1972, p. 17), com a instalação da Alfândega de Sergipe a localidade e a demografia se transformaram em “importante empório comercial para cuja feira ‘concorriam comboios de quase todos os pontos da província’ comunicando-se diretamente com as capitais da Bahia, Rio de Janeiro e Pernambuco”.

Com a urbanização do século XX, as famílias tradicionais de alto poder aquisitivo

2 O Programa Monumenta foi um programa do governo federal brasileiro executado pelo Ministério da Cultura e patrocinado pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID) que consistiu na reforma e resgate do patrimônio cultural urbano em todo Brasil. Criado em 1995, atendeu mais de 26 cidades.

migraram para a nova capital Aracaju, permanecendo em Laranjeiras a população de baixa renda dependente do trabalho nas lavouras de cana-de-açúcar, vivenciando um quadro de deterioração do patrimônio arquitetônico, todavia assumindo a manutenção da cultura imaterial local.

Assim, embora conserve sua arquitetura barroca e neoclássica fruto da colonização portuguesa, Laranjeiras também caracterizou-se como berço da confluência de etnias negras e indígenas com um manancial de ricas manifestações folclóricas revelando resistência e vitalidade representadas anualmente no Encontro Cultural, durante o mês de janeiro. O Encontro Cultural de Laranjeiras foi criado em 1976 com a finalidade de estudar, pesquisar e divulgar o folclore e as diversas manifestações populares locais, ocorrendo sempre no período dos festejos de Santos Reis no mês de janeiro. (BOMFIM, 2009).

No contexto de um cotidiano multicultural rico em manifestações locais, o curso de graduação em Museologia da Universidade Federal de Sergipe (UFS), *Campus Laranjeiras*, desde 2009 tem desenvolvido ações de pesquisa, extensão e inovação tecnológica buscando interagir com a comunidade extra-muros, bem como divulgar seu potencial do patrimônio cultural material e imaterial.

## 2 PROGRAMA SISTEMA DE INFORMAÇÃO, CYBER CULTURA E DIGITALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO SERGIPANO

O Programa “Sistemas de Informação, cyber cultura e digitalização do patrimônio sergipano: a museologia na *web*”, desenvolvido no âmbito do Núcleo de Museologia e coordenado pelo Grupo de Estudos e Pesquisas em Memória e Patrimônio Sergipano – GEMPS/CNPq, articulou várias ações iniciadas em 2010 direcionadas à pesquisa e elaboração de produtos tecnológicos, planejadas no decurso de três anos.

Subdividido em três etapas o Programa, em sua primeira fase, teve como objetivos: pesquisar os modos de apreensão da população de Laranjeiras (SE) sobre a vida em uma cidade-patrimônio e a cultura imaterial que preservam; criar um banco de dados de áudio e vídeo com

as entrevistas realizadas com os mantenedores da cultura imaterial em Laranjeiras (SE) disponibilizando-os em uma *web site*.

A partir de um projeto anterior que já vinha sendo desenvolvido em 2009, intitulado “Vozes do Trapiche: cultura histórica, memória e identidade em Laranjeiras (SE)”, cujo objetivo era a realização de entrevistas com a comunidade circundante da área universitária, foi possível recolher boa parte do material registrado em áudio e imagem para ser disponibilizado na *web site*. Segundo Mello e Santos (2008, p. 93):

[...] consistindo a história oral no instrumental que pode reconstituir melhor os aspectos triviais das vidas das pessoas comuns sendo utilizada para confirmar outras fontes, nos deparamos com a efemeridade de seus guardiões, em sua maioria já na terceira idade, anônimos ou ilustres esquecidos em seu próprio grupo, mas com um potencial extraordinário de rememoração.

A segunda parte integra o projeto *Mnemosine Digital* – Banco de Dados sobre Museologia e Patrimônio que contou com uma equipe interdisciplinar de alunos e professores da Museologia, Arquitetura e Ciência da Informação da UFS. O trabalho teve como modelo precedente o Programa de Informação para Gestão de Ciência, Tecnologia e Inovação do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Prossiga)<sup>3</sup> financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) para a manutenção de um banco de dados da área da Ciência da Informação voltado para temas como Saúde Reprodutiva, Saúde Mental, Mulher, Matemática, Literatura, Inovação Tecnológica, Estudos Culturais, Artes Cênicas, dentre outros. Sendo necessário afirmar que o Prossiga compreende funcionalidades muito mais abrangentes que compreendem bibliotecas virtuais temáticas, escritórios virtuais, serviços de eventos à Ciência, Tecnologia & Inovação (CT&I), Mercado de Trabalho, Cadeias e Arranjos Produtivos, etc.

Com a democratização, a organização de um plano e da Conferência Nacional da Cultura no Brasil em 2009, o programa “Sistemas de Informação, cyber cultura e digitalização do patrimônio sergipano: a museologia na *web*” –

<sup>3</sup> Conf. < <http://prossiga.ibict.br/>>. Acesso em: 10 set. 2010.

ainda que sem recursos financeiros e contando somente com bolsas para alunos de graduação (CNPq/AT NM; PIBITI - UFS e PIBITI-CNPq) - contribui para a formação de profissionais das Ciências Sociais Aplicadas e Ciências Humanas. Processo recomendado nos debates ocorridos, de 26 a 28 de maio de 2010, na 4ª Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação (CNCTI), realizada em Brasília. É também uma ferramenta indispensável na ampliação dos cursos de graduação em Museologia desde 2009, pois nenhum curso universitário em Museologia no país possui uma ferramenta similar no que se refere ao *Mnemosine Digital*. Na área da Museologia, portanto, apresenta-se como uma inovação tecnológica no campo da Tecnologia da Informação.

Como objetivo geral o projeto *Mnemosine Digital* propôs-se à: criar um banco de dados que concentrasse, organizasse, catalogasse e sistematizasse os textos em PDF ou *Word* em língua portuguesa referentes à "museologia, memória e patrimônio" (artigos, periódicos científicos, anais, dissertações e teses) disponibilizados aleatoriamente na *internet*. Relacionando como objetivos específicos: o desenvolvimento e manutenção de um *site* próprio para o acesso ao banco de dados por setores de turismo e entretenimento cultural, profissionais da área, pesquisadores e interessados em temas do patrimônio em língua portuguesa; a formação nos alunos de museologia de habilidades e competências para lidar com *softwares* livres e ferramentas tecnológicas em seu ofício; o estímulo ao trabalho em equipe interdisciplinar entre os cursos de Museologia, Arquitetura e Ciência da Computação; o acesso para atualização continuada de alunos e profissionais da área da Museologia, Arqueologia, Arquitetura, História e etc.; o incentivo no uso das novas tecnologias por funcionários de instituições museais que no Estado de Sergipe ainda desconhecem tais ferramentas. O projeto cumpriu seus objetivos inaugurando o banco de dados disponível em: <http://mnemosinedigital.wordpress.com>.

Por fim, a terceira parte do programa "Sistemas de Informação, *cyber* cultura e digitalização do patrimônio sergipano: a museologia na *web*" pretende desenvolver um sistema de hipertexto em ambiente computacional para implementação de um

dicionário eletrônico de termos museológicos possibilitando a compreensão de termos que são correntemente utilizados por alunos e profissionais da área da Museologia por parte de profissionais da Arqueologia, Arquitetura, História, graduandos em início de formação em Museologia e áreas afins que trabalham ou irão trabalhar em instituições museais. Incentivando assim a constância no uso das novas tecnologias por funcionários de instituições museais que no Estado de Sergipe.

André Desvallées e François Mairesse dirigiram uma primeira coletânea de verbetes em 1993, e reeditada em 2005, sob o título de *Dictionnaire de muséologie*. Quatro anos depois com o mesmo propósito organizou-se uma síntese intitulada "*Concepts clés de muséologie*" com a colaboração de importantes nomes internacionais do campo da Museologia, incluindo pesquisadores brasileiros, a saber: Philippe Dube, Nicole Gesche-Koning, Andre Gob, Bruno Brulon Soares, Wan Chen Chang, Marília Xavier Cury, Blon dine Desbiolles, Jan Dolak, Jennifer Harris, Francisca Hernandez Hernandez, Diana Lima, Pedro Mendes, Lynn Maranda, Suzanne Nash, Monica Risnicoff de Gorgas, Anita Shah, Graciela Weisinger, Anna Leshchenko. O material organizado em 2009 foi publicado em parceria do ICOFOM, Museu do Louvre e a editora Armand Colin em 2010 em quatro idiomas (francês, espanhol, inglês e chinês), e para conferir um maior acesso ao público interessado sendo disponibilizado em PDF para *download* no *site*: <http://icom.museum/que-faisons-nous/normes-professionnelles/concepts-cles-de-museologie/L/2.html>. Acesso em: 15 dez. 2011.

Em 2011 ocorreu a publicação impressa do *Dictionnaire encyclopédique de muséologie* por parte dos mesmos diretores e editora, com 722 páginas e 500 palavras organizadas por critério alfabético, com imagens fotográficas coloridas, notas explicativas e bibliografia de referência.

Trabalhos com a estética aprimorada, pesquisa exaustiva e enorme valor para os profissionais da área, todavia ainda marcado pela tradição do papel (recurso impresso) seja no formato físico ou mesmo digitalizado (na diagramação que reproduz o modelo de dicionário tradicionais). Fatores últimos que além da barreira lingüística dos idiomas (não há uma edição em língua portuguesa ainda), dificultam

uma maior acessibilidade por parte de pessoas com deficiências visuais, por exemplo, e não possuem o potencial lúdico e criativo que as novas ferramentas tecnológicas podem emprestar à tal perspectiva para usos em computadores fixos ou móveis.

No plano das patententes e registro de marcas não existe um dicionário eletrônico de Museologia cadastrado. Por isso, o “*Véritas Mouseion: Dicionário Eletrônico de Termos Museológicos*” pretende ser uma ferramenta tecnológica capaz de facilitar o contato com a linguagem das instituições com perfil museal, bem como dos alunos nas universidades, possibilitando ainda o acesso de profissionais para atualização continuada.

Embora audacioso e com várias frentes ocorrendo paralelamente, o Programa e os subprojetos que a ele se integraram possuem um quantitativo de alunos bolsistas e voluntários do curso de Museologia, professores multidisciplinares, além de estrutura física e operacional do Curso de Ciência da Computação, responsável pelo desenvolvimento dos bancos de dados e hipertextos. Inserindo-se nesse contexto o Núcleo de Arquitetura, que se encarregou da elaboração da *web site*, já em fase de testes.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

À partir de 1970 o conceito de “gestão de documentos” (surgido nos EUA na segunda metade de séc. XX) começa a ser aplicado no Brasil. A Fundação Getúlio Vargas implanta um sistema de arquivos pioneiro de Maria de Lourdes Costa e Silva. Em 1980, os programas de gestão são aplicados na Casa de Rui Barbosa<sup>4</sup> e no Banco Nacional do Desenvolvimento econômico.<sup>5</sup>

O programa de gestão de documentos visa racionalizar as atividades do arquivo, criando condições para a preservação da memória institucional, propiciando rápido acesso às informações, sejam de interesse da repartição, do governo ou do cidadão (FANTINI, 2001). Logo, as instituições museais sentem a necessidade de incorporar esse instrumento à organização e catalogação de seu acervo.

4 Hoje com a informatização o acesso às bases de dados pode ser feito via: [http://www.casarui Barbosa.gov.br/interna.php?ID\\_S=6](http://www.casarui Barbosa.gov.br/interna.php?ID_S=6).

5 Hoje com a informatização o acesso às bases de dados pode ser feito via: [http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/system/modules/br.gov.bndes.prototipo/templates/tmp\\_resultado\\_busca.jsp](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/system/modules/br.gov.bndes.prototipo/templates/tmp_resultado_busca.jsp).

No século XXI a Museologia busca a informatização e o aperfeiçoamento dos Museus de Ciência e Tecnologia. O uso das novas tecnologias e da *internet* na pesquisa e melhoria de dados alia-se à necessidade de preservação da memória na era da globalização e do esquecimento advindo da velocidade das informações produzidas pela mídia (FERNEDA, 2003). De acordo com Murguia e Ribeiro (2001, p. 185):

com a ideia de rede, todos os dados estão conectados: a partir de um é possível entrar em todos, e nenhum deles impede de se entrar nos outros. A memória-rede não precisa de uma ordem prévia, é o próprio movimento desnordeado, no sentido de fragmentado.

A necessidade de armazenar, organizar e recuperar informações é crescente na contemporaneidade. Por isso a prospecção cultural digital centra-se nos temas da “museologia, memória e patrimônio” subdivididos em: memória, museologia social, patrimônio material e imaterial; museus de ciência e tecnologia, museus de arte e museus históricos; educação patrimonial e patrimônio ambiental. Isto posto que:

o museu, assumindo-se como um banco de dados concretos acessível a todos, torna-se numa escola de saber não formal, um local de encontro com o público, um sítio particularmente propício à criação de novas formas culturais, novas relações sociais e novas soluções para os problemas existenciais que afetam os indivíduos e as comunidades.” (ROQUE, 1989, p. 25).

Canclini (1994) ao ampliar a noção de patrimônio cultural para além de monumentos arquitetônicos, percebe-o também como uma rede de solidariedades, ou seja, um lugar de cumplicidade social que não tem por fim último perseguir a autenticidade, mas reconstituir a verossimilhança histórica através de linguagens, conhecimentos, tradições e modos de usar os bens e espaços físicos.

Thompson (1992) já havia detectado o valor das fontes orais na história social moderna, uma vez que a oralidade proporciona presença histórica e reconhecimento àquelas pessoas cujos pontos de vista e valores foram descartados pela

'história vista de cima' na vigência da hegemonia de dados rankeana que privilegiou o registro oficial das ações políticas dos altos representantes da hierarquia sócio-econômica e cultural.<sup>6</sup>

Para Santana (2000, p. 51) a construção da cidadania, garantindo uma cidade-cidadã, não pode prescindir da construção e preservação da memória dos grupos, uma vez que ao abrir espaços para a inclusão de novos patrimônios a cidadania produz sua memória.

As tecnologias da informação possibilitam organizar e conservar a noção de "documento ampliado" ressaltado por Le Goff (1984), em seus distintos formatos manuscritos, sonoros e imagéticos.

Dessa forma a teoria e a prática aliam-se para possibilitar idéias que ensejem melhores condições de vida para a comunidade e universidade federal em Laranjeiras - SE. Ao mesmo tempo que as vozes da população extra-muros universitários, enquanto registros de seus modos de ver e viver, são valorizadas e compreendidas como essenciais aos estudos dos alunos intra-muros universitários cuja cultura é seu objeto de formação intelectual e profissional, o uso das novas tecnologias permite pinçar informações qualitativas e quantitativas para a compreensão da memória social como patrimônio digital. Segundo Laurindo apud Borges; Parisi; Gil, 2005, p. 2:

o sucesso da gestão da área de Tecnologia da Informação, seu desenvolvimento, instalação e operação de computadores e sistemas de informação, não depende somente da eficiência (qualidade, exatidão e desempenho) dos equipamentos e softwares, obtida pelos analistas e engenheiros de projetos de tecnologia, dependendo também da eficácia (efeitos), que compatibiliza os objetivos dos sistemas de informação e do uso dos computadores às necessidades da organização e dos usuários finais.

A organização de um *site* específico que acondicione em um único lugar o conhecimen-

<sup>6</sup> Referência ao historiador alemão Leopold Von Ranke (1795 - 1886) que elaborou métodos básicos para uma "História Científica". Os historiadores do século XIX consideravam como fontes primárias apenas documentos escritos oficiais, produzidos pelo Estado. Os documentos conteriam "a verdade", sendo função do historiador apenas reproduzir os fatos descritos. Essa linha teórica ficou conhecida como historicismo alemão, sendo influenciada diretamente pelo Romantismo.

to formal e informal torna-se uma ferramenta imprescindível tanto na relação ensino-aprendizagem quanto na compreensão do patrimônio cultural e suas interfaces museológicas. Mas também leva-se em consideração as necessidades dos usuários, daqueles que buscam a informação e a forma como têm seu acesso facilitado à tecnologia e ao próprio manuseio da mesma sem que essa lhes chegue como um desafio impossível.

## 4 MÉTODO

As metodologias surgem para serem utilizadas como ferramentas de compreensão das fontes elaboradas pela ação humana, enquanto construções sócio-culturais. A Museologia como um campo interdisciplinar por excelência agrega pesquisadores de diversas áreas e busca metodologias que possam auxiliar na pesquisa formativa de seus profissionais. Adaptar uma metodologia já reconhecida em um projeto requer cuidados, mas também a quebra dos limites de usos restritos ao ideal para a qual foi concebida.

A metodologia utilizada dividiu-se em três fases paralelas: a primeira condicionada às linguagens computacionais da contemporaneidade e a segunda norteadas pela área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

### 4.1 (1ª Fase): Digitalização do patrimônio Sergipano

Compreendeu um aprofundamento teórico-metodológico da equipe multidisciplinar do projeto sobre os estudos de patrimônio, a memória e a oralidade, a necessidade de preservação e acesso a ele, seguindo-se os passos de Alberti (2004). A partir do material em arquivo MP-3 obtido nas entrevistas junto aos portadores de memória e mantenedores da cultura imaterial na comunidade de Laranjeiras (SE) foi realizada a digitalização do material autorizado, organização do arquivo de áudio e imagem, criação do protótipo de uma *web site* para disponibilizar a "Memória Oral de Laranjeiras (SE)" e inserção do material digitalizado nesse suporte tecnológico.

Assim nasceu o [www.laranjeirasvirtual.com.br](http://www.laranjeirasvirtual.com.br), utilizando o XOOPS, um Sistema de Gerenciamento de Conteúdo conhecido em inglês como CMS - *Content Management System* cuja flexibilidade é de fácil manuseio. Instalado

em um servidor *web* com PHP e o banco de dados MySQL, o sistema possibilitou a criação e administração de um site dinâmico.

Um *site* desenvolvido utilizando XOOPS oferece diversas funcionalidades aos usuários em função de seus recursos modulares. Cada nova função do *site* é facilmente adicionada a qualquer momento pelo administrador do sistema no painel de controle. Algumas funções como agenda de eventos, publicação de notícias, publicação de artigos, divulgação de álbuns de fotos, criação de fóruns de discussão, lista de sites parceiros, lista de *links* e disponibilidade de arquivos para *downloads* podem ser adicionadas através de módulos distribuídos gratuitamente pela comunidade XOOPS.

#### 4.2 (2ª Fase): Cyber cultura museológica

Abrangeu leitura teórica e aprendizado tecnológico sobre o processo de construção de um banco de dados. Os alunos de Museologia empenharam-se em levantar, selecionar e catalogar em áreas temáticas o material disponibilizado na *internet* sobre patrimônio. Também recorreu-se ao *site* do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), junto ao sistema de classificação das tipologias patrimoniais contidas no Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC).<sup>7</sup> Mas sobretudo, buscou-se respeitar a denominação tipológica dada pelos próprios autores aos assuntos discutidos nos textos selecionados. Para tanto foi elaborada uma ficha de coleta de dados a ser preenchida e o trabalho, embora envolvesse uma considerável quantidade de textos dispersos aleatoriamente na *internet* e de livre acesso, foi feito com relativa rapidez.

##### Quadro 1 - Ficha de Coleta de Dados

Título:
Autor:
( ) artigo ( ) monografia ( ) dissertação ( ) tese ( ) outros
Procedência institucional:
Quantidade de Páginas:
Resumo:
Palavras-chave:
Link de acesso:
Data de acesso:

Fonte: Autor

<sup>7</sup> Disponível em: < <http://portal.iphan.gov.br/portal/montarPaginaSecao.do?id=13493&retorno=paginalphan>>. Acesso em: 16 nov. 2010.

Utilizou-se a “etnografia informacional” para navegar no ciberespaço aplicando a observação, seleção, registro e conceituação dos objetos, fenômenos e acontecimentos presentes no ciberespaço e que compoem um quadro síntese elaborado previamente venha a representar, temporária e circunstancialmente, o campo do patrimônio digital. Uma vez que:

uma etnografia informacional é desenvolvida para a observação de fragmentos informacionais (memórias digitais) na Internet, tendo como foco inicial da rede de referências e citações a campanha internacional da UNESCO para salvaguardar a memória digital e delinear as linhas mestras para a preservação do patrimônio digital mundial. A construção/moldura (em oposição à identificação/recorte) do universo conceitual relacionado à idéia de patrimônio digital fará uso da navegação hiperbólica (software livre HiperEditor), a qual permite, no espaço da tela, incluir e navegar na representação conceitual construída. (DODEBEI, 2005).

Desse modo, priorizaram-se textos com procedência institucional comprovada e disponibilizados no formato PDF, pois na era dos *Readers* e *Tablets* acredita-se ser esse um formato que acompanha as tendências mais atuais das novas tecnologias. Procurou-se utilizar os resumos e palavras-chaves contidos nos próprios artigos, todavia, alguns textos sem tais elementos receberam resumo e palavras-chaves buscando-se utilizar ao máximo as palavras do autor na introdução dos trabalhos para que a autoria fosse mantida.

Observou-se que a construção de uma “rede de memórias virtuais” para determinado foco temático não poderá prescindir de um conhecimento já construído, ao menos na perspectiva do interessado, e é esse conhecimento que deve também guiar a navegação, corrigindo seu rumo.

Foram definidos um número mínimo de 30 e máximo de 60 textos para cada área temática, tendo em vista a ocorrência de *links* quebrados ao longo do processo de coleta das informações.

Posteriormente foi colocada em prática pelos alunos de Ciência da Computação a elaboração de um banco de dados relacional por meio da modelagem conceitual, modelando

o projeto físico e em seguida empreendendo a esquematização do projeto lógico, adaptando-o às características de *softwares* livres como MySQL, Apache e PHP (HEUSER, 1998; KORTH; SILBERSCHATZ, 1994; TEOREY, 1994).

Todavia, observou-se a dificuldade na interação e manuseio dessa ferramenta por parte do público à quem se destina o banco de dados, uma vez que foram realizados testes pontuais durante um mês com alunos do curso de graduação em Museologia da UFS, alunos de instituições particulares das áreas das Ciências Humanas e funcionários de instituições de perfil museológico como o memorial do Poder Judiciário de Sergipe e da Secretaria de Cultura da Prefeitura de Laranjeiras. Participaram dos primeiros testes, professores, graduandos, pós-graduandos e funcionários de nível médio das referidas instituições. Os resultados dos testes revelaram que 80% dos usuários não se adaptaram ao banco de dados tradicional. Observou-se então que o formato de um *Blog* seria mais acessível ao usuário pretendido, todavia, optou-se por um formato que aliasse o layout de um *website*, possibilitasse buscas com facilidade e não possuísse custos de registro de domínio e hospedagem. Desse modo, optou-se pelo uso da plataforma: [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com).

No *layout* da página virtual, optou-se pelo uso de tons neutros como cinza e branco, mas tendo como barra condicionadora do banco de dados a cor azul vinculada ao brasão da UFS. Foram criadas nove interfaces (áreas temáticas) com o usuário: 1. Início, com o logo do *Mnemosinedigital* e apresentação do projeto; 2. Educação Patrimonial; 3. Museus e Memória; 4. Patrimônio Ambiental; 5. Patrimônio Imaterial; 6. Patrimônio Material; 7. Patrimônio, Ciência e Tecnologia; 8. Turismo Cultural; 9. Finalidade/*Manager*, com logos da instituição e do Cintec, apoios (CNPq), informando a finalidade e equipe do projeto.

A alimentação do banco de dados vem sendo realizada de forma contínua pelas bolsistas da Museologia e a coordenação do projeto, com o devido suporte do Departamento de Ciência da Computação.

### 4.3 (3ª Fase): Sistemas de informação museológica

Tem-se realizado leituras teóricas e aprendizado tecnológico sobre o processo de constru-

ção de um dicionário eletrônico. A construção do *corpus* terminológico está sendo realizada através da seleção/extração de um vocabulário museológico integrante das áreas do Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Museologia da UFS 2010-2011, levando-se em consideração 4 áreas: Museografia (expografia, expologia, gestão museológica e administração de coleções, ética em museologia, objetos e coleções); Conservação preventiva (museologia e preservação; museologia e conservação; informação e documentação museológica; museologia, patrimônio e memória; museologia e desenvolvimento social); Museologia digital (museus virtuais e museus digitais; arquitetura de museus; cavernas digitais e prototipagem 3D; expovirtual; museologia e sistemas de informação); Museologia aplicada (educação patrimonial; patrimônio natural; ação educativa em museus; avaliação de público; educação especial em museus).

A proposta de pesquisa e inovação tecnológica aqui apresentada pretende elaborar um produto tecnológico, patenteado junto ao INPI, no formato de um Dicionário Eletrônico de Termos Museológicos bilíngüe (português/inglês), áudio-visual com imagens tridimensionais, vídeos e *software* similar ao *Dosvox* para a acessibilidade aos verbetes por parte de deficientes visuais, apresentando como recursos adicionais biografias dos museus (principalmente aqueles localizados em Sergipe) cadastrados junto ao Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) e Conselho Internacional de Museus (*International Council of Museums*) - ICOM, disponibilizando os *links* de suas respectivas *homepages*.

As informações coletadas para compor os verbetes do dicionário provém dos textos que estão sendo condicionados no banco de dados *Mnemosine Digital*, e também de questionários/entrevistas submetidos à museólogos do Brasil e de Portugal sobre as definições dos termos em língua portuguesa, a partir da ficha abaixo discriminada:

**Quadro 2** - Ficha de Dados - Verbetes

Termo:
Definição:
Referências:
Colaborador:
Procedência institucional:
Data:

Fonte: Autor



## 5 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Da primeira etapa, até o presente momento conta-se com 4 CD's e 1 DVD com 75 entrevistas realizadas em Laranjeiras (SE) com homens e mulheres com idade entre 15 anos e 65 anos. Dentre os entrevistados estão estudantes, funcionários públicos e empregados do setor privado (ativos e aposentados). Verificou-se que Laranjeiras abriga muitos "forasteiros", ou seja, pessoas que não nasceram na cidade, mas que nela residem há mais de 30 anos. Dentre a formação escolar há pessoas sem qualquer tipo de alfabetização e outras com terceiro grau completo ou incompleto.

Dentre os entrevistados 80% consideram "patrimônio cultural" tudo que é transmitido de geração em geração, que possui historicidade e está manifesto na arquitetura (casarões, igrejas, museus) e no folclore (folguedos, grupos artísticos) e artesanato.

Apenas 2% dos entrevistados mostraram descaso ou repulsa pela religiosidade afro-brasileira, sendo estes oriundos de religiões evangélicas enquanto 98%, incluindo 60% de católicos, consideram os terreiros e a religiosidade de matriz africana patrimônio cultural de Laranjeiras que remonta a história dos engenhos, do quilombo do Mussuca e base de muitas manifestações culturais imateriais (folclore e floguedos) na cidade.

Dos depoentes, 70% já visitou os museus da cidade e 99% participa do Encontro Cultural de Laranjeiras, apontado como grande evento da cidade. Aproximadamente 40% participa de outras manifestações culturais na cidade (Lambe sujo, Taieiras, bandas).

Percebe-se o apreço dos moradores pela cidade e embora muitos não reconheçam o "patrimônio cultural" em seus conceitos formais e acadêmicos, 99% dos entrevistados valoriza a antiguidade dos prédios da cidade, ressaltando seu valor histórico e reivindica a restauração daqueles que se encontram em ruínas ao longo do calçadão e praças da cidade. Porém, chocam-se com os organismos estatais ou federais que lhes impedem a livre-circulação ou uso (reformas estruturais) dos

bens que em sua compreensão são de caráter privado<sup>8</sup>.

Há uma grande confusão da população com relação à divulgação da "história de Laranjeiras" e que na realidade refere-se à demanda por uma divulgação mais ampla das atividades e eventos culturais da cidade no plano estadual, nacional e internacional dos circuitos de turismo com o objetivo de incrementar a economia da cultura no local.

De posse desses dados, buscou-se através de uma pesquisa de anterioridade de *websites* disponibilizados na *internet* que contivessem informações da cidade de Laranjeiras e a grande maioria encontrada (70%) apresenta o formato de *blog's* pessoais de moradores, estudantes ou interessados no patrimônio sergipano, sendo 30% vinculados à interesses institucionais ou turísticos.

Referente à segunda etapa já foram selecionados, organizados, classificados e registrados os *links* de mais de 350 textos. As abordagens focam temáticas a respeito de *Museus e Memória, Patrimônio Imaterial, Patrimônio, Ciência e Tecnologia* compostos por material contendo Anais da Casa de Rui Barbosa, estratégias de museus no século XXI, MAX, Museologia em Portugal, Museu e recepção, Museus de Artes e Ofício, Museus e negritude, Museus infantis, Promoção de Museus, Teoria da Museologia, Comunicação nos Museus, Como gerir um Museu, Declaração de Quebec, Declaração de Santiago do Chile, Musealização da Arqueologia, Museu de Angola, Museu local, Museus no Rio Grande do Sul, Oficina de Expografia, Acessibilidade em Museus, Museus de Sergipe, Memória e Identidade, dentre outros.

Um segundo eixo compreende as temáticas relacionadas à *Educação Patrimonial, Patrimônio Ambiental, Patrimônio Material e Turismo Cultural* compostos por material contendo capelas, igrejas, casarões, Trapiche, engenhos, cidades, favelas, escolas, indústrias, ruínas, artefatos arqueológicos, arte na República, arte no Império, arte na Colônia, Gestão ambiental, Parques ecológicos e cultura, A escola e o Museu, Educação

8 Cf. Portaria 420/2010, expedida pelo Iphan, que dispõe sobre os procedimentos a serem observados para a concessão de autorização para realização de intervenções em bens edificados tombados e nas respectivas áreas de entorno

Patrimonial nos Museus, Turistas no Museu, Turismo étnico, Turismo em Sergipe dentre outros.

Com relação à terceira etapa já foram catalogados 80 termos museológicos com suas respectivas definições e etimologia das palavras que serão utilizadas na produção dos verbetes do dicionário eletrônico.

Percebe-se que o modo como a informação circula e é apropriada na contemporaneidade propicia nomeações e renomeações para objetos já existentes na sociedade, mais especificamente, na sociedade da informação concretizada no século XX.

A rede de conhecimentos digitais pode indicar uma melhor organização da representação e constituição de uma estrutura conceitual pressupondo a identificação e a segmentação do domínio do conhecimento considerado o foco, a fim de poder efetuar a análise de seus fragmentos ou conceitos singulares. Uma vez que “passou-se ao mesmo tempo do suporte papel para o suporte eletrônico e da contemplação individual ou colectiva, mas monotópica, à contemplação universal e mundial.” (DESVALLÉES, 2003, p. 18).

O patrimônio digital é, sobretudo, uma construção social, na qual os seres humanos e suas ações no tempo e no espaço constituem a grande riqueza documentada. Não representa algo acabado, é uma estrutura que vai sendo montada por grandes ou pequenos públicos. Paradoxalmente, trata-se de uma cultura dita globalizada, ao mesmo tempo em que se busca o reconhecimento da cultura de pequenos grupos, o compartilhamento e a troca de heranças e línguas em vias de desaparecimento em meio a um processo de virtualização e subjetividade cada vez maiores. (CAVALCANTE, 2007, p. 164).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O patrimônio compartilhado por um grupo social, é percebido como um conceito composto por valores e julgamentos manifestos e representados em práticas e expressões culturais com todo um sistema de significados que lhe dá um sentido próprio.

O registro de vozes comuns em Laranjeiras, mas protagonistas do espaço e tempo vivenciado, através de entrevistas, busca sua incorporação cidadã à instituição educacional que deve servir ao social e valorizar sua gente.

A interação da Museologia com a comunidade local através da pesquisa representa não somente um avanço no conhecimento e diagnóstico das necessidades sociais, mas sobretudo estabelece a criação de um espaço de convívio democrático e um laboratório para o exercício da prática profissional nos princípios da museologia social, preocupada não apenas com o patrimônio de pedra e cal, mas com as pessoas que dele fazem uso.

A busca da Museologia por caminhos teóricos e metodológicos para organização e análise de suas fontes, recorrendo às ciências vizinhas no empréstimo de ferramentas interpretativas tem ressignificado seu campo de estudo, adaptando conceitos à sua realidade e possibilitando novos rumos no gerenciamento da documentação museal na contemporaneidade.

A organização das informações e a facilidade de acesso ao conhecimento disseminado através de instrumentos tecnológicos promove a economia do tempo já tão acelerado e insuficiente para a realização das tarefas cotidianas. Na sociedade da informação, novos hábitos tornam-se necessários promovendo mudanças culturais articulando “usuários (pessoas); infra-estrutura (meios técnicos), conteúdo (produtos e serviços), entorno (fatores diversos que influenciam a sociedade da informação).” (PALHARES; SILVA; ROSA, 2007, p. 4).

Mais do que classificar, catalogar e expor, o trabalho do museólogo enquanto um pesquisador que investiga e é capaz de compreender o produto da coleta de dados que realiza confere um diferencial em sua formação e aperfeiçoamento profissional. Mais do que um técnico, ao desenvolver um olhar atento sobre a realidade e a sociedade que o cerca, assume para si a participação na construção e divulgação do conhecimento. Esse é seu fazer, esse é seu saber.

**INFORMATION SYSTEMS, CYBER CULTURE AND  
DIGITIZATION OF HERITAGE IN SERGIPE:  
museology on the web.**

**Abstract**

The article aims to share the experience of the program "Information systems, cyber culture and digitization of heritage in Sergipe: museology on the web" from the elaboration and maintenance of a web site with a digital file with oral interviews and capture images by locals immaterial culture maintainers in Laranjeiras – Allied to this is producing digital cultural facilities in the area of applied social sciences are two sub-projects focusing on the use of free software for the organization of a database with texts on museology, memory and patrimony available online and the creation of an electronic dictionary of terms as a museum to be used as a tool for searching, conceptual basis and content facilitator of teaching-learning ratio in museology. For undergraduate courses in Museology such initiatives fit as technological innovation in the priority area of information technology.

**Keywords:**

Information. Cyberculture. Patrimony. Museology. Sergipe.

---

Artigo recebido em 08/02/2011 e aceito para publicação em 20/06/2012

---

**REFERÊNCIAS**

- ALBERTI, V. **Manual de história oral**. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2004.
- ALENCAR, A. D. Fontes de. **Danças e Folguedos: iniciação do Folclore Sergipano**. 2.ed. Aracaju: [s.n.], 2003.
- BERGER, P. L. **O dossel sagrado: elementos para uma teoria sociológica da religião**. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.
- BORGES, T. N.; PARISI, C.; GIL, A. L. O controller como gestor da Tecnologia da Informação – Realidade ou ficção? **Revista de administração contemporânea**, v. 9, n. 4, p.1-17, 2005.
- BOMFIM, W. J. Notas sobre o Encontro Cultural de Laranjeiras. In: SILVA, E. D.; NOGUEIRA, A. D. **O despertar do conhecimento na colina azulada: a Universidade Federal de Sergipe em Laranjeiras**. São Cristóvão: EDUFS, 2009. 2 v.
- CANCLINI, N. G. O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, v. 23, p. 95-115, 1994.
- CAVALCANTE, L. E. Patrimônio Digital e Informação: política, cultura e diversidade. **Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf.**, Florianópolis, n.23, 2007.
- DANTAS, B. G. **A Taieira de Sergipe**. Uma dança folclórica. Petrópolis: Vozes, 1972.
- DESVALLÉES, A. Que futuro para os museus e para o patrimônio cultural na aurora do terceiro milênio? **Revista da APOM**, n.1, p. 46-74, 2003.
- \_\_\_\_\_. MAIRESSE, F. **Concepts clés de muséologie**. Paris: Armand Colin, 2010. <Disponível em: <http://icom.museum/normes-professionnelles/concepts-cles-de%20museologie/L/2/>>. Acesso em: 15 dez. 2011.
- \_\_\_\_\_. **Dictionnaire encyclopédique de muséologie**. Paris: Armand Colin, 2011.
- DODEBEI, V. Patrimônio digital: foco e fragmento no movimento conceitual. In: CIFORM - ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 6., 2005. Salvador. **Proceedings...** Salvador, 2005.
- FANTINI, S. R. **Aplicação do gerenciamento eletrônico de documentos**. Dissertação

- (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal da Santa Catarina, Santa Catarina, 2001.
- FERNANDES, A. M. S. **Um núcleo documental para o estudo do MINOM**. Disponível em: <www.minom.com>. Acesso: 27 mar. 2010.
- FERNEDA, E. **Recuperação de informação: análise sobre a contribuição da ciência da computação para a CI**. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – USP, São Paulo, 2003.
- HEUSER, C. A. **Projeto de Banco de Dados**. Porto Alegre: Sagra DC-Luzzato, 1998.
- KORTH, H; SILBERSCHATZ, A. **Sistemas de Bancos de Dados**. São Paulo: Makron Books, 1994.
- LE GOFF, J. Enciclopédia Einaudi. **“Memória”, “Documento/Monumento”**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1984. (Verbetes “História”, 1).
- MELLO, J. C. ; SANTOS, R. S. Memória e Identidade Alagoana: a oralidade na constituição do patrimônio cultural do Estado. **Revista Saeculum**, v. 18, p. 91-103, 2008.
- MURGUÍA, E. I.; RIBEIRO, R. D. P. Memória, História e Novas Tecnologias. **Impulso**, n. 28, v. 12, p. 178-188, 2001.
- PALHARES, M. M; SILVA, R. I. ; ROSA, R. As novas Tecnologias da Informação numa Sociedade em Transição. In: CIFORM, 6., 2005, Salvador. **Anais...** Salvador, 2005.
- PRIMO, J. Museologia e Patrimônio: documentos fundamentais – organização e apresentação. **Cadernos de Sociomuseologia**, n. 15. P. 95-104, 1999.
- ROQUE, M. I. R. **A comunicação no Museu**. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio Artístico) - Universidade Lusíada de Lisboa, Lisboa, 1989.
- SANTANA, M. A. Memória, cidade e cidadania. In: COSTA, I. T. M.; GONDAR, J. **Memória e espaço**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000.
- SILVA, E. D.; NOGUEIRA, A. D. Lançando um olhar sobre o patrimônio arquitetônico de Laranjeiras. In: NUNES, V. M. M.; NOGUEIRA, A. D. **O despertar do conhecimento na colina azulada**. A Universidade Federal de Sergipe em Laranjeiras. 2. ed. São Cristóvão: EDUFS, 2009.
- TEOREY, T. J. **Database modeling & design: the fundamental principles**. San Francisco, Morgan Kaufmann, 1994.
- THOMPSON, P. **A voz do passado: história oral**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.
- UNESCO. **Carta sobre a preservação do patrimônio digital**. Disponível em: <[http://osi.unesco.org.br/arquivos/documentos/UNESCO%20Carta%20Preservacao%20Digital\\_PT%20final.pdf](http://osi.unesco.org.br/arquivos/documentos/UNESCO%20Carta%20Preservacao%20Digital_PT%20final.pdf)>. Acesso em: 28 out. 2010.