

GT 10 – Informação e Memória

ISSN 2177-3688

**FOLKCOMUNICAÇÃO E CIBERMUSEOLOGIA: INTERSECÇÕES MULTIÁREAS PARA
COMUNICAR ACERVOS EX-VOTIVOS**

***FOLKCOMMUNICATION AND CYBERMUSEOLOGY: MULTI-AREA INTERSECTIONS TO
COMMUNICATE EX-VOTIVE COLLECTIONS***

Andrea de Matos Machado - Universidade Federal da Bahia (UFBA)

José Cláudio Alves de Oliveira - Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: A cibermuseologia desempenha um papel fundamental na promoção da comunicação popular em lugares de memória, pois trata-se de uma área que busca explorar as possibilidades oferecidas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para ampliar o acesso, a participação, o engajamento e a comunicação do público com o patrimônio em espaços museais. Este trabalho é parte integrante de uma dissertação de mestrado em andamento e tem por objetivo o fomento de discussões e reflexões considerando a interdisciplinaridade entre cibermuseologia e folkcomunicação, para avaliar como a comunicação museográfica dialoga e estimula a participação ativa do público. A abordagem metodológica pressupõe uma natureza de pesquisa mista, sob a ótica da metodologia *Design Science*. Dentre as técnicas de investigação para coleta de dados, é possível considerar a pesquisa de campo, a observação sistemática, entrevistas, aplicação de questionários e análise documental. A partir do trabalho conjunto e colaborativo de equipes interdisciplinares, reitera-se a importância do planejamento e execução de projetos expográficos centrados no público visitante, com o intuito de facilitar o processamento das informações, a compreensão de uso dos espaços, a estimulação da memória afetiva, a construção de identidades coletivas e a valorização de crenças e tradições populares, ponderando diretrizes projetuais específicas e personalizadas para melhoria da experiência de visita museal.

Palavras-chave: cibermuseologia; folkcomunicação; comunicação museográfica; projetos expográficos.

Abstract: Cybermuseumology plays a fundamental role in promoting popular communication in places of memory, as it is an area that seeks to explore the possibilities offered by Information and Communication Technologies (ICTs) to expand public access, participation, engagement and communication with heritage in museum spaces. This work is part of an ongoing master's thesis and aims to foster discussions and reflections considering the interdisciplinarity between cybermuseumology and folkcommunication, to evaluate how museographic communication dialogues and stimulates active public participation. The methodological approach assumes a mixed research nature, from the perspective of the Design Science methodology. Among the research techniques for data collection, it is possible to consider field research, systematic observation, interviews, questionnaires and documentary analysis. From the joint and collaborative work of interdisciplinary teams, the importance of planning and executing expographic projects centered on the visiting public is reiterated, in order to facilitate the processing of information, the understanding of the use of spaces, the stimulation of affective memory, the construction of collective identities and the valorization of

popular beliefs and traditions, considering specific and personalized design guidelines to improve the museum visit experience.

Keywords: cybermuseology; folkcommunication; museographic communication; expographic projects.

1 INTRODUÇÃO

A comunicação é um processo social fundamental que possibilita a interação entre indivíduos em diferentes contextos e abrange inúmeros aspectos da vida humana. Pode ocorrer de diversas formas, seja através de meios de comunicação de massa ou de formas mais simples, como a comunicação popular ou folkcomunicação, presente no cotidiano das pessoas, em suas crenças, valores, vivências, culturas e tradições.

A folkcomunicação é uma teoria desenvolvida por Beltrão (2001) que trata de formas de comunicação que são criadas e difundidas pelas classes populares da sociedade. É um fenômeno que tem sido estudado por muitos pesquisadores ao longo dos anos e se caracteriza pelo uso de elementos da cultura popular, como histórias, relatos de experiências, lendas, músicas, danças e tradições, como forma de expressão e comunicação (BENJAMIN, 2004). Se revela como uma alternativa importante de interlocução em espaços museais, visto que estes ambientes são imprescindíveis para a difusão e preservação do patrimônio histórico, artístico, cultural, material e imaterial.

As experiências de visita a museus e lugares de memória, sobretudo os de viés temático, são uma amostra de como a folkcomunicação pode ser aplicada nas práticas museológicas, enquanto estratégia de comunicação eficaz, possibilitando a criação de ambiências socioculturais que fomentam a participação ativa dos visitantes. Deste modo, torna-se relevante que a instituição museu busque se libertar do seu espaço tradicional e limitado, para se tornar mais acessível e mais inclusivo ao grande público. A museografia que se estabelece, tradicionalmente por meio de observação contemplativa passiva, associada à máxima do *'don't touch'*¹, dificulta a construção do conhecimento e acesso à informação acerca do contexto social, político e econômico de época, assim como dos processos envolvidos para obtenção da obra, a intenção do artista entre outros.

Na perspectiva de promover a inclusão e acessibilidade digital para democratização do conhecimento, a cybermuseologia pode ser um arcabouço importante para o estabelecimento de uma comunicação popular e de interação social oportuna e significativa

¹ 'Não toque'

em museus e lugares de memória. Considera-se um campo que busca explorar as possibilidades oferecidas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para ampliar o acesso, a participação e o envolvimento do público com o patrimônio e comunicação os espaços museais.

Na visão de Magaldi, Brulon e Sanches (2018), a cibermuseologia é uma área de estudo que se dedica à análise dos museus virtuais e digitais, bem como à aplicação das TICs no âmbito museológico. Para os autores, trata-se de um campo em expansão que busca entender como as tecnologias digitais estão transformando a forma como as pessoas interagem com os museus e como os museus podem aproveitar essas tecnologias para criar novas experiências de aprendizagem e engajamento do público.

Por intermédio de tecnologias emergentes², os museus podem alcançar um público mais amplo e diversificado, superando barreiras geográficas e sociais. A disponibilização de conteúdo online, como acervos digitais, exposições virtuais e plataformas interativas, permite que pessoas de diferentes localidades e contextos sociais tenham acesso aos recursos e à informação oferecidos pelos museus. Isso possibilita a comunicação com públicos distantes e a criação de comunidades virtuais em torno do patrimônio cultural.

Considerando fatores e características das relações existentes entre museus e seus públicos, bem como narrativas populares integradas à experiência de visita museológica, ratifica-se a importância de fomentar discussões para ampliar as possibilidades de uma museografia favorável ao desenvolvimento de experiências socioculturais e facilitadoras de acesso ao conhecimento. O recorte desta pesquisa é voltado a análise de linguagens expográficas sobre narrativas folkcomunicacionais em sua diversidade que, [porventura](#), possam ser gatilhos significativos para evocar emoções de valência positiva [que aproximam]. Para tal, busca-se uma abordagem metodológica que seja simultaneamente replicável e personalizada, propensa a estreitar a relação entre diversas áreas afins, dentre elas: Ciência da Informação, Museologia, Design, Tecnologia e Comunicação.

Essa aproximação pode proporcionar trabalhos científicos complementares, visando compartilhar boas práticas e, conseqüentemente, aprimorar a satisfação dos usuários, propiciar a integração entre espaços de cultura e comunidade em geral. Vale salientar que

² Recursos tecnológicos contemporâneos e inovações em diversos campos com o potencial para criar ou transformar as relações culturais, políticas, econômicas e sociais, mas que ainda estão em fase de consolidação e ou popularização no cenário global.

essa busca por melhorias na experiência museal é guiada por uma perspectiva sociomuseológica, em que se defende a função social dos museus na qualidade de espaços de diálogo e reflexão crítica entre a sociedade e o patrimônio cultural.

O Conselho Internacional de Museus (ICOM) aprovou em agosto de 2022, durante a Conferência Geral em Praga, uma nova definição para museu que, para além de espaços de preservação e divulgação do patrimônio cultural e histórico de uma sociedade, deve incorporar termos e conceitos relacionados a desafios contemporâneos, tais como sustentabilidade, diversidade, comunidade e inclusão. A saber:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento. (ICOM, 2022)

Ainda assim, esses espaços por vezes são percebidos como elitistas e distantes da realidade cotidiana das pessoas, o que acaba por limitar o acesso de uma parcela significativa da população a essas instituições. Cada vez mais equipes interdisciplinares, envolvidas no planejamento e execução de projetos museográficos, buscam intensificar ações para ampliar e aproximar públicos, com o intuito de ser agente de transformação social, promover o diálogo entre culturas diversificadas e auxiliar na construção e valorização de identidades coletivas mais pluralistas e inclusivas. Atualmente, a comunicação com esse público continua sendo um grande desafio (MACHADO, 2021).

É notório observar que a interatividade em museus está em plena ascensão, especialmente em museus contemporâneos, presente em atualizações do projeto expográfico, enquanto suporte ferramental e estratégia de aproximação de público. Em vista disso, a folkcomunicação pode ser utilizada como um aporte expressivo e relevante para o intercâmbio de conhecimentos, valores e tradições de fenômenos sociais, contribuindo para o desenvolvimento de práticas mais efetivas de comunicação e educação patrimonial.

Projetar experiências em ambiente expositivo museal vai muito além da mera apresentação e exposição do acervo. Trata-se de um processo em constante atualização, resultante do trabalho conjunto multiárea, desdobramento de pesquisas e estudos de público, sobretudo considerando a multiplicidade do perfil do visitante em relação a conhecimentos gerais, nível de escolaridade, repertório pessoal e cultural, sentimentos de

pertença e similitude, além da dificuldade em interpretar as várias e complexas linguagens manifestadas pelo ser humano.

O patrimônio cultural é composto por bens culturais que possuem importância histórica, artística, arquitetônica, paisagística, documental ou científica. E, de acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, configura-se como um conjunto de manifestações culturais que representam a identidade de um povo, sua memória e história. A relação entre comunicação popular e patrimônio cultural é estreita, uma vez que a comunicação popular é responsável pela sua produção e difusão, capaz de traduzir os aspectos culturais de um povo de forma acessível e compreensível a todos os membros da comunidade, permitindo a disseminação e a preservação do conhecimento relacionado.

Nesse ínterim, percebe-se uma lacuna a ser explorada no tocante à interdisciplinaridade entre folkcomunicação e cibermuseologia, aplicadas a experiências de interação social em espaços expositivos, de modo a viabilizar a comunicação museológica e construção do conhecimento do povo para o povo.

2 FOLKCOMUNICAÇÃO E CIBERMUSEOLOGIA: CONECTANDO SABERES

A utilização de narrativas folkcomunicacionais em museus pode oportunizar a criação de experiências mais inclusivas e democráticas, possibilitando que um público mais amplo tenha acesso ao patrimônio cultural e histórico de uma sociedade. Além disso, pode contribuir para a valorização das tradições e práticas culturais populares que possibilita a construção de identidades e relações sociais. Por intermédio de narrativas populares, é possível conhecer a cultura, a identidade e a memória social de comunidades diversas e plurais, e da mesma forma, aprender como a informação é transmitida e compartilhada entre os membros destas comunidades. Essa comunicação popular pode se dar de forma oral, escrita, visual, sonora e outras.

Melo (2003; 2008) aborda a relação entre a mídia e a cultura popular no contexto da sociedade contemporânea. O autor analisa como a mídia tem influenciado a cultura popular e como essa cultura tem sido representada e transmitida através dos meios de comunicação. Discute também sobre o papel da mídia na construção e manutenção da identidade cultural de diferentes grupos sociais e étnicos e como ela pode ser usada para promover a diversidade cultural e a inclusão. Além disso, o autor explora as políticas sociais dessa relação

entre mídia e cultura popular, ratificando desafios para uma comunicação mais democrática e participativa.

Estudos sobre folkcomunicação, respaldados nas discussões e provocações desencadeadas inicialmente nas pesquisas de Beltrão (2001; 2004), podem ser promissoras e um arcabouço teórico relevante para fundamentar o desenvolvimento de projetos museográficos considerando perfis de públicos distintos, voltados para a inclusão de grupos marginalizados nos grandes espaços de comunicação e história como um museu. Isso evidencia a pesquisa empírica de caráter qualitativo como imprescindível nesses contextos.

Na visão de Trigueiro (2018), as interações interpessoais das redes de comunicação cotidiana são agregadas de valores culturais proporcionados pelas interações midiáticas na sociedade contemporânea. Nesse jogo dialético de interpretações de bens culturais, sejam eles locais, regionais, nacionais e globais, emergem os produtos culturais folkmidiáticos. Para tanto, as redes de comunicação chegam a quase todos os cantos do planeta em tempo real, fazendo com que a noção de distância tome outro sentido. Essas interações na sociedade mediatizada são incorporadas nas interações midiáticas, uma sobrepondo a outra, no processo de hibridização da diversidade cultural, visando entender as múltiplas conveniências e campos de negociação existentes entre as redes midiáticas e as redes de comunicação cotidianas, operadas entre interlocutores locais que compartilham os mesmos espaços e repertórios culturais semelhantes.

Ao abordar narrativas folkcomunicacionais, as pesquisas de Oliveira (2008; 2009; 2018 e 2023) tem se expandido para incluir a investigação de objetos e contextos populares que têm um significado cultural e religioso, como os ex-votos.

2.1 Narrativas folkcomunicacionais ex-votivas

De acordo com o estado da arte pesquisado, ex-votos são objetos oferecidos em agradecimento ou em cumprimento de uma promessa a uma evidência, santo ou entidade espiritual em reconhecimento de uma graça alcançada. Têm uma longa história em muitas culturas religiosas, e também são vistos como uma forma de devoção para buscar ajuda ou proteção. Geralmente são deixados em locais sagrados, como igrejas, santuários ou templos, e podem ser de diversos tipos, como pinturas, esculturas, placas, medalhas, entre outros. São reconhecidos como uma forma de arte popular, tradição especialmente forte em países como México e Brasil. Essas peças, obras de arte e objetos variados são geralmente

concebidos como uma forma de agradecimento pelos fiéis que receberam ajuda ou proteção divina em momentos difíceis, como em casos de doenças, acidentes ou situações de perigo.

O desenvolvimento dos ex-votos está habitualmente ligado ao surgimento do cristianismo e à crescente popularidade das práticas de peregrinação. Durante essas romarias, as pessoas, boa parte das vezes, deixavam ofertas aos santos em agradecimento por suas bênçãos alcançadas. Com o tempo, essas ofertas evoluíram para os ex-votos. Em diversos países, são conhecidos como expressão rica e diversa da religiosidade popular e fontes de informação para estudiosos das áreas de Comunicação, Antropologia, Arte, História, Teologia e afins, possibilitando conhecer a materialidade de crenças e práticas religiosas do povo ao longo do tempo.

Embora os ex-votos possam ter uma conotação religiosa, eles também podem ter valor artístico e cultural, pois muitos deles são criados por artistas e artesãos habilidosos, exibidos em museus e galerias de arte, refletindo a criatividade e o talento dos artesãos e artistas que os produzem.

Os métodos e técnicas empregados na produção de ex-votos variam de acordo com a região e a tradição local. Em muitas delas, são produzidos em massa para atender à demanda dos peregrinos. No entanto, há também diversos artistas que criaram e ainda criam obras de arte personalizadas, e estas culminam em ex-votos únicos e personalizados. Esses artistas trabalham, geralmente, com clientes que encomendam ex-votos para agradecer a um santo específico por uma bênção particular. A tipologia desses objetos é diversa, incorporando novos materiais e técnicas de produção que vão desde os tradicionais, esculpidos em madeira ou até recursos computacionais mais modernos, a exemplo de peças feitas por manufatura aditiva, conhecida como impressão 3D.

No Brasil, os ex-votos têm uma longa tradição, especialmente na região nordeste do país, onde são frequentemente produzidos como ofertas aos santos católicos. Depois que o ex-voto é produzido, é costumeiramente levado para uma igreja ou santuário e oferecido como uma oferta aos santos. Pode ser colocado em um altar ou em locais específicos junto com outros ex-votos. Muitas vezes, os ex-votos têm um significado cultural e histórico profundo e assim valorizados como objetos de arte únicos e significativos.

A relação entre as narrativas folkcomunicacionais e ex-votos é complexa e multifacetada. São exemplos interessantes de como a cultura popular pode se manifestar em objetos, pois são uma forma de comunicação visual e uma maneira de preservar e transmitir

histórias populares importantes para uma comunidade, permitindo que as pessoas expressem seus relatos de experiências pessoais e ou coletivas.

Essas histórias podem incluir relatos e histórias de cura, proteção divina ou outras graças recebidas. Apresentam frequentemente imagens que representam eventos específicos e desafios pessoais que podem incluir uma descrição (registro escrito) do evento que levou a pessoa a oferecer o ex-voto. Por sua vez, pode incluir também elementos da narrativa folkcomunicação (expressões artísticas, registros orais e escritos, artefatos, transcrições entre outros) que ajudam a contextualizar o evento e a dar sentido à experiência. O estudo desses objetos pode fornecer informações valiosas sobre as crenças e valores de uma cultura, bem como a forma como as pessoas usam a arte e a religião para se comunicar e expressar suas experiências pessoais e coletivas, suas culturas e tradições.

2.2 Cibernuseologia: outras formas de comunicar acervos

Os museus devem buscar formas de tornar suas exposições e atividades mais inclusivas, permitindo que o público se sinta parte do processo de comunicação e possa se apropriar das informações de forma mais significativa.

Magaldi, Brulon e Sanches (2018) debatem a relação entre museologia e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), a partir do conceito de cibernuseologia enquanto uma corrente museológica em desenvolvimento, que busca compreender as diferentes manifestações dos museus na contemporaneidade, em relação às tecnologias da informação e comunicação e o ciberespaço, e que abrange a dimensão digital dos museus em todas as suas expressões e formatos possíveis.

Refletem também sobre a necessidade de se desenvolver um campo de estudos empíricos, que envolva pesquisas quantitativas e qualitativas sobre as diferentes manifestações dos museus na contemporaneidade e apontam para a importância da reflexão teórica e da experimentação prática na construção de um corpus teórico relacionado. Por fim, os autores destacam a importância de se examinar o conteúdo, os fluxos de acesso e o tempo de permanência dos usuários nos sites dos museus, a fim de compreender como as TICs podem ser utilizadas para ampliar e aprimorar a experiência museal.

Além disso, a cibernuseologia exerce um papel importante na preservação do patrimônio cultural material e imaterial. Através de projetos de digitalização e arquivamento digital, os museus podem registrar e preservar práticas culturais, tradições orais,

performances e expressões artísticas que podem estar ameaçadas ou em risco de desaparecimento.

Contudo, é importante ressaltar que, embora a cibermuseologia proporcione uma série de benefícios, ela não deve substituir totalmente a experiência física de visitar um museu, memorial ou ponto de memória. A visita presencial oferece uma dimensão sensorial e emocional única, proporcionando o contato direto com objetos e ambientes históricos.

A cibermuseologia, pode então, complementar essa experiência, estendendo as possibilidades de acesso, de interação e engajamento do público para além dos limites físicos do espaço museal. Essa interação contínua permite que os museus sejam mais congruentes às demandas e interesses do público. Eles podem coletar *feedbacks*, realizar pesquisas de opinião e utilizar análises de dados para compreender melhor as necessidades e preferências dos visitantes. Dessa forma, os museus podem adaptar suas programações, exposições e atividades para atender às expectativas do público, tornando-se mais relevantes e atrativos.

Magaldi (2010) propõe uma abordagem crítica à utilização da tecnologia nos museus, destacando a importância de considerar não apenas as possibilidades técnicas, mas também os aspectos socioculturais e políticos envolvidos na criação de exposições virtuais e outras experiências digitais. Do ponto de vista crítico, relativo às narrativas folkcomunicacionais ex-votivas, seria necessário examinar como a utilização de tecnologias emergentes pode afetar a construção de acervos, a compreensão e a interpretação dessas narrativas, bem como as implicações éticas e políticas da sua representação em um contexto digital.

Em muitos casos, a cibermuseologia pode ser vista como uma forma de reproduzir e reforçar as hierarquias sociais e culturais existentes. Por exemplo, quando os museus utilizam tecnologias digitais para criar experiências interativas para os visitantes, que geralmente são projetadas a partir de uma perspectiva ocidental e eurocêntrica, reforçando a hegemonia cultural desses grupos e marginalizando as culturas e narrativas locais.

Entretanto, é possível ponderar que a cibermuseologia pode tornar a comunicação mais acessível e inclusiva. Além disso, o uso de tecnologias digitais também pode ajudar os museus a se adaptarem às novas demandas do público, na expectativa de uma experiência mais conectada com o mundo digital. Desta forma, o compartilhamento de narrativas folkcomunicacionais, por meio da interpretação interativa e multissensorial de ex-votos, pode ser um exercício interessante para enriquecer a experiência de visita em museus.

No desdobramento da pesquisa (dissertação em andamento), é importante considerar a participação de comunidades envolvidas na criação dessas narrativas no processo de sua digitalização e mediação, visando garantir uma representação respeitosa e autêntica dessas tradições culturais. Isso pode incluir a utilização de tecnologias digitais para cocriação de exposições e experiências culturais, bem como a criação de espaços virtuais que permitam a interação e colaboração entre diferentes grupos e comunidades, para a ampliação do acesso à cultura e à memória social e coletiva de comunidades e públicos à margem da sociedade.

A combinação entre folkcomunicação e cibermuseologia pode contribuir para tornar a experiência de visita mais enriquecedora e significativa para os visitantes, assim como a gestão desse conhecimento com apoio dos recursos de sistemas de informação e tecnologias emergentes (PEREIRA, REZENDE e ABREU, 2000). Essa relação também pode ajudar a enriquecer a compreensão do público sobre as exposições e os acervos dos museus, tornando possível criar experiências de visita mais (inter)ativas, considerando linguagens de pertencimento identitário coletivo e personalizado, permitindo que os visitantes se envolvam com as histórias e narrativas populares.

O acervo musealizado deve ser preservado, ter políticas próprias de salvaguarda a longo prazo. Porém, os museus devem disponibilizar outras alternativas para explorar o conteúdo expositivo, como por exemplo digitalização destes acervos e viabilidade de recursos extras, que possam coexistir de maneira complementar, oferecendo ao público um “acervo que se explica” de forma segura, acessível e inclusiva.

Importante reforçar que mesmo com todas as possibilidades oferecidas pelas tecnologias emergentes, empregadas na comunicação museográfica de acervos, a mediação cultural humana continua exercendo um papel fundamental e insubstituível em espaços expositivos (grifo nosso). Esses profissionais possuem conhecimentos aprofundados sobre o acervo, a história e temas examinados pelo museu. São equipes formadas por educadores, curadores, guias, especialistas entre outros que atuam como intermediários entre o público e o acervo, complementam e potencializam as tecnologias emergentes, acrescentando significado, emoção e interação que apenas o ser humano pode proporcionar. São responsáveis por criar conexões entre o público e o acervo, estimular a curiosidade, promover a reflexão e proporcionar experiências enriquecedoras e humanizadas que vão além das possibilidades tecnológicas. Dentre as atribuições destes profissionais, vale

destacar criação de um ambiente propício para o diálogo e a troca de ideias com o público, incentivando perguntas, reflexões e discussões e promovendo a participação ativa dos visitantes inclusive com os recursos digitais.

Os mediadores culturais podem personalizar o uso do espaço, pois têm a capacidade de adaptar a abordagem de acordo com as necessidades e interesses dos diferentes públicos, identificar o nível de conhecimento dos visitantes e ajustar a linguagem e as estratégias de mediação de acordo. Ademais, são responsáveis por despertar a curiosidade nos visitantes, incentivando-os a explorar o acervo de maneira mais profunda e descobrir novas conjunturas e conexões.

Para Giannini e Bowen (2019), os museus enfrentam um desafio não reconhecido, que é a integração de recursos digitais em suas jornadas de incorporação e interação artística com o visitante, abrangendo o passado, o presente e a mudança para o futuro. Ratificam que a ascensão das ferramentas e tecnologias digitais permitiu que artistas, usuários e milhares de pessoas que têm essas ferramentas digitais em suas mãos diariamente, expressassem sua criatividade de forma inovadora, em redes globais e com baixo custo. Isso é um fenômeno que está democratizando as artes. Para os autores, a polêmica em torno da arte digital parece girar em torno do que é melhor, arte tradicional ou digital, quando isso não é uma questão de escolha por parte do visitante, nem o que se discute aqui referente ao acesso à informação e democratização do conhecimento.

2.3 Abordagem metodológica

Diante das necessidades da pesquisa em andamento, das características específicas do objeto de estudo (narrativas folkcomunicacionais ex-votivas) e necessidade de acesso a diferentes recursos museológicos e museográficos (materiais e imateriais), resumidamente as hipóteses e questões de pesquisa discutem os limiares do emprego de tecnologias emergentes aplicadas a experiências de visita a espaços museais. Busca-se avaliar a relação do público com o patrimônio cultural, com a memória coletiva, com representações sociais e com a própria construção do conhecimento, de modo a possibilitar uma articulação entre arte, cultura, informação e tecnologia, sobretudo em contextos contemporâneos.

Os principais aspectos estruturais estabelecidos nessa pesquisa são norteados pela metodologia *Design Science (DS)*, uma abordagem científica, conhecida como “Ciência do Projeto” para geração de conhecimento. Trata-se de um paradigma científico complementar

à Ciência Social, que combina teoria e prática para resolver problemas complexos e auxiliar na criação de soluções inovadoras de situações reais. (DRESCH, LACERDA e ANTUNES JR, 2014). O método de pesquisa fundamentado na *DS* e que operacionaliza a construção desse conhecimento é o *Design Science Research* ou *DSR*, que de acordo com Rodrigues (2018, p.112), trata-se de um “método capaz de prezar pela eficiência e eficácia dos artefatos informacionais, bem como pelo rigor e pela produção de conhecimento científico a partir deste processo”.

A curadoria bibliográfica deste trabalho foi balizada nas seguintes categorias teóricas: a) folkcomunicação, de narrativas populares ex-votivas e b) cibermuseologia, a partir do emprego de tecnologias emergentes. O levantamento de dados segue uma abordagem qualitativa, uma vez que descreve a complexidade do comportamento humano, fornecendo uma análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento, dentre outros (MARCONI e LAKATOS, 2010). Com relação às técnicas de investigação para coleta de dados, é possível considerar a pesquisa de campo, a observação sistemática, entrevistas, aplicação de questionários e análise documental, incluindo registros de imagem e vídeo, de modo a compreender as perspectivas e experiências do público-alvo, sob o contexto do trabalho (GUERRERO, 2001).

A análise empírica da utilização da folkcomunicação em uma experiência de visita museológica será realizada por meio da observação participante, imersão experimental de investigação tridimensional e análise documental. As narrativas ex-votivas serão analisadas a partir do conteúdo expositivo do Memorial Irmã Dulce (MID), lócus da pesquisa, por possuir em seu acervo diversas peças que representam manifestações e produções de culturas populares e que alimentaram a própria construção do acervo. O MID é um espaço que se configura como uma exposição permanente recolhida à preservação e promoção da obra de amor e caridade da freira baiana Irmã Dulce, conhecida como o “Anjo Bom do Brasil” e primeira santa brasileira: Santa Dulce dos Pobres.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das principais contribuições dos estudos folkcomunicacionais é a valorização das formas de expressão cultural criadas pelas classes populares. Essas formas de expressão muitas vezes são marginalizadas pela cultura hegemônica, que tende a valorizar apenas as produções culturais consideradas “eruditas”. Narrativas folkcomunicacionais são histórias

transmitidas e compartilhadas em grupos sociais e ajudam a manter viva a cultura de um povo. Podem ser transmitidas por meio de relatos, canções, contos, histórias, crenças e tradições populares.

A cibermuseologia tem sido apontada como uma das áreas de maior potencial para a ampliação do acesso à cultura e à informação para públicos que historicamente foram marginalizados pelas instituições culturais. A partir do uso de tecnologias digitais, museus e instituições culturais têm buscado criar novas formas de interação e participação com seus públicos, especialmente com aqueles que estão à margem da sociedade.

No entanto, é importante ter uma abordagem crítica em relação à aplicação da cibermuseologia à comunicação popular. Se por um lado, é indiscutível que a utilização de tecnologias digitais pode permitir que comunidades tenham acesso a informações e narrativas que antes eram inacessíveis, promovendo uma maior democratização do conhecimento, por outro lado e considerando a função social do museu, é preciso estar atento à forma como essa democratização está ocorrendo, quem está se beneficiando e quem está sendo deixado de lado.

Com a evolução das TICs, os museus passaram a explorar novas formas de interatividade e acessibilidade em suas exposições. Todavia, ainda são escassos os estudos que exploram a relação entre folkcomunicação e cibermuseologia para melhoria da experiência de visita a espaços expositivos.

No contexto das narrativas folkcomunicacionais ex-votivas, a cibermuseologia pode ajudar a mediar e disseminar o conhecimento desta tipologia de acervo, por meio da criação de plataformas digitais que permitam a cocriação, o acesso e a interação com essas narrativas. Além disso, a utilização de tecnologias emergentes pode proporcionar uma experiência imersiva e envolvente para o usuário, aumentando o engajamento e a compreensão de narrativas, crenças e tradições populares. Embora as tecnologias emergentes sejam valiosas para enriquecer a experiência do público, mediadores culturais são indispensáveis na integração dessas tecnologias à narrativa e ao contexto do museu.

Com base no exposto, este trabalho propôs o fomento de discussões e reflexões com base na intersecção entre cibermuseologia e folkcomunicação e como esta relação pode potencializar experiências de visita museais e condicionar comportamentos e manifestações afetivas humanas variadas, expressões artísticas, favorecendo a cognição, interatividade,

imaginação, expansão do pensamento criativo, fortalecimento da identidade cultural e valorização de crenças e tradições populares.

Como resultados, espera-se que o projeto em desenvolvimento possibilite a identificação de uma rota acadêmica e tecnológica promissora para a análise crítica e dialógica para construção e gestão do conhecimento, referente ao conteúdo de acervos folkcomunicacionais, alicerçados por mediação cibermuseológica. Assim, considera-se também a ampliação de estudos relacionados a projetos expográficos, emprego de TICs em espaços museais e estudos de público com vias à divulgação científica.

REFERÊNCIAS

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: Teoria e Metodologia**. São Bernardo do Campo: Metodista, 2004.

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: Um estudo dos agentes e dos meios populares de informação, de fatos e de expressão de ideias**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

BENJAMIN, Roberto. **Folkcomunicação na sociedade contemporânea**. Porto Alegre: Comissão Gaúcha de Folclore, 2004.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JR, José Antônio Valle. **Design Science Research: A Method for Science and Technology Advancement**. Springer, 2014.

GIANNINI, Tula; BOWEN, Jonathan P. (ed.). **Museums and Digital Culture: new perspectives and research**. Switzerland: Springer, 2019. 590 p. ISBN 978-3-319-97457-6. Disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-97457-6/cover>. Acesso em: 10 maio 2023.

GUERRERO, V. **Análise do gerenciamento de informação em um ambiente colaborativo e distribuído de desenvolvimento de produto**. 2001. São Carlos, Dissertação (Mestrado) – Departamento de Engenharia Mecânica, Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, 2001.

ICOM. *International Council of Museums*, 2022. **Museum Definition**. Disponível em: https://www.icom.org.br/?page_id=2776. Acesso em 14 de maio de 2023.

IPHAN. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937**. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/legislacao/Decreto_25_de_30_11_1937.pdf. Acesso em: 10 maio 2023.

MACHADO, Andrea de Matos. **Design emocional e interatividade em museus: a experiência de visita centrada no usuário**. 300f. il. 2021. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no Museu Virtual**: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu. 2010. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Museu de Astronomia e Ciências Afins, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. In: MAGALDI, Monique B.; BRITTO, Clovis Carvalho (Org.). **Museus & Museologia**: desafios de um campo interdisciplinar. Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 297 p. ISBN 978-85-224-5758-8.

MELO, Jose Marques de. Folkcomunicação, contribuição brasileira à Teoria da Comunicação. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, v. 1, n. 1, 2003.

MELO, José Marques de. **Mídia e cultura popular**: história, taxionomia e metodologia da folkcomunicação. São Paulo: Paulus, 2008.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. Da memória ao patrimônio cultural: reflexão sobre os ex-votos enquanto testemunho social. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, v. 16, n. 36, p. 33-49, 2018.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **Ex-votos do Brasil**: fragmentos da riqueza, diversidade e curiosidade da religião do povo. 2009. In: V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador: Faculdade de 57 Comunicação/UFBA, 2009.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. Juazeiro do Padre Cícero: o patrimônio, o turismo e a folk museografia. In: **RITUR-Revista Iberoamericana de Turismo**, v. 13, p. 100-113, 2023.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves. Semiologia dos ex-votos na Bahia: arte, simbolismo e comunicação religiosa. In: **Revista Internacional de Folkcomunicação**, v. 5, n. 9, 2008.

PEREIRA, Ricardo Oliveira; REZENDE, Denis Alcides; ABREU, A. F. Gestão do conhecimento com apoio dos recursos de sistemas de informação e tecnologias emergentes. **Encontro Nacional de Engenharia de Produção**, v. 20, 2000.

RODRIGUES, Diogo Duarte. *Design Science Research* como caminho metodológico para disciplinas e projetos de Design da Informação | *Design Science Research as methodological path for Information Design subjects and projects*. **InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação**, v. 15, n. 1, p. 111-124, 2018.

TRIGUEIRO, Osvaldo Meira. Os agentes intermediários culturais e os processos de atualização na folkcomunicação. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, v. 16, n. 37, p. 84-100, 2018.