



MUSEUS E PESSOAS NO MUSEU DA PESSOA: PENSANDO O VIRTUAL COMO SOCIAL.

Monique; Tereza; Bruno Magaldi; Scheiner; Soares

RESUMO:

De acordo com a análise da experiência do Museu da Pessoa, museu virtual que preserva suas coleções em base digital, é possível pensar o virtual como uma parte do social, e perceber as relações entre pessoas, memórias e identidades na rede eletrônica como ressignificações que têm como referência as relações que se dão em outras esferas do social. No ciberespaço, novos usos aos lugares de memória são instaurados, e identidades e sentidos são fixados de modo que se constituem ‘comunidades imaginadas’. No Museu da Pessoa, a partir de uma coleção de memórias individuais, buscou-se, desde o início, a construção de uma memória coletiva. Neste museu que não expõe as pessoas em si, mas as representações que elas fazem de si mesmas, a preocupação central não é com a ‘verdade’ dos fatos narrados, mas com a autenticidade da própria narrativa e de seus efeitos. **Palavras-chave:** Museu. Museologia. Memória social. Virtual. Social.

ABSTRACT:

According to the analysis of the Museum of the Person experience, a virtual museum that preserves its collections on a digital base, it is possible to think the virtual as a part of the social, and to perceive the relationships between people, memories and identities on the web as re-significations referring to the relations that take place in other social spheres. In the cyberspace, new uses of the sites of memory are established, and identities and meanings are crystallized so that ‘imagined communities’ are born. In the Museum of the Person, a collective memory is built from a collection of individual memories. This museum does not display persons themselves, but the representations that they make of them. The central concern is not with the ‘truth’ of the events, but with the authenticity of the narrative itself and of its effects.

Keywords:

Museum. Museology. Social memory. Virtual. Social.

*“Life’s but a walking shadow; a poor player,
That struts and frets his hour upon the stage,
And then is heard no more: it is a tale
Told by an idiot, full of sound and fury,
Signifying nothing.”¹*

(William Shakespeare - ‘Macbeth’)

¹ A vida não passa de uma sombra em movimento; um pobre ator, / Que se pavoneia e se consome em sua hora sobre o palco, / E, depois, não se ouve mais falar dele: é um conto / Contado por um idiota, cheio de som e fúria, / Significando nada. (Tradução nossa)



1. Introdução

Na reunião do *World Summit on the Information Society* (WSIS)², em 2003, organizada pelas Nações Unidas, em Genebra, em 2003, foi adotada uma Declaração de Princípios fornecendo algumas considerações para a sociedade da Informação, voltada para o bem-estar de todos. Nela, chama-se a atenção para o papel da conectividade e da infra-estrutura de rede como forma de acesso à tecnologia de comunicação e informação³. Mas estaria o virtual restrito às tecnologias da comunicação e da informação?

Partindo deste questionamento, o presente artigo tem por objetivo demonstrar que, apesar da existência da exclusão digital em grande parte do mundo – já que nem todas as pessoas têm uma parcela de suas relações mediada pelas máquinas –, é seguro afirmar que *o social existe no virtual*.

A ideia de virtual trazida para este artigo é ampla. O virtual coexistiria tanto no ciberespaço⁴, meio eletrônico, quanto no mundo das coisas ‘palpáveis’, materiais ou imateriais. Para Levy, virtual é algo em potência, algo em transformação, é o vir-a-ser, é um ‘complexo problemático’. Para ele, por uma perspectiva filosófica, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. E o autor vai além:

O virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando em um mesmo movimento surgem a definição do sentido e a propensão do texto a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura.⁵

O virtual não se restringe ao conjunto de máquinas, tecnologias eletrônicas. O virtual também pode ser nômade, desterritorializado. O meio eletrônico, a Grande rede de computadores são meios de manifestação do virtual. Neste sentido, somos rodeados de virtualidade.

No que tange ao ciberespaço, as relações são alteradas. Nossos signos são transformados em *bytes* digitais. Para Monteiro, a “página em branco é o campo do monitor; a caneta é o teclado”⁶. O ciberespaço seria “como um mundo virtual porque está presente em potência, é um espaço desterritorializante”. Nele, o mundo não é palpável, ainda que alcance os sentidos, mas “existe de outra forma, [em] outra realidade”, em um “local indefinido, desconhecido, cheio de devires e possibilidades”. Como relata a autora, “não podemos sequer afirmar que o ciberespaço está presente nos computadores”, ou mesmo nas redes. Sendo assim, “onde fica o ciberespaço?” Para onde é deslocado todo esse “mundo”, essa parte imprescindível de nossas vidas diárias, quando desligamos os nossos computadores?⁷ Respondendo a essas questões, poderíamos afirmar que o ciberespaço, em

2 GENEVA DECLARATION OF PRINCIPLES. Disponível em: <<http://www.itu.int/wsis/docs/geneva/official/dop-es.html>>. Acessado em: 02 fev. 2009.

3 NOVAES, Sérgio F.; GREGORES, Eduardo. **Da Internet ao grid**: a globalização do processo. São Paulo: UNESP. 2004.

4 Inicialmente o Ciberespaço seria “uma representação física e multidimensional do universo abstrato da ‘informação’ [...] Um lugar pra onde se vai com a mente, catapultada pela tecnologia, enquanto o corpo fica pra trás” (GIBSON, William. Neuromance. Disponível em: <<http://project.cyberpunk.ru/lib/neuromancer>>. Acessado em: 20 dez. 2008.s/n).

5 Ibidem, p.40.

6 MONTEIRO, Silvana. **O Ciberespaço**: o termo, a definição e o conceito. Disponível em: <http://dgz.org.br/jun07/Art_03.htm>. Acessando em: 25 nov. 2009.

7 Ibidem.



certa medida, está em nós; ele nos permeia e não é desligado ou isolado de nossos corpos, de nossas memórias e nossas consciências quando desligamos o computador. Com efeito, nós o carregamos conosco por toda a parte, independentemente da tecnologia. Ele é um novo palco onde apresentamos e representamos as nossas identidades, e compõe o social como uma de suas representações. É esse caráter fluido do ciberespaço que o torna *virtual*.

Existir socialmente na internet é, portanto, apenas mais uma forma de se exercitar o ‘eu’ por um meio específico, sem que este ‘eu’ esteja desconectado de um contexto social que pode existir na rede ou apenas fora dela. Logo, a tecnologia não isola, ao contrário, ela gera relações muitas vezes até mais profundas do que as que se dão sem a sua mediação, porque ela tem a função de promover encontros impensáveis e suprimir distâncias intransponíveis sem o seu suporte.

O ciberespaço, assim, constitui apenas uma forma (entre várias outras) de nos projetarmos para além de nós mesmos. Alcançamos o virtual ao nos projetarmos em direção ao ciberespaço, mentalmente, perceptualmente – como se fosse possível habitar uma dimensão que está para além do nosso corpo, e que nos alimenta a fantasia de potência, de imortalidade, pois existir para além do corpo é a fantasia essencial do humano. Esta é uma dimensão altamente ilusória, tendo em vista que o ciberespaço, tecnicamente, só existe enquanto existirem computadores ligados. *E existir socialmente no mundo virtual seria a realização alegórica desta ilusão*: nesta alegoria, vivemos para além do corpo, e vivemos socialmente⁸. No ciberespaço, nós estamos *cativos de uma alegoria, de uma fantasia de nos manifestar em um tipo de não-lugar*⁹, projetamos nossos desejos e nossos sonhos em um espaço inexistente materialmente. Na verdade, continuamos habitando o espaço imaginário, apenas deslocamos a imaginação para uma instância que está para além do corpo, está na máquina.

Concordando com Lévy, *virtualizar* uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, “em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em definir a atualidade de partida como resposta a uma questão de partida”. Para o autor, a virtualização, processo que aqui consideramos como eminentemente social e agregador de trajetórias e memórias, “fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade”¹⁰, criando assim um outro social, que replica mas também reinventa a realidade social que o criou. Assim, diríamos que virtualizar é caminhar em direção à interrogação. E afirmar a existência de um museu virtual é compreender esta nova possibilidade. Assim, restringir o museu virtual à internet é não compreender tal complexidade. O virtual está presente em todos os meios, pois, como afirmam Deleuze e Lévy: “somos rodeados de virtualidade”.

Nesta perspectiva, o que interessa não é o rótulo ou a categoria em que se insere cada museu, mas a sua relação com o movimento, o processo, a criatividade, a mudança. Mais que classificar, é importante compreender esses novos museus, chamados ‘virtuais’, como ambientes de plena transformação: exemplos da potência que tem o Museu de apresentar-se como “um evento, um

⁸ Eis a importância das redes sociais como uma forma contemporânea de contato social mediada pela máquina, como já o foram o telégrafo, o telefone e o fax.

⁹ O não-lugar aqui segundo o sentido do termo utilizado por Scheiner (2004).

¹⁰ LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Ed.34. 1995.p. 43.



acontecimento, uma eclosão da mente ou dos sentidos, (...) instancia de presentificação dos novos modos pelos quais o homem vê o mundo”¹¹. Lugar de memória, lugar de virtualidades infinitas...

Para Lévy, o grande passo para a sociedade humana foi o uso da memória. A memória permitiu que a sociedade humana pudesse inventar “a si mesma como coletivo capaz de aprender, em longo prazo, continuamente, independentemente da morte dos indivíduos, dos grupos ou das culturas particulares”. Com isso, crescem as interconexões socioculturais, de modo cada vez mais intenso. Singularidades individuais são preservadas coletivamente como acontece com: invenções técnicas, línguas, sistemas de signos, instituições, obras e idéias¹². Este é o caso da internet.

2. Os ‘novos’ lugares de memória

Podemos considerar pouco útil empiricamente pensar o ciberespaço como um não-lugar no sentido estabelecido por Marc Augé¹³, isto porque, apesar de desterritorializado, o espaço virtual na rede eletrônica é vasta e constantemente localizado. Ele é composto por nódulos semióticos representando relações sociais provenientes dos contextos territoriais que o permeiam, e estes funcionam como marcos, ou pontos fixos para as identidades (individuais e coletivas) que são por ele criadas e/ou mantidas. Por exemplo, no momento em que este artigo está sendo escrito, a página do buscador Google na rede comemora, com uma imagem do Rio de Janeiro, o aniversário do paisagista brasileiro Burle Marx, enquanto em outras partes do mundo, na mesma data, esta mesma página faz referência a outros acontecimentos da história de cada região. Consideramos, assim, que somente por meio de pontos relacionais sempre localizados e particulares, que fixam identidades e sentidos, que se estabelecem os chamados “lugares de memória”, em qualquer nível do real.

Lembramos que, para Nora,

Os lugares de memória nascem e vivem do sentimento [de] que não há memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter aniversários, organizar celebrações, pronunciar elogios fúnebres, notar atas, porque essas operações não são naturais. É por isso que a defesa, pelas minorias, de uma memória refugiada sobre focos privilegiados e enciumadamente guardados[...] São bastiões sobre os quais se escora.¹⁴

Como discute Augé, considerando que a memória é sempre um fenômeno atual, como algo vivido no presente, e a história é vista como uma representação do passado, a memória, assim, pode transparecer um estado de espírito paradoxal. Para o autor, é no espetáculo da diferença, no espetáculo de uma memória tradicional por meio do qual não percebemos mais do que vestígios – os memoriais – que buscamos descobrir o segredo de nossa reclusa identidade. Segundo Nora, este projeto não trata de uma gênese, mas da “decifração daquilo que somos à luz do que não somos mais”¹⁴.

11 SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dioniso no templo das musas**: Museu – Gênesis, idéia e representações na cultura ocidental. 152 F. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Estado do Rio e Janeiro – UFRJ. Rio de Janeiro, Brasil, 1998, p. 144

12 LEVY, Pierre. **Conexões planetárias**: O mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: editora 34, p. 45.

13 NORA, Pierre. **Entre memória e história**: a problemática dos lugares. Projeto História. São Paulo, V.10, p.9. 1993.

14 NORA (1984, p.XXXIII apud AUGÉ, 1989, p.4).



Os lugares de memória, assim, adquirem tal atribuição na medida em que se inscrevem em uma *vontade de memória* – que, segundo Augé, diria respeito a um fenômeno moderno¹⁵. Esta vontade de memória, em vez de se referir à nostalgia inspirada pelos monumentos do passado, já que esta se caracteriza mais como um traço de época, tem relação com um estranho sentimento de luto. Por uma espécie de tropismo irresistível, seu olhar se dirige do sentido passado do passado ao sentido presente desse passado¹⁶. Somos levados, assim, a pensar os lugares de memória não a partir de sua existência física e espacial, mas sob o ponto de vista da crença das pessoas que esses espaços congregam. Ao promover uma “sacralização laica”¹⁷ do lugar, como uma comemoração em comum e do comum, os lugares de memória através da virtualidade que lhes é inerente, atualizam a sociedade e seus grupos, muitas vezes levando-os a crer na existência de ‘comunidades’, ou de um sentido de continuidade com o grupo, engendrado através do compartilhamento de experiências que se autorreferenciam.

Os museus virtuais, ao manipularem esses símbolos e produzirem outros novos, potencializam no espaço as possibilidades dos cruzamentos, e logo fazem surgir novos microssentidos para a noção de comunidade e a experiência de continuidade – que agora é amplificada e multiplicada. O Museu do presente faz lembrar que todas as transformações responsáveis por compor as identidades dos grupos e gerar pertencimento acontecem no tempo do agora e estão constantemente levando a novas negociações e rearranjos das pessoas, das coisas e das crenças na ordem social, refazendo-a. E como enunciado por Marc Augé, “nada exclui que o desencantamento e o reencantamento do mundo sejam concomitantes, ainda que não necessariamente pelos mesmos, nem nos mesmos termos, nem nos mesmos lugares”¹⁸. A partir desta proposição, o autor nos faz atentos para a constituição ilusória dos mais diversos sujeitos coletivos, lembrando que até mesmo o ‘nós’ construído agora não é o mesmo do que fora composto há muito pouco tempo atrás. Somos todos virtuais e, portanto, cambiantes, de acordo com os laços de significados que estabelecemos no momento presente.

Hoje é possível perceber a relação entre os processos de memória e a constituição do que Benedict Anderson chamou de “comunidades imaginadas”¹⁹, ao se referir ao modo pelo qual pessoas que são membros de grupos muito amplos, como as nações, fundados na ideia da simultaneidade de consciências e de mentalidades, podem compartilhar traços culturais e sociais. Uma comunidade é imaginada quando os membros de um grupo não se conhecem entre si e passam a acreditar nos laços que os ligariam *virtualmente* constituindo um conjunto interligado e homogêneo. Este conceito tem importância central quando se trata de compreender como e por quê o Museu da Pessoa é virtual e é museu.

15 AUGÉ, Marc. *Les Lieux de mémoire du point de vue de l'ethnologue*. **Gradhiva**, n. 6, 1989, pp.3-12. p.5.

16 AUGÉ, Marc. *Les Lieux de mémoire du point de vue de l'ethnologue*. **Gradhiva**, n. 6, 1989, pp.3-12. p.6.

17 Ibidem, p.10.

18 Ibidem, p.11.

19 ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, *passim*.



3. O Museu da Pessoa

O Museu da Pessoa foi criado em 1991, com o objetivo de “construir uma rede internacional de histórias de vida capaz de contribuir para a mudança social”²⁰. Desde então, o museu coleta depoimentos e imagens digitalizadas de documentos com histórias de vida de diferentes indivíduos. Como na época de sua criação não existia a rede eletrônica como ela é hoje, o museu preservava as suas coleções, ou seja, esses registros de histórias de vida, em “base digital (banco de museus, CD-ROMS e outros)”. O objetivo era, então, “criar um novo espaço onde cada pessoa pudesse ter a oportunidade de preservar a sua história de vida e de tornar-se uma das múltiplas vozes da nossa memória social”²¹. A partir de uma coleção de memórias individuais, buscou-se, desde o início, a construção de uma memória coletiva.

Esta percepção se dá por um mecanismo, já previsto por Halbwachs, de se apreender memória coletiva e memória individual em um mesmo processo, acessado pela história oral. Como fica claro no trabalho realizado no Museu da Pessoa, o passado é *reconstruído* por meios baseados na consciência presente, e nunca como um estado exato do que fora ele anteriormente. A lembrança é, em grande parte, uma reconstrução do passado que se dá através do auxílio de dados plantados no presente²², e, consequentemente, as imagens de outrora evocadas serão sempre bastante alteradas. Entretanto, todo este processo de reconstrução não se dá com referência a memórias individuais. Trata-se de um fenômeno da coletividade, já que significados compartilhados só seriam alcançados pelo uso de memórias coletivas. Estas, ainda que constituídas de maneira diferente das memórias ditas individuais, também formam parte do contexto mental de cada indivíduo²³.

Lembremos aqui o caráter agregador dos processos de memória, que é exatamente o que fundamenta a existência do Museu: pois é do conjunto das memórias individuais, repetidas (ou replicadas) no âmbito coletivo – porque valoradas como relevantes – que se identifica, em cada coletividade, o que é patrimônio e o que deve ser musealizado. Eis porque reconhecemos o Museu como uma instância agregadora de memórias: não porque remeta ao passado ou o presente, mas porque congrega, resume e representa o que é valorado e valorável na memória coletiva. O Museu se constitui, pois, no compartilhamento, nos valores coletivos e nos movimentos de legitimação do que tem e/ou dá significado a conjuntos de indivíduos, ou seja, do que as pessoas valorizam em comum²⁴. Ele é, pois, comunitário e social em sua essência, qualquer que seja o modelo através do qual se

20 MUSEU DA PESSOA. Nossa História. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/oquee/oque_nossahistoria.shtml>. Acessado em: 02 dez. 2009.

21 Ibidem.

22 HALBWACHS, Maurice. **La memoire collective** (1950). Édition électronique. Les classiques des sciences sociales. Québec: Université du Québec, 2001. Disponível em: <http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html>. Acesso em: 03 de novembro de 2009. p.38.

23 Ele lembra, que separar uma e outra radicalmente pode ser um erro já que o funcionamento da memória individual não é possível sem instrumentos, entre os quais as palavras e as ideias, que o indivíduo não inventou por si só mas que são formadas por meio da coletividade. Contudo, a nossa memória individual não se confunde com as outras: a diferença está na limitação no espaço e no tempo. Ibidem, p.26.

24 Ver SCHEINER, Tereza - 1998 e 2004.



materialize para a sociedade.

Em entrevista cedida para o Almanaque Brasil, uma das fundadoras e idealizadoras do Museu da Pessoa, a historiadora Karen Worcman, diz que ao desenvolver pesquisas de história oral, quando ainda estudava História no Rio de Janeiro, antes de 1991, se questionava muito sobre a função social da História. Entre as pesquisas realizadas, estudava a imigração de judeus para o Rio de Janeiro. Um dia ela começa a pensar que “deveria haver um lugar onde a alma das pessoas pudesse ser preservada, um museu da pessoa”. Este museu seria “não de coisas ou fatos, mas de história de gente”. O Museu da Pessoa começou a ser pensado a partir da “idéia de que uma história pode mudar seu jeito de ver o mundo”. Esta questão seria transformadora “no sentido social, cultural, emocional”. Para Worcman, “aprender a ouvir os outros talvez seja o maior desafio que a gente – como cultura ou como indivíduo – tem a enfrentar”²⁵.

No contexto desse museu, cada pessoa é pensada como um nódulo de relações, como um conjunto de encontros no tempo, ou como *trajetória*. Para Bourdieu, a noção de *trajetória* remete a uma série de *posições* sucessivamente ocupadas “por um mesmo agente (ou um mesmo grupo) num espaço que é ele próprio um devir, estando sujeito a incessantes transformações”²⁶. O que o autor pretende é disseminar a noção de que uma vida nunca é uma série única de acontecimentos sucessivos, pois ela está ligada a outras vidas e apresenta múltiplos vínculos. Um único indivíduo é, portanto, virtualmente todas as relações de que já participou. Produzir uma história de vida, tratar a vida como uma história, isto é, como o relato coerente de uma sequência de acontecimentos com significado e direção, talvez seja conformar-se com uma ilusão retórica²⁷, uma representação comum da existência que toda uma tradição literária não deixou e não deixa de reforçar.

Ao mudar-se para São Paulo, no final de 1991, Worcman organizou, com um grupo de pesquisadores, uma exposição sobre imigrantes judeus. Para tanto, disponibilizou nas ruas de São Paulo cabines de coleta de depoimentos, “para que visitantes registrassem suas histórias”. Muitos jornalistas que a entrevistaram, na época, questionavam como “a vida de anônimos poderia atrair alguém”²⁸. A exposição acabou sendo um grande sucesso, despertando nas pessoas o interesse em deixar registrados seus depoimentos de vida. Esta foi a matriz inicial do Museu da Pessoa.

3.1 O museu em rede

O museu foi implantado, efetivamente, em 1997²⁹, e com a inserção na internet, o projeto tornou-se popular. Segundo Karen Worcman, não existiam, na época, modelos a serem seguidos

25 RODRIGUES, op.cit.

26 BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: AMADO, Janaína & FERREIRA, Marieta de Moraes (orgs.). **Usos e abusos da história oral**. Rio de Janeiro: FGV, 1996. p.183-191. p.189.

27 Ibidem, p.185.

28 RODRIGUES, op.cit.

29 WORCMAN, Karen. The Museum of the Person. **ICOM News**, Vol. 57, N. 3, s/p, 2004. Disponível em: < http://icom.museum/pdf/E_news2004/p4b_2004-3.pdf >. Acessado em: 10 dez. 2009.



para a constituição desta nova experiência. O que havia eram “arquivos de história oral”³⁰, que normalmente remetiam a histórias dos negros, imigrantes e sobreviventes do Holocausto. Estes museus de comunidades ameaçadas a desaparecer, silenciadas, muitas vezes, pela história oficial, encontravam na história oral uma nova seara para o reconhecimento – ou a mera visibilidade. É baseado nestas experiências, ainda que sem se limitar a elas, que o Museu da Pessoa passa a ocupar um lugar de destaque tanto no campo da Museologia quanto na História.

Em 1999, o museu participa da conferência ‘*Museums and the Web*’³¹, em Nova Orleans, nos Estados Unidos. Neste momento esta experiência tem contato com o professor Jorge Gustavo Rocha, do Departamento de Informática da Universidade do Minho, o que resulta na criação de um Núcleo do Museu da Pessoa em Portugal. As primeiras gravações de depoimentos são realizadas em 2001. No mesmo ano, em *Seattle*, o museu participa do workshop “*The Museum-Of-The-Person ‘dot’ World*”³², que tinha como objetivo desenvolver etapas para a expansão do trabalho realizado, incentivando a criação de novos núcleos. Neste encontro, surge a ideia da criação de um núcleo nos Estados Unidos, ligado à Universidade de Indiana³³. Já em 2002, iniciam-se os contatos com o *Centre d’Histoires de Montreal*, discutindo experiências desenvolvidas no Canadá e no Brasil. Coroando esta trajetória de expansão, em 2003 é implantado o portal do museu, que já se constituía como uma rede virtual de histórias de vida.

Hoje, o Museu da Pessoa é “formado por quatro núcleos (Brasil, Canadá³⁴, Estados Unidos³⁵ e Portugal³⁶)” “núcleos estes que são pensados como “autônomos, auto-sustentáveis e ligados por uma metodologia e objetivos comuns”³⁷.

3.2 Um museu auto-sustentável

Segundo Karen Worcman, o Museu da Pessoa surge como uma ideia inovadora, tanto no que tange a ser um espaço que “reúne histórias de todas as pessoas”³⁸ quanto ao próprio uso da internet nos processos de musealização das histórias de vida. A sua idealizadora afirma que o museu “já nasceu virtual”, por não se constituir fisicamente. E lembra que os “arquivos de história oral costumam ser acadêmicos, ou então [sediariam-se] em espaços como bibliotecas públicas”, o que difere do Museu da Pessoa, que está aberto a “qualquer pessoa que pode visitar esse espaço e registrar sua história pela internet”.

Para Worcman, a escolha pelo formato ‘museu’ e não por um arquivo (nos moldes tradicionais da arquivística) se deve a serem os museus instituídos espaços educativos e de

30 RODRIGUES, op.cit.

31 “Museus na rede” (Tradução nossa).

32 “O museu-da-pessoa ‘ponto’ mundo” (Tradução nossa).

33 Museu da Pessoa. Nossa História. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/oquee/oque_nossahistoria.shtml>. Acessado em: 02 dez. 2009. Passim.

34 MUSEU DE LA PERSONE. Disponível em: <<http://www.museedelapersonne.ca/>> . Acessado em: 02 dez. 2009.

35 MUSEUM OF DE PERSON – INDIANA. Disponível em: <<http://www.bloomington.in.us/~mop-i/>>. Acessado em 2 fev. 2009.

36 MUSEU DA PESSOA – PORTUGAL. Disponível em: <<http://www.museu-da-pessoa.net/>>. Acessado em: 02 dez. 2009.

37 RODRIGUES, op.cit.



promoção do conhecimento, não se restringindo à aquisição e preservação de preciosos segmentos do patrimônio da humanidade.

De início, antes de sua constituição na Internet, sob a forma de museu virtual eletrônico, o Museu da Pessoa se desenvolvia baseado em ações que os profissionais da Museologia consideram como funções essenciais dos museus: pesquisa, realizada pelos idealizadores do projeto; organização; documentação e preservação de acervo, baseadas em registros obtidos em ações do museu; e exposições, realizadas, por exemplo, na cidade de São Paulo.

Desde a sua criação, o Museu da Pessoa teve como objetivo central estabelecer uma rede virtual de histórias de vida. A ideia de construir um museu de relatos levou a equipe a reconsiderar, no desenvolvimento da experiência, a noção de ‘espaço’, já que as pessoas são inúmeras e as histórias são intangíveis:

No início, pensamos que poderíamos estabelecer um banco de dados multimídia e divulgar informações em CD-ROM. Com a Internet, o projeto do Museu da Pessoa tomou-se cada vez mais popular, o projeto foi ampliado. Além de garantir o acesso à coleção, foi possível fazer das pessoas não só receptores, mas agentes de sua própria história. Os indivíduos e grupos se tornam agentes de sua própria história, tornam-se grupos de uma comunidade maior. As histórias pessoais já não são, exclusivamente, pessoais e tornam-se parte da memória coletiva, sendo esta memória permeada por múltiplas vozes, inclusive histórias de pessoas de todos os setores da sociedade.³⁸

Aqui a ‘comunidade’ é aquela que dá sentido ao ‘eu’ e que permite ao sujeito de uma narração se perceber como sujeito e falar sobre si mesmo de acordo com uma lógica que não lhe é própria, mas que está no coletivo. O que se pode extrair da análise dos depoimentos é a constituição, por sua vez, de um ‘sentido de comunidade’ que se vê presente na vida das pessoas e que é, por elas, com frequência, instrumentalizado e reafirmado. Este, que pode ser entendido como um sentido reflexivo e subjetivo do pertencimento a um grupo ou vizinhança, funciona como um artifício não apenas para que o falante (sujeito da narração) vislumbre uma continuidade no tempo, com as suas ‘origens’, mas de modo a que se construa uma continuidade na sociedade, com os grupos aos quais se relaciona a sua identidade.

Assim, é o sentido de comunidade que leva as pessoas a desejarem fazer parte da experiência de compartilhar lembranças e trajetórias em um museu que propõe uma participação inortodoxa e atraente para a constituição do próprio ‘eu’. O trabalho do museu é o de dar voz àqueles que desejam contar sua história, e o critério de seleção das histórias é exatamente este – o da narração.

Neste sentido, percebe-se que a Museologia se apropria dos modos relacionais já utilizados por outras mídias, especialmente a imprensa e a televisão aberta – onde são hoje comuns os programas que oferecem espaço para que indivíduos narrem suas histórias de vida, de forma episódica. Mas a diferença é que, se na imprensa ou na tevê ‘todos podem ser famosos por cinco minutos’, no Museu

³⁸ WORCMAN, Karen. The Museum of the Person. **ICOM News**, Vol. 57, N. 3, s/p, 2004. Disponível em: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p4b_2004-3.pdf>. Acessado em: 10 dez. 2009.



da Pessoa cada narrativa passa a constituir um objeto musealizável, no instante mesmo em que é registrada. Reproduz-se, aí, o conjunto de processos que transforma o espontâneo em registro, o fluxo em objeto, enfim, o conjunto de processos que dá corpo e forma ao que denominamos ‘musealização’.

4. As ‘comunidades’ virtuais e um novo paradigma para a participação

A narração é a matéria prima do Museu da Pessoa, e é através do ‘contar a sua história’ que cada um dos sujeitos deste museu se auto-representa como sujeito na sociedade do presente. A *virtualidade* aqui é colocada em uso no ciberespaço em prol da *socialidade*. Ela convida os atores a pensarem sobre suas próprias trajetórias sociais, e a compartilhá-las. E, mais ainda, cada uma destas trajetórias é valorizada e documentada através de um processo único de musealização, que parte do princípio de que *toda* história de vida merece ser contada.

O museu instaura, assim, uma forma peculiar de participação, que permite que os seus usuários desempenhem tanto o papel de atores como o de espectadores no palco onde são encenadas as memórias individuais e coletivas. Nina Simon define uma instituição participativa como um lugar em que os visitantes podem criar, compartilhar, e se conectar uns com os outros e com o conteúdo que os cerca. Criar significa que os visitantes contribuem com suas próprias ideias, objetos e expressões criativas³⁹. Em vez de ser “sobre” alguma coisa ou “para” alguém, instituições participativas são criadas e geridas “com” seus usuários. A participação, assim, envolve a própria relativização do papel e da função social da instituição. Em casos como o do Museu da Pessoa, a instituição serve de “plataforma” que conecta diferentes usuários que atuam como criadores de conteúdo, distribuidores, consumidores, críticos, e colaboradores. Isso significa que o museu não pode garantir a consistência da experiência do indivíduo. Ao contrário, a instituição gera oportunidades diversas para as experiências coproduzidas dos visitantes.

Para Worcman, o Museu da Pessoa se desenvolveu rapidamente devido à

[...] idéia de ampliar a participação das pessoas como construtoras do acervo, de fazer uma coisa muito colaborativa bem antes da web 2.0 e de tentar não concentrar os produtos, mas disseminá-los. Já fizemos exposições ambulantes, cabines no metrô, exposições virtuais.⁴⁰

Foi a valorização da sociedade diante do projeto do museu que possibilitou que este se constituísse efetivamente. As “pessoas compram revistas sobre pessoas, lêem sobre pessoas... as pessoas gostam de pessoas”. Worcman lembra que o museu sempre foi auto-sustentável, e que só entre 2006 e 2007 começou a receber patrocínios. Antes, “vendíamos projetos, e essas vendas garantiam o desenvolvimento do Museu”⁴¹.

Quanto à preparação das entrevistas, estas obedecem a uma metodologia quase ritualizada. Todos os que prestam depoimento se apresentam de forma organizada, um ao lado do outro (em caso

39 SIMON, Nina. **The Participatory Museum**. Santa Cruz, California: Museum 2.0, 2010. p.ii.

40 RODRIGUES, op.cit.

41 Ibidem.



de grupos). No caso das fotografias, “a pessoa vai lá para tirar a sua foto de marinheiro, ou a sua foto de casamento, ou a foto de quando o filho nasceu – que era quando os antigos eram fotografados”⁴². Worcman lembra também que algumas pessoas questionam a veracidade das histórias contadas. Mas o que interessa ao museu é “como ela quer se deixar ‘fotografar’ [...] é como ela vê o mundo, ou como ela quer que o mundo seja visto”⁴³. Este não é um museu preocupado com a ‘verdade’ dos fatos narrados, mas comprometido com a autenticidade da própria narrativa e de seus efeitos.



Figura 1⁴⁴ – Página eletrônica do Museu da Pessoa

Percebemos a intenção de registrar não apenas, ou exclusivamente, fatos verídicos, mas de captar a essência das pessoas, ou melhor, de como elas se apresentam, e de como se vêem, indicando, de forma aberta ou sutil, como elas se manifestam, como se expressam. O museu tem por objetivo registrar, preservar e transformar histórias de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade, estabelecendo uma rede virtual irrestrita de histórias de vida. Acredita-se que deste modo será possível realizar uma mudança social através da valorização dos indivíduos e comunidades. A intenção de reconsiderar a noção de ‘espaço’, devido às inúmeras histórias de pessoas, tornou o museu cada vez mais popular. Em 2004, já existiam em seu acervo cerca de 4.000 textos e mais de 10.000 fotografias em formato digital, a partir de coleções pessoais – coletadas durante os projetos, eventos, sessões de abertura de declarações de registro, bem como as histórias recebidas através da internet⁴⁵.

42 Ibidem.

43 Ibidem.

44 MUSEU DA PESSOA. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/facaparte/facaparte_memoria_na_escola.shtml>. Acessado em: 02 fev. 2009.

45 WORCMAN, Karen. The Museum of the Person. Op.cit.



Figura 2⁴⁶ – Página eletrônica do Museu da Pessoa

Aos que acessam a página do museu na rede e desejam contar suas histórias de vida, lhes é prontamente informado da facilidade do processo de ‘contar a sua história’, sendo possível dividi-la com outros participantes, “compartilhar momentos inesquecíveis com sua família, amigos e muitos internautas”⁴⁷. O visitante é chamado a participar, através de textos, fotos, vídeos, áudios, desenhos ou documentos.

O museu desenvolve ações educativas, com o objetivo de fazer com que os projetos de memória propiciem ao público jovem a oportunidade de construir uma percepção sobre o passado e o presente a partir das narrativas de pessoas que viveram esses tempos⁴⁸. Entre os recursos disponíveis no museu, chama a atenção a apresentação de *podcasts*, recurso que permite acessar em MP3 os arquivos desenvolvidos pelo museu, sendo possível baixá-los gratuitamente⁴⁹.

Em entrevista realizada em 2009 com Rosali Henriques, coordenadora de acervo do museu⁴⁹, foi possível constatar que atualmente o Museu da Pessoa “é composto por fitas de áudio e vídeo,

46 MUSEU DA PESSOA. Fonte: <http://www.museudapessoa.net/facaparte/facaparte_memoria_na_escola.shtml>. Acessado em 02 fev. 2009.

47 Ibidem.

48 Ibidem.

49 HENRIQUES, Rosali. Interviewed. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <moniquemagaldi@yahoo.com.br> . Acesso em: 01 dez. 2009.



além de fotografias em formato digital. O acervo é mantido numa reserva técnica climatizada”⁵⁰. Quanto ao público, “as pessoas podem gravar sua história no espaço aberto na Vila Madalena ou enviar a história pela internet” – portanto, o museu está sempre “aberto” ao público em geral.

Quando questionada sobre o que seria ‘museu’, Rosali respondeu que “museu é uma instituição de memória, onde o patrimônio é preservado e comunicado ao público”. Quanto ao que eles definiam como ‘museu virtual’, ela afirma que “museu virtual é aquele que faz da internet espaço de interação através de ações museológicas com o seu público”⁵¹. Ao fazer uso do ciberespaço para gerar relações significativas entre pessoas e grupos, o Museu da Pessoa se constitui como um ponto de referência das diversas trajetórias que nele se congregam, se fixam em função de uma vontade de memória que faz com que os seus participantes sejam o seu principal objeto.

5. Considerações: os museus virtuais e as comunidades virtualizadas

O Museu da Pessoa não musealiza vidas, pois como é explicitado por William Shakespeare na epígrafe utilizada, a vida, como ela é vivida, não passa de uma anti-história – é a sua representação (como a virtualidade da vida) que nos interessa. São as narrações o objeto da musealização. Através delas o objeto narrado adquire sentido. A vida narrada se torna história contada, e deixa de ser a experiência pura.

Como aqui se buscou mostrar, a *virtualidade* é um tipo particular de *socialidade*, e o que se cria como comunidade virtual, como entidade múltipla e fugaz, é o sintoma de uma vontade de memória e uma vontade de identidade que marca, notadamente, os espaços ocupados pelos mais diversos tipos de redes. Os nódulos são frágeis e poucos são os laços duradouros. Seria esta fragilidade da memória, que é transplantada dos indivíduos para a rede eletrônica, uma ameaça à duração? Decorre desta dúvida a busca por novos pertencimentos, por novas crenças em comunidades que passam por processos de virtualização para se manterem vivas. Podemos até mesmo dizer que toda comunidade que se pense é, em si, virtual, já que a memória é um mecanismo virtual por meio do qual nos relacionamos com o nosso passado. O sucesso da musealização na rede e dos museus virtuais provém deste fato, e das novas tentativas de se gerar a permanência.

Museus instituídos partem do pressuposto de que os objetos possuem histórias e crêem que, através de sua posse, podem contá-las. Estas em alguns casos são contadas de forma linear e, até mesmo, edificante. Trata-se, nos casos em que isso acontece, de uma abordagem dos fatos que percebe a história tacitamente, como uma sucessão de acontecimentos, e que perde de vista o próprio sentido

50 Esta afirmação explicita o fato de que um museu virtual pode ter uma base material e fixa (atual) e ainda assim se constituir no plano da virtualidade. O virtual diz respeito às múltiplas trajetórias e aos encontros que o museu pode promover, e não ao meio através do qual ele opera.

51 Quanto ao entendimento sobre o que seria “museu digital”, a resposta foi de que o *Museu da Pessoa não trabalha com o conceito de Museu Digital. Para eles, museu digital não existe*. O museu digital, por definição, seria “uma digitalização de um acervo de um museu. Nesse caso, o conceito de museu virtual é melhor porque ele abrange não somente a digitalização e disponibilização online de um acervo de um determinado museu, mas também um acervo concebido digitalmente (arte eletrônica, por exemplo)”. O Museu da Pessoa seria entendido como um museu virtual tanto pelo seu caráter desterritorializado, quanto por estar no âmbito da transformação, no ciberespaço. HENRIQUES,op.cit.



do relato histórico – que revela o historiador como romancista, expondo a sua prática.

Aqui os museus colocam em um mesmo plano e na mesma mensagem o objeto narrado e o seu narrador. Neste discurso organizado em sequências ordenadas de acordo com relações inteligíveis, investigador e investigado funcionam de maneira tal que lhes permita alcançar um mesmo fim – o de aceitar o postulado do sentido da existência do que é narrado⁵². Para Bourdieu, o relato, a história contada, e, especialmente, a autobiografia, se baseiam na preocupação de dar sentido, de tornar razoável, “de extrair uma lógica ao mesmo tempo retrospectiva e prospectiva, uma consistência e uma constância”, estabelecendo relações inteligíveis entre os estados sucessivos constituídos em etapas de um desenvolvimento⁵³. A história de vida contada é uma *seleção*, operada em função de uma intenção global, de certos acontecimentos *significativos* estabelecendo entre eles conexões para lhes conferir uma coerência desejável. Trata-se de uma criação artificial de sentido que está inscrita na história das coisas, dos grupos de coisas, das instituições, que são normatizações das coisas, e também das pessoas.

A ideia de criar o ‘museu da pessoa’ nos faz pensar no museu que carregamos conosco, composto pelas nossas próprias lembranças, sensações, o nosso ‘*museu interior*’. O ato de disponibilizar este tipo de acervo não está associado à noção de extração, retirada do contexto original. Muito pelo contrário. O acervo do museu da pessoa mantém vivo os patrimônios pessoais, agora colocados em meio público. Se um participante idoso de uma família deixa o seu depoimento na página eletrônica do Museu da Pessoa, ele divulga as suas lembranças e as mantém vivas para os seus familiares, o seu grupo social e as gerações do futuro. Estas lembranças farão parte da memória dos seus predecessores e legatários, estando disponíveis na base de dados do Museu da Pessoa. As memórias, trajetórias e lembranças são potencializadas, não ficando restritas à internet. Unir as memórias e lembranças de diferentes pessoas e grupos, na internet, é uma forma de compor a memória coletiva de pessoas em um meio comum.

Aquilo que propõe o Museu da Pessoa nada mais é do que tornar perceptível a noção de que todas as pessoas constituem os seus próprios *museus interiores e imaginários*; e de que podem tirar partido desse universo bastante específico, na medida em que são convidadas (ou se habilitam) a dar depoimentos para o museu. Tal experiência pode agregar sentido a suas próprias vidas e a suas lembranças, na medida em que cada narração é também um ato criativo – e que, ao contar sua(s) história(s), o narrador vai inventando no discurso aquilo que seria a sua memória individual. O eixo destas narrativas seria a memória coletiva, isto é, os signos que compõem o discurso de indivíduos em um mesmo grupo, aquilo que insere a experiência individual no contexto do social, o que permite que as vozes gravadas e reproduzidas não falem sozinhas, mas criem um sentido único de continuidade, o sentido de ‘*comum-nididade*’ – sempre virtual, em todos os meios.

Assim sendo, a internet é somente o meio de difusão do acervo do Museu da Pessoa, ela não

⁵² BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: AMADO, Janaína & FERREIRA, Marieta de Moraes (orgs.). **Usos e abusos da história oral**. Rio de Janeiro: FGV, 1996. p.183-191. p.184.

⁵³ BOURDIEU, loc. cit.



constitui a sua essência. E o Museu da Pessoa é um exemplo de que somos, com efeito, rodeados de virtualidade.

Referências:

- ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ARCHIVES & MUSEUM INFORMATICS**. Disponível em: <<http://www.archimuse.com/conferences/mw.html>>. Acessado em: 01 jul. 2009.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.
- _____. Les Lieux de mémoire du point de vue de l'ethnologue. **Gradhiva**, n. 6, 1989, pp.3-12.
- BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: AMADO, Janaína & FERREIRA, Marieta de Moraes (orgs.). **Usos e abusos da história oral**. Rio de Janeiro: FGV, 1996. p.183-191.
- BRULON SOARES, B. C. **Quando o Museu abre portas e janelas**. 2008. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.
- CADOZ, Claude. **Realidade virtual**. São Paulo: Ática. 1997.
- CARVALHO, Rosane Maria Rocha. **As transformações da relação museu e público**: a influência das tecnologias da informação e comunicação no desenvolvimento de um público virtual. 2005. 288f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e tecnologia, Universidade federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.f. 201.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede**: a era da informação – economia, sociedade e cultura.vol.1. São Paulo: Paz e Terra. 2000. 617p.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL**. Disponível em: <<http://www.cetic.br/usuarios/tic/2008-total-brasil/index.htm>>. Acessado em 02 jan. 2010.
- HALBWACHS, Maurice. **La memoire collective** (1950). Édition électronique. Les classiques des sciences sociales. Québec: Université du Québec, 2001. Disponível em: <http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html>. Acesso em: 03 de novembro de 2009.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34, 2004. 203p.
- _____. **Cibercultura**. São Paulo: ed.34. 1999. 264p.
- _____. **O que é virtual?** São Paulo: Vinte e quatro. 1997. 160p.
- LIMA, Diana Farjalla; MENDES, Pedro de Barros. Virtual Museum: identifying models through a conceptual study and Museology practices. In: DESVALLÉS, Andre (Dir). **Museology: Back to basics**. ICOM, ICOFOM **Study Issues** 38. 2009. p.237-249.
- LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Museu, Informação e arte**: a obra de arte como objeto museológico e fonte de informação. 1998. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - IBICT, Escola



de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação**: como extensões do homem. São Paulo: Cultrix. 407.p.

MIRANDA, Rose Moreira de. **Informação e sites de museus de arte brasileiros**: Representação no ciberespaço. 2001. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – IBICT, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação; Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2001

MONTEIRO, Silvana. **O Ciberespaço**: o termo, a definição e o conceito. Disponível em: <http://dgz.org.br/jun07/Art_03.htm>. Acessando em: 25 nov. 2009.

PINHO, Joana Maria Balsa Carvalho de. Museus e internet. Recursos online nos sitios web dos museus nacionais portugueses. **Revista TEXTOS de la CiberSociedad**, Temática Variada. Disponível em <<http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=143>>. Acessado em: 02 dez. 2009.

SANTOS, Rogério Santanna dos. Cresce o acesso às TICs, mas ainda é grande o desafio de democratizá-las a todos os brasileiros. In: CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2008**. São Paulo, 2009, pp. 45-48. Disponível em:< <http://www.cgi.br/publicacoes/artigos/artigo58.htm>>. Acessado em 02 de jan. 2010.

SCHEINER, Teresa Cristina. **Apolo e Dioniso no templo das musas**: Museu – Gênese, idéia e representações na cultura ocidental. 152 F. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Estado do Rio e Janeiro – UFRJ. Rio de Janeiro, Brasil, 1998, 152 f.

_____. **Imagens do ‘não-lugar’**: comunicação e os novos Patrimônios. 2004. 293f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

_____. Musée et Muséologie - définitions en cours. In: MAIRESSE, François; DESVALLÉS, André; VAN PRAET, Michel. (Org.). **Vers une redéfinition du musée?** Paris, França: L'Harmattan, 2007, p. 147-165.

_____. Museology and Museums: a relationship to build. In: **ICOM STUDY SERIES**, ICOM, 2000, n. 08. P.251-259.

_____. Políticas e Diretrizes dos Museus e da Museologia na Atualidade. In: BITTENCOURT, José Neves; GRANATO, Marcus; BENCHETRIT, Sarah Fassa. (Org.). **Museus, Ciência e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2007, v. , p. 31-48.

SHAKESPEARE, William. Macbeth. In: _____. **The complete works**. New York: Gramercy, 1975.
SIMON, Nina. **The Participatory Museum**. Santa Cruz, California: Museum 2.0, 2010.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**. Uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.