

ESPAÇOS NÃO FORMAIS DE EDUCAÇÃO NA HIPERMODERNIDADE: O FUTURO DA COMUNICAÇÃO MUSEAL

Fernanda Miranda de Vasconcellos Motta¹
Rangel Benedito Sales de Almeida²

RESUMO

O contexto da hipermodernidade traz novos desafios aos espaços museais, que são espaços não-formais de educação, e estimula o desenvolvimento de estudos sobre a forma como eles se comunicam com seus públicos. Considerando-se a trajetória evolutiva do conceito de museu e os principais movimentos vinculados ao fenômeno, busca-se conduzir processos colaborativos de criação em museus, na perspectiva do público destes. A partir da proposição da oficina “Como seria o seu museu?”, baseada no processo de *design thinking*, os participantes passam pelas etapas de integração, imersão, contextualização, planejamento, prototipação e apresentação de propostas capazes de materializar suas percepções de museu. A metodologia de pesquisa adotada é qualitativa, utilizando procedimentos de pesquisa bibliográfica, documental, observação participante e grupo focal. A partir dos dados coletados e analisados, tem-se, de forma exploratória, algumas dimensões relacionadas ao fenômeno em estudo. Dentre elas, destacam-se mobilidade, descentralização, comunidade, convivência, estética, expansão, virtualidade e causas sociais.

Palavras-chave: Museu; Espaços Museais; Processos colaborativos; *Design Thinking*.

1 INTRODUÇÃO

O museu, no século XVIII, a partir da cultura colecionista instituída no período do renascimento, estabelece-se como instituição de salvaguarda do patrimônio público. Inicia-se um processo de democratização do acesso às coleções e sua consolidação torna o museu uma das instituições fundamentais do Estado moderno. O século XIX, considerado “o século dos museus”, registrou a expansão destes no continente europeu, tanto em número quanto em diversidade e quantidade de acervo. De acordo com Brandão & Landim (2011, p.99), “os museus passaram a fazer parte dos projetos identitários dos diferentes Estados Nacionais”. Com as duas grandes guerras mundiais, no século XX, a preservação patrimonial ganha evidência. Já na segunda metade do século, de acordo com os referidos autores (2011), há transformações na noção de patrimônio, no papel dos

¹ Fernanda Miranda de Vasconcellos Motta, graduada em comunicação social, mestre em administração e doutoranda em Gestão e Organização do Conhecimento – PPG-GOC UFMG - Integrante do grupo de pesquisa MUSAETEC- UFMG. E-mail: fernandavasc@gmail.com

² Rangel Benedito Sales de Almeida, graduado em comunicação social, mestre em educação tecnológica. Integrante do grupo de pesquisa AMTEC-CEFET-MG. E-mail: rangel.almeida@prof.unibh.br

museus e nas funções dos profissionais. Os museus passam a investir na abertura à participação coletiva, em novos formatos organizacionais e no compartilhamento de experiências. Dissemina-se, de acordo com Bautista (2014), a noção da cultura participatória nos museus, não apenas como dinâmica de abertura destes à comunidade, mas também para garantir um nível de visitação por parte do público capaz de justificar os investimentos públicos recebidos.

Os processos de patrimonialização³ e de musealização⁴ refletem o ideal de permanência que se instaura com os museus (DESVALLÉES & MAIRESSE, 2016). Tal ideal entra em contradição com a própria transitoriedade da condição humana, levando a reflexões sobre a função do museu na sociedade. Considerando-se alguns marcos históricos da museologia, tem-se a criação do Conselho Internacional de Museus – ICOM, em 1946⁵. Esta organização não-governamental, vinculada à UNESCO, congrega profissionais de museus do mundo todo, e tem como motivação, segundo Cury (2005), conectar os conceitos e teorias à práxis museal, assegurando a permanente evolução do campo da museologia. Já o Comitê Internacional para a Museologia – ICOFOM⁶ – foi criado em 1976. “ Daí para a frente, ICOM e ICOFOM trabalharam paralelamente para o desenvolvimento dos museus e da museologia” (CURY, 2005, p. 46). Este último comitê, segundo a autora, representa o maior e mais importante fórum de discussão e estudo sobre teoria museológica, que tem como objetivo a construção de um sistema do conhecimento museológico e o entendimento das relações que a Museologia estabelece com outras áreas do conhecimento (CURY, 2011).

Em 1958, a Declaração do Rio de Janeiro, divulgada em Seminário Internacional da UNESCO, afirmou o caráter educacional dos museus, reforçando a exposição como meio de conexão entre o acervo e a sociedade, a partir da diversidade dos grupos que a integram. A Mesa Redonda de Santiago do Chile, realizada em 1972, estabeleceu a noção

³ Patrimonialização - ideia de preservação de um objeto ou de um lugar (DESVALLÉES & MAIRESSE, 2016, p. 57).

⁴ Musealização - operação de extração, física e conceitual, de uma coisa de seu meio natural ou cultural de origem, transformando-a em *musealia*, em objeto de museu que se integre no campo museal. (DESVALLÉES & MAIRESSE, 2016, p. 57).

⁵ <http://icom.museum/>

⁶ <http://network.icom.museum/icofom>

de “Museu Integral”, destacando a importância dos espaços museais na vida da sociedade moderna, por meio das funções de fomento ao desenvolvimento social, educacional e cultural. Este movimento representa a expansão do museu para além do modelo tradicional. Em 1980, no Encontro Anual do ICOFOM, no México, propõe-se o tema: “Museologia, uma ciência em formação”, o que estimula o debate da comunidade sobre a adoção da ideia de museologia como disciplina científica e como ciência em formação. Destacam-se, segundo Cury (2005), nomes como Klaus Schreiner (Alemanha), Zbynek Z. Stránský e Anna Gregorová (República Tcheca) e Vinos Sofka (Suécia). Stránský e Gregorová posicionam que o objeto de estudo da museologia é a “relação específica entre o homem e a realidade”. Ampliando o debate, Waldisa Rússio Guarnieri, museóloga brasileira, defendeu que o objeto de estudo da museologia é o “fato museal”, ou seja, a relação profunda entre o Homem, sujeito que conhece, e o Objeto, parte da Realidade a qual o Homem pertence e sobre a qual tem o poder de agir (GOMES, 2015). Em 1984, tem-se a Declaração de Quebec, que estabeleceu os princípios para uma “Nova Museologia” capaz de abrigar modelos alternativos de museus, tais como os museus comunitários e ecomuseus, derivados da cultura participatória. Observa-se mudanças no foco das ações museológicas, deslocando-se do cuidado exclusivo com a preservação e organização do acervo em direção à valorização da exposição, comunicação e promoção social deste.

Instauram-se, portanto, novas estratégias museológicas voltadas para dinamizar a função social do patrimônio e do museu. Em 1985, no II Encontro Internacional “Nova Museologia/ Museus Locais”, em Lisboa, a comunidade museológica reconheceu formalmente o “Movimento Internacional para uma Nova Museologia” - MINOM⁷, sendo que, dois anos após, a instituição foi filiada ao ICOM. Em 1992, na Venezuela, como desdobramento do Seminário “A Missão do Museu na América Latina hoje: Novos Desafios”, tem-se a Declaração de Caracas, cuja grande transformação é a evolução do conceito de “museu integral” para o conceito de “museu integrado” (PRIMO, 1999, p. 25). Evolui-se para uma visão interdisciplinar do museu, integrado em redes com diversos atores envolvidos.

⁷ <http://www.minom-icom.net/about-us>

Em relação ao conceito de museu, este foi sendo revisto pelo ICOM, ao longo do tempo. Em 1974, a referida organização considerava que o museu era voltado à realização de pesquisas sobre os testemunhos materiais do homem e de seu meio. Neste mesmo período, institutos de conservação e galerias de exibição de bibliotecas e arquivos, monumentos e sítios naturais, arqueológicos e etnográficos, monumentos históricos e locais com características de museu, zoológicos, jardins botânicos, aquários, viveiros, reservas naturais, centros de ciência, planetários, passam a se inserir no conceito de museu. Em 2007, o ICOM estabelece um conceito de museu que amplia a noção de patrimônio, abrangendo tanto o patrimônio material como o imaterial, sendo este o conceito em vigor atualmente.

Instituições permanentes, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, abertas ao público, sem fins lucrativos, que adquirem, conservam, expõem e transmitem o patrimônio material e imaterial da humanidade e de seu ambiente, para fins de estudo, educação e deleite (ICOM, art. 3).

A partir de 2017, o ICOM e o ICOFOM passaram a promover uma série de encontros globais com o propósito estimular a comunidade museológica a pensar sobre “Como definir museu, no século XXI”. O propósito é engajá-la em uma análise profunda da museologia que poderá resultar em nova revisão do conceito de museu por parte do ICOM.

2 MUSEU EM TRANSIÇÃO

No contexto contemporâneo, Cury (2011) argumenta que vivencia-se a transição entre um modelo tradicional de museu e um modelo emergente, em construção. Constata-se que as funções de pesquisa e comunicação ampliam-se, abrangendo a exposição, a mediação⁸ e a educação, atividades que dão grande visibilidade ao museu na sociedade. O museu passa a ser palco de debates coletivos sobre temáticas globais de interesse da sociedade contemporânea, relacionadas a direitos humanos, preservação ambiental, inclusão social, acessibilidade, desenvolvimento urbano, desenvolvimento sustentável.

⁸ Mediação - designa a ação de colocar em acordo duas ou várias partes, no quadro museológico, o público de museu com aquilo que lhe é dado a ver, criando uma relação de apropriação (DESVALLÉES & MAIRESSE, 2016, p. 52).

Instaura-se um museu reflexivo, propositivo, colaborativo, que é um dos principais articuladores da economia criativa. “Os museus são instituições do seu tempo, visíveis aos seus contemporâneos, servindo a causas de sua época” (BRUNO, 2011, p.3).

| <i>MODELO TRADICIONAL</i> | <i>MODELO EMERGENTE</i> |
|---|-------------------------|
| Conhecimento | Experiência |
| Comunicação unilateral | Comunicação dialógica |
| Visão/Pensamento | Sensorial/Sinestésico |
| Processos baseados na autoridade do especialista. | Processos colaborativos |

QUADRO 1: Cenário dos Museus em Transição. Fonte: adaptado de CURY, 2011.

O século XXI inaugura o fenômeno do “Museu Expandido”, englobando instituições, territórios, experiências, espaços, acervos materiais e imateriais. A transformação é que o museu, na contemporaneidade, passa a apresentar-se como uma das figuras possíveis de mediação – e não a única. De acordo com Deloche (2001), três conceitos tornam-se fundamentais para compreender a relação entre o sujeito e o objeto museal, no mundo atual: estética, museal e virtual. A experiência estética se dá a partir da percepção sensível envolvida na criação ou na contemplação de um objeto estético. Já o museal expõe e comunica o objeto estético que irá provocar a experiência. O virtual, por sua vez, propõe possibilidades de interação do sujeito com o objeto. No que diz respeito ao virtual, segundo Deloche (2001), observa-se que a apresentação do objeto passa a ser autônoma, não mais limitando-se ao seu agente autorizado: a instituição museu. “O museu virtual pode ser concebido como o conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o museu clássico” (DESVALLÉES & MAIRESSE, 2016, p. 67).

Gobira (2018) explica que a ideia de museu já não se liga tanto às instalações físicas ou à necessidade de expor continuamente, e sim às relações do museu com seu entorno. O advento das tecnologias digitais possibilitou a exposição permanente de acervos digitalizados de museus, a criação de sites de museus e a presença deles nas redes sociais, os ambientes imersivos virtuais, dentre outras inovações. “A computação trouxe novas possibilidades para a sociedade, inclusive na arte e na cultura” (GOBIRA, 2018, p. 85). O fenômeno do virtual se intensificou de tal maneira que, na contemporaneidade, surge o

termo pós-digital, sendo que Gobira (2018) pontua que ele tem relação com o momento em que a sociedade lida com as tecnologias de forma tão orgânica que já não há uma clara separação entre espaços físicos e não físicos.

Tendo como pano de fundo o cenário pós-digital, os processos integrados, experimentais, em rede, a emergência da cultura *maker*, tem-se os museus como espaços a investir. “Penso nos museus como laboratórios de experimentação com a função de uma escola crítica e transformadora que questione os valores do próprio museu” (BARBOSA, 2011, p. 107). De acordo com Deloche (2001), o museu é um “confronto de metamorfoses” que envolve processos dinâmicos, ubíquos, de reciprocidade e colaboração entre profissionais e públicos diversos, tendo como propósito inovar nos processos de criação, gestão e compartilhamento de conhecimento sobre o museal.

Levando estas questões em consideração, e partindo do princípio de que é preciso avançar na compreensão das percepções dos públicos sobre o fenômeno “museu”, foram propostas oficinas em torno de uma questão central: “Como seria o seu Museu?”. O processo de estímulo à inovação do *design thinking*, centrado no ser humano, foi adotado para conduzir as reflexões e co-criações desencadeadas pela proposta das oficinas.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

O objetivo geral é estimular a reflexão e criação colaborativa em torno do conceito de museu, na perspectiva de seus públicos.

3.2 Objetivos específicos

- Compreender a trajetória evolutiva do museu e dos conceitos e movimentos a ele associados, com base em pesquisas bibliográficas e documentais.
- Realizar oficinas, por meio do processo de *design thinking*, favorecendo a reflexão, criação e troca de experiências coletivas sobre o museu, seu conceito, funções, desafios e perspectivas futuras.
- Conduzir grupo focal junto aos participantes das oficinas, buscando explorar as ideias e propostas que surgem.
- Desenvolver relatório de pesquisa capaz de apresentar *insights* sobre o que os públicos pesquisados pensam a respeito da evolução do conceito de museu, para fundamentar tanto a gestão museológica destes.

4 Justificativa

De acordo com Desvallées & Mairesse (2016), o fator humano é fundamental para se compreender o funcionamento dos museus, tanto em relação às equipes de profissionais destes, quanto ao público em geral ou aos públicos segmentados aos quais eles se dirigem. Problematizar sobre o conceito de museu e as funções museais envolve pensar sobre processos de musealização e de visualização de acervos materiais e imateriais. Como decorrência das visões de museu integral, museu integrado e museu expandido, torna-se instigante estudar, a partir da perspectiva dos públicos de interesse, quais são as suas concepções de museu, como eles imaginam-no, e que perspectivas e desafios futuros apontam para ele. A proposição do formato de oficinas e do processo de *design thinking* adequa-se aos propósitos do estudo, uma vez que assegura o ambiente e o clima propícios ao debate, aos processos de colaboração e co-criação e de troca de experiências entre os participantes.

Esta proposta fundamenta-se também nos escritos de Rancière (2012), para quem o ato de produzir algo alia o ato de fabricar ao ato de tornar visível. Assim, estabelece-se uma nova relação entre o fazer e o ver. Instaure-se, conseqüentemente, uma pedagogia da experiência direcionada a um público emancipado, autônomo, no pensar.

5 Metodologia

A metodologia adotada é qualitativa e, como procedimentos de coleta de dados, tem-se as pesquisas bibliográficas e documentais, a observação participante e o grupo focal. Estes procedimentos são coerentes com o propósito de se realizar um estudo exploratório sobre as transformações no conceito de museu, no contexto contemporâneo, na perspectiva do público pesquisado. O público participante das oficinas inscreveu-se espontaneamente nos espaços em que elas ocorreram, o que indica que ele é formado por pessoas interessadas em cultura e no fenômeno museu como um todo, com potencial de contribuir de forma significativa para o estudo do tema delimitado.

6 A proposta da oficina

6.1 O conceito - Plano de ensino da oficina

A proposta da Oficina “Como seria o seu museu?” surgiu a partir da

confluência dos interesses acadêmicos dos pesquisadores Rangel Sales - sobre comunicação de bens culturais e objetos museais por meio de analogias - e Fernanda Motta – sobre gestão do conhecimento em espaços museais.

A dinâmica da oficina foi elaborada para proporcionar aos participantes a adequada sensibilização em relação à temática abordada, para fomentar reflexões e exercícios. Há a preocupação, por parte dos pesquisadores, em abordar os conteúdos de forma propositiva, levando os participantes ao pensar autônomo e integrado ao coletivo. Os resultados das oficinas ministradas são utilizados para embasar os estudos acadêmicos e científicos desenvolvidos pelos pesquisadores, com o devido consentimento dos participantes.

A ementa da Oficina aborda os tópicos enumerados a seguir:

- Século XVIII - Museu e o patrimônio público
- Século XIX - A era dos museus
- Século XX - Museu integral - Museu integrado
- Século XXI - Museu expandido
- Modelos de museu em transição
- Para pensar junto: relação entre museu e comunidade
- Para pensar junto: museu e suas conexões com o espaço urbano
- Para pensar junto: museu e causas sociais
- Inovação e novas tecnologias na mediação da experiência museal

A prática tem duração de quatro horas. O cronograma é proposto da seguinte maneira:

- 20min | Apresentação dos participantes: integração
- 30min | Tour pelo museu :: imersão
- 30min | Reflexões iniciais :: contextualização
- 25min | Brainstorming :: planejamento
- 15min | Pitch :: apresentação
- 60min | Prototipagem :: materialização
- 60min | Grupo de foco :: compartilhamento experiência

6.2 O processo - *Design thinking*

Abordagens sobre metodologias ativas de aprendizagem têm sido recorrentes tanto em estudos acadêmicos e como na prática organizacional. Para além de serem classificadas como pouco ortodoxas, estas metodologias permitem que as pessoas reflitam, de forma

transversal, sobre as mais diversas situações e problemas propostos para resolução. Dentre as metodologias ativas que surgiram na contemporaneidade, destaca-se o Design Thinking, que traz para as demais áreas do conhecimento uma metodologia projetual habitualmente utilizada pelos profissionais de design. Brown (2010) reflete sobre a multiplicidade de aplicações desta metodologia, bem como suas vertentes:

“...os princípios de Design Thinking são aplicáveis a uma ampla variedade de organizações, não apenas a empresas em busca de novos produtos para oferecer. Um designer competente sempre poderá melhorar a nova parafernália do ano passado, mas uma equipe interdisciplinar de design thinkers habilidosos está em posição de solucionar problemas mais complexos.” (BROWN, 2010, p. 6).

A experiência da construção e projeção colaborativa de espaços museais está alinhada com os princípios de *Design Thinking*, sendo que Brown (2010, p.26) destaca que “em uma equipe interdisciplinar, todos se sentem donos das ideias e assumem a responsabilidade por elas”. As soluções se multiplicam e se complementam, sinalizando que a experiência de co-criação contribui para o melhor entendimento e planejamento dos espaços museais, de acordo com as percepções dos públicos de interesse.

6.3 O fazer - Registro da oficina

A partir de um exercício inicial de problematização sobre a temática museu, os participantes são convidados a desenvolver e apresentar propostas que materializem suas percepções a respeito. A apresentação final das propostas é conduzida pelos pesquisadores como um grupo focal, por meio de roteiro semiestruturado de questões, e registrado em vídeo na íntegra (Figura 1). Posteriormente, realiza-se a transcrição das discussões para futuras análises de maior densidade.



Figura 1: As apresentações são registradas em vídeo, previamente autorizadas pelos participantes. Fonte: Registro dos autores (2018)

7 DISCUSSÕES E ANÁLISES

Após a realização de duas oficinas⁹, em que os participantes criaram três protótipos de museu e debateram sobre o tema, tem-se algumas dimensões a serem consideradas, em caráter exploratório.

7.1 Mobilidade

Observa-se que há uma preocupação por parte dos participantes em não restringir o museu a um espaço fixo, assegurando-se a circulação do acervo para que o acesso a ele seja cada vez mais democratizado. Em um dos protótipos, foram criados “vagões” que possibilitam itinerâncias, a partir de recortes dos acervos de museu (Figura 2). Estes vagões podem ocupar espaços externos, livres, nas dependências do museu, ou sair deste espaço, para exposições temporárias em outros locais.



⁹ As oficinas foram realizadas no Museu Mineiro, em Belo Horizonte, em 22/09/2017 e 25/05/2018.

Figura 2: A questão da itinerância e a preocupação com a multiplicação dos conteúdos e acervos foram observadas em dois dos projetos apresentados. Fonte: Registro dos autores (2017)

7.2 Descentralização

Em um dos protótipos, foi pensada a realização de uma exposição sobre a inserção da mulher na sociedade. A ideia é que a exposição seja “viralizada” para diversos espaços culturais, criando uma estrutura de rizoma e favorecendo a descentralização do acesso público ao patrimônio.

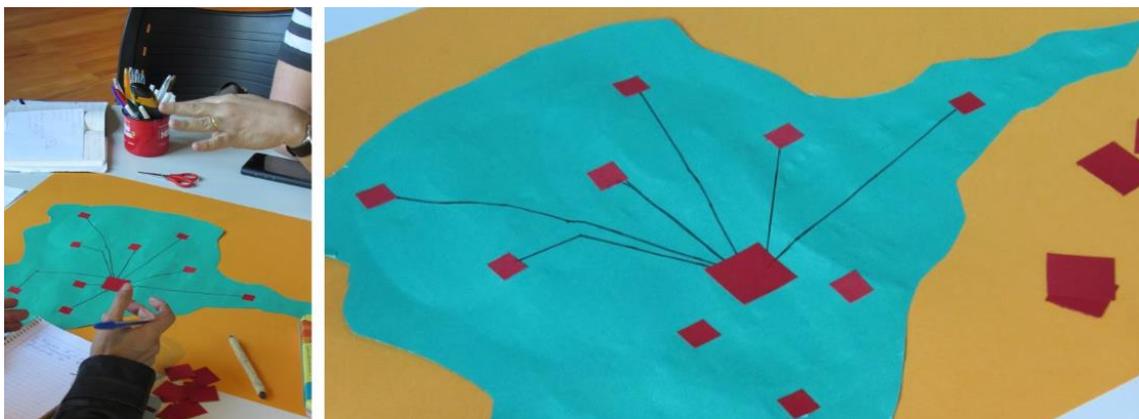


Figura 3: A viralização e difusão da exposição pelos espaços culturais do estado proposta por um dos grupos... Fonte: Registro dos autores (2018)

7.3 Comunidade

O sentido de comunidade é evidenciado nas atividades desenvolvidas, sendo que, em um dos protótipos, apresenta-se a ideia de “curadoria colaborativa”, o que envolve a delimitação conjunta (especialistas-comunidade) dos conteúdos e objetos museais expostos, resultando em engajamento da comunidade e apropriação do acervo.

7.4 Convivência

Observa-se a materialização da noção de museu como espaço de convivência, aberto a atividades da comunidade e a encontros informais entre as pessoas, abarcando múltiplos propósitos, atividades e grupos sociais.

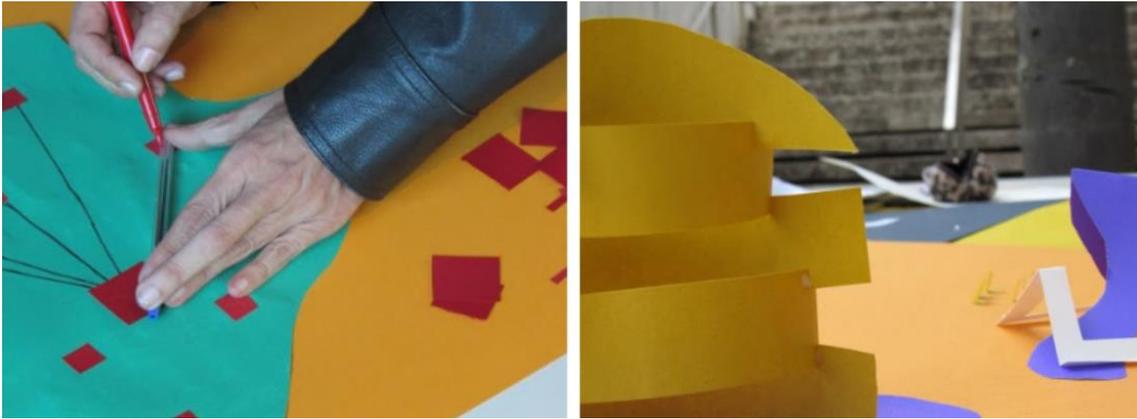


Figura 4: Para além dos acervos, os participantes buscaram propor espaços de convivência. Fonte: Registro dos autores (2017 e 2018).

7.4 Estética

A experiência estética, desencadeada pela fruição do objeto museal através dos sentidos humanos, é valorizada na concepção de museu dos participantes. (Figura 5).

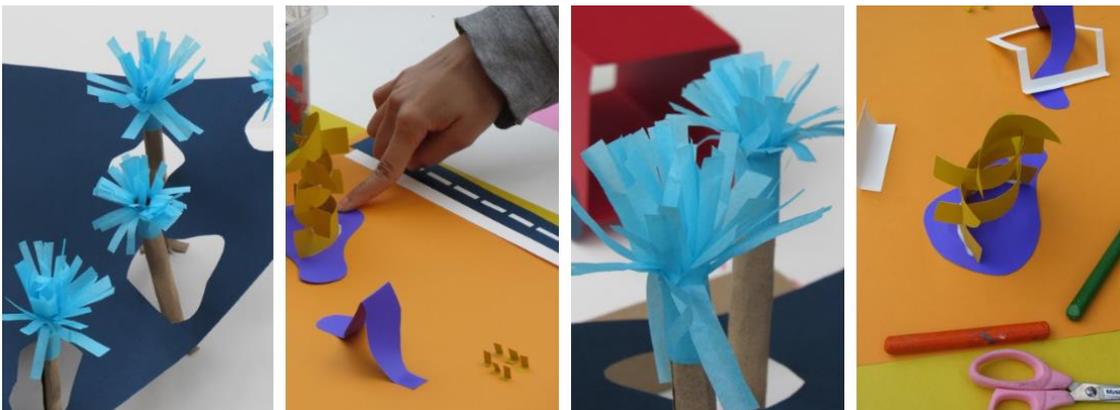


Figura 5: As questões estéticas foram abordadas em dois protótipos, através da proposição de obras de arte. Fonte: Registro dos autores (2017)

7.5 Expansão

Em dois protótipos, o museu foi inserido em espaços ao ar livre, extramuros, integrado à natureza e ao seu entorno (Figura 5).

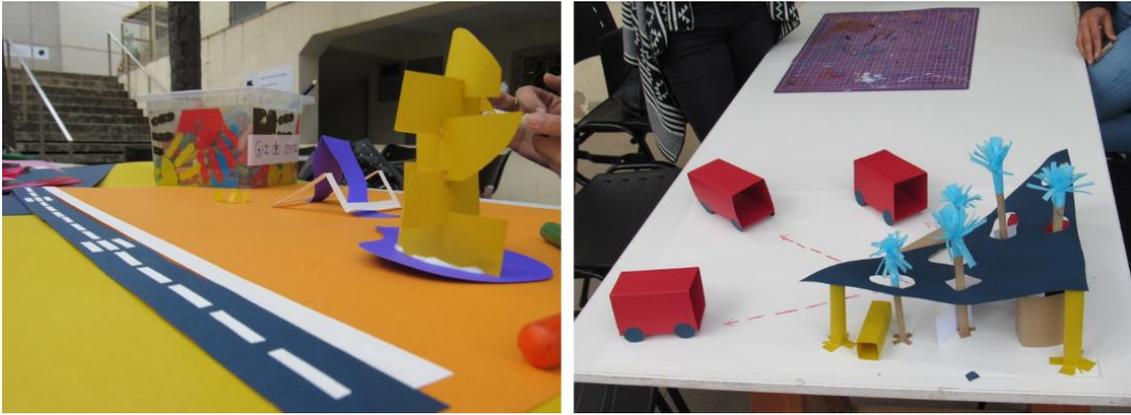


Figura 6: Para os participantes o contato com espaços externos faz-se necessário para integrar o museu ao meio urbano. Fonte: Registro dos autores (2017)

7.6 Virtualidade

Os participantes indicaram possibilidades de expansão da noção de museu, por meio de aplicativos para mídias móveis, blogs e *ebooks* voltados ao compartilhamento de conhecimento.

7.7 Causas Sociais

Um dos grupos participantes elegeu, para pensar o museu, a temática do papel da mulher na sociedade (Figura 7). Esta escolha associa o conceito de museu a causas consideradas relevantes pela sociedade contemporânea.



Figura 6: O protótipo feito pelo grupo discute o papel da mulher na sociedade, sendo estas representadas tanto por personalidades públicas quanto por mulheres anônimas das comunidades com as quais o museu dialoga. Fonte: Registro dos autores (2018)

8 CONCLUSÃO

De modo geral, observa-se que os participantes das oficinas ministradas compartilham uma visão do museu como fenômeno expandido, relacional, desterritorializado, voltado

ao engajamento comunitário, ao compartilhamento de conhecimento e à proposição de experiências diversas ao público. Observa-se que o público pesquisado indicou ser favorável ao uso da tecnologia em museus, das ferramentas de conectividade e interatividade, para criar experiências inclusivas e imersivas em relação ao acervo e ao espaço. Apesar dos recursos digitais serem bem vindos, contudo, as pessoas entrevistadas acreditam não ser desejável que experiência sensorial, emocional e afetiva, baseada no físico, seja suplantada por uma realidade totalmente artificial. O físico e o virtual precisam estar integrados, e não em conflito, segundo os pesquisados. Tudo tem que fazer sentido em relação aos objetivos dos espaços museais. Foi manifestada ainda uma preocupação com a questão da liberdade de acesso e produção colaborativa em museus, remetendo a questões de propriedade intelectual e ética. Os participantes defendem que, assim como a comunicação e a sociedade são dinâmicas, os espaços museais também são, e precisam adaptar-se melhor à realidade em constante transformação.

Como limitação deste estudo, tem-se o fato de que, por ser exploratório, não há a possibilidade de generalização de resultados, sendo possível apenas a geração de *insights* para subsidiar a gestão nos museus. Para futuras pesquisas, uma proposta é estender a realização das oficinas aos profissionais de museus, para que eles contribuam com este processo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUTISTA, Susana Smith. **Museums in the digital age**. Changing Meanings of Place, Community, and Culture. United Kingdom: AltaMira Press, 2014.

BARBOSA, Ana Mae. **Museus: O que são, para que servem?** Sistema Estadual de Museus de São Paulo. Secretaria de Cultura. Governo do Estado de São Paulo. São Paulo: Brodowski, 2011.

BRANDÃO, Carlos Roberto; LANDIM, Maria Isabel. **Museus: o que são e para que servem. Museus: O que são, para que servem?** Sistema Estadual de Museus de São Paulo. Secretaria de Cultura. Governo do Estado de São Paulo. São Paulo: Brodowski, 2011.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro. Elsevier, 2010.

BRULON, Bruno. Caminhos modernos da musealização: a fabricação de museália no Ocidente. **Revista Tempo Amazônico**. V. 3, n. 1,

julho-dezembro 2015, p. 42-61.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. Os museus servem para transgredir: um ponto de vista sobre a museologia paulista. **Museus: O que são, para que servem?** Sistema Estadual de Museus de São Paulo. Secretaria de Cultura. Governo do Estado de São Paulo. São Paulo: Brodowski, 2011.

CURY, Marília Xavier. Museologia – marcos referenciais. **Cadernos do CEOM**. Museus: pesquisa, acervo, comunicação. Ano 18, no. 21, 2005. Disponível em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/view/2271>. Acesso em: 20/05/2018.

_____. Museus em transição. **Museus: O que são, para que servem?** Sistema Estadual de Museus de São Paulo. Secretaria de Cultura. Governo do Estado de São Paulo. São Paulo: Brodowski, 2011.

DELOCHE, Bernard. **El museo virtual: hacia una ética de las nuevas imágenes**. Gijón: Ediciones Trea, 2001.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de museologia**. Tradução de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. ICOM. Belo Horizonte: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, Superintendência de Museus e Artes Visuais, Secretaria de Cultura, 2016.

GOBIRA, Pablo (org.). **Percursos contemporâneos**. Realidades da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte: EdUEMG, 2018.

GOMES, Carla Renata. O pensamento de Waldisa Russio sobre a museologia. **Revista Informação & Sociedade**. João Pessoa, v. 25, n. 3, setembro-dezembro 2015, p. 21-35. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/43778>. Acesso em: 20/05/2018.

INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS – ICOM. [Online]. Disponível em: <http://icom.museum/>. Acesso em: 20/05/2018.

PRIMO, Judite dos Santos. Pensar contemporaneamente a museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**, n° 16, 1999. Disponível em: <http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/3780/Pensar%20contemporaneamente.pdf?sequence=1>. Acesso em: 20/05/2018.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível** – Estética e política. São Paulo: Editora 34, 2012.