UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPGE
CURSO DE MESTRADO

Isabella Carvalho de Menezes

OS GUARDIÕES:

jogo e teias de construção imaginativa no Museu do Ouro

Belo Horizonte
2016

Isabella Carvalho de Menezes

OS GUARDIÕES:

jogo e teias de construção imaginativa no Museu do Ouro

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais, na linha de pesquisa I – Culturas, Memórias e Linguagens em Processos Educativos.

Orientadora: Profa. Dra. Lana Mara de Castro Siman

Belo Horizonte

2016

M543g Menezes, Isabella Carvalho de

Os guardiões: Jogos e teias de construção imaginativa no Museu do Ouro / Isabella Carvalho de Menezes. – 2016.
132 f.: il. enc.

Orientadora: Profª. Drª. Lana Mara de Castro Siman.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Educação.

Bibliografia: f. 94-98.
Inclui apêndice e anexo.

1. Museus históricos – Teses. 2. Museus – Aspectos educacionais – (MG) – Teses. 3. Jogos educativos – Teses. I. Siman, Lana Mara de Castro. II. Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação. III. Título.

CDD: 069.15

Ficha catalográfica: Fernanda Costa Rodrigues CRB 2060/6 ª

Dissertação defendida e aprovada em 19 de maio de 2016, pela banca examinadora constituída pelos professores:

_____

Profª. Drª. Lana Mara de Castro Siman – Orientadora
Universidade do Estado de Minas Gerais

_____

Profª. Drª. Carina Martins Costa
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

_____

Prof. Dr. Jezulino Martins Mendes Braga
Universidade Federal de Minas Gerais

_____

Prof. Dr. Mauro Giffoni de Carvalho
Universidade do Estado de Minas Gerais

Dedico este trabalho ao meu pai, *Marco Antônio de Menezes*, que agora torce por mim de algum outro lugar.

AGRADECIMENTOS

À sociedade brasileira que, por meio do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM/MinC) e da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), me proporcionou as condições necessárias para o desenvolvimento deste estudo.

Ao diretor do Museu do Ouro, Ricardo Alfredo de Carvalho Rosa, pelo incentivo em todas as etapas da pesquisa, e aos meus colegas de trabalho, pela colaboração.

Aos professores do Curso de Mestrado, pela dedicação e compartilhamento de saberes.

Aos meus colegas de turma, em especial, Nágela Moreira, Regina Rosa, Márcio Ronei e Kelly Amaral, por nos equilibrarmos durante a caminhada.

À diretora, Fátima, e às professoras Sueli, Carminha e Lourdinha, da E. E. Paula Rocha, pelo diálogo amigo, construtivo e animador.

Aos interlocutores do Painel de Discussão, por provocarem reflexões para muito além desta pesquisa, e aos "Senseis", por acreditarem na ideia de que "é pela imaginação que nos ligamos à alma dos seres e objetos" (Aníbal Machado).

Ao Fred Moreira, pela criação da arte do jogo e pela amizade.

Ao Sérgio Alexandre, por me convidar a ler Aníbal Machado.

Aos meus familiares, Mamãe, Marquinho, Arabelle, Deisinho, Lucca e Mônica, pelo apoio incondicional e pela compreensão nos momentos em que precisei substituir o nosso convívio íntimo pelo recolhimento da escrita.

Ao meu marido, Alisson, primeiro a ouvir cada nova pergunta ou ideia. Obrigada pelas respostas, pelos silêncios, pelas massagens refazedoras ou, simplesmente, pelo sorriso que desperta em meu olhar a cada manhã.

À Carina Martins, Mauro Giffoni e Jezulino Braga, membros da banca, por fazerem parte desta construção de forma tão atenta, simpática e competente.

À minha orientadora, Lana Mara de Castro Siman, que foi a minha paz durante a pesquisa. Paz, não no sentido de quietude, posto que me fez perceber as principais tensões existentes em meu objeto de estudo, mas por significar para mim confiança, amizade, docilidade e uma lucidez imensa.

E aos passarinhos, de todas as cores, de todos os cantos, que visitaram o pé de biriba, diante da minha janela, insistindo em me conectar com algo.

“Ela atrapalhava os caminhos, os passos, as pernas. Redemoinhos pretos na cabeça longe, olhando fotos antigas, adornos, restos de história. Um museu inteiro feito de mundo, de vir a ser. Ela atrapalhava os caminhos e sempre chegava aonde devia estar.”

Márcio Ronei

RESUMO

O estudo apresentado partiu do pressuposto de que o uso de jogos relacionados a acervos de museus, cujas tramas sejam construídas por estudantes, apresenta o potencial de neles instaurar predisposições favoráveis para o desenvolvimento da imaginação histórica. O método os aproxima do modo narrativo da História, que implica a articulação de acontecimentos e personagens, no tempo e no espaço; além disso, produz o potencial de criar, durante a visita ao museu, a dimensão fortuita dos processos de conexão, significação e prazer. Para isso, foi construída e colocada em prática, no Museu do Ouro (Sabará/MG), uma estratégia diferente da visita guiada habitual. A metodologia empregada consistiu na organização de um painel de especialistas, a fim de obter sugestões para a posterior construção, pela pesquisadora, de cartas indutoras da imaginação histórica, tendo como referência o acervo do museu. Em seguida, um convite foi feito a um pequeno grupo de alunos para criar a trama de um jogo, a partir do uso das cartas indutoras, tendo a pesquisadora exercido o papel de mediadora desse processo, na modalidade de grupos focais. A análise da implicação dos alunos no jogo permitiu observar a dimensão das relações que eles estabeleceram com o museu, o seu acervo e o seu espaço, além dos sentidos atribuídos à experiência em si. Pode-se dizer que o processo de construção da narrativa e das regras do jogo ampliou o gosto pela História, provocou a empatia museal e criou formas de relação com o espaço mais divertidas, espontâneas e favoráveis às conexões.

Palavras-chave: Jogo e museu. Jogo e imaginação histórica. Jogo e conexões no museu. Jogo e mediação.

ABSTRACT

The study presented comes out of the presumption that the use of games related to museum collections, and whose contents may be put together by school children, produce the potential in them to set up situations that are favorable to the development of historical imagination. This brings them close to the way of telling History, that requires the articulation of events and human characters, in time and in space; and that, further, produces the potential to set up, during a visit to a museum, the free dimension of the processes of connection, meaning and pleasure felt during a visit. In order to achieve this, the strategy, was constructed and put into practice in the Gold Museum (Sabará, Brazil), that was different from the habitual guided visit. The method used consisted of the organization of a panel of specialists, at large in the Gold Museum, in order to obtain suggestions for the eventual construction by the researcher of cards that would be introductory to historical imagination, with as a base the Gold Museum's collection. And, ultimately, an invitation was made to a small group of school children to create the plot of a game, ensuing from the use of the introductory cards. The researcher exercised the role of mediator in this process, in the form focal groups. The analysis of the school children´s implication in the game allowed one to estimate the relationships that they had set up with the museum, its collection and its atmosphere, beyond the meaning that they had associated with the actual experience. One may say, at the same time, that the process of construction of the story and the game rules increased the taste for History, brought about the school children's empathy in regard to the museum, established forms of relationship with the surroundings, more amusing, more spontaneous, and more favorable to connections.

Key-words: Game and museum. Game and historical imagination. Game and connections within a museum. Game and mediation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 10

2 O LUGAR DO FORTUITO NO MUSEU 14

2.1 No encontro com o museu, as conexões 14

2.2 Na criação de sentidos, os signos 20

2.3 Na potencialização dos sentidos, as mediações 23

2.4 Na transcendência, a imaginação 26

3 PERCURSO INVESTIGATIVO 30

3.1 Um viés de pesquisa-ação participante 30

3.2 Cenário da pesquisa 31

3.3 Origem do incômodo 38

3.4 A opção pelo jogo 41

3.5 Do material à trama do jogo: etapas metodológicas 43

3.6 Sujeitos da pesquisa 45

4 OS GUARDIÕES: CARTAS INDUTORAS DA IMAGINAÇÃO 47

4.1 Um painel polifônico 47

4.2 Contribuições do painel de discussão 51

4.3 A origem dos Guardiões 62

5 TEIAS DE CONSTRUÇÃO IMAGINATIVA NO MUSEU DO OURO 69

5.1 Tempo do imaginar 69

5.2 Emaranhando fios, tecendo a trama 74

5.3 (Re)inventando as regras do jogo 80

5.4 E o jogo começou! 87

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 91

REFERÊNCIAS 94

APÊNDICE A – Portfólio visual da pesquisa 99

ANEXO A – As histórias imaginadas pelos Senseis 129

1 INTRODUÇÃO

O lugar de onde eu falo é o museu. Experimentei uma primeira aproximação com o campo da educação museal durante a Licenciatura em História, como pesquisadora do projeto "Museu e Escola", coordenado por um grupo de professores da Faculdade de Educação da UFMG[1]. Constituímos, nos anos 2000 e 2001, uma equipe interdisciplinar para acompanhar as atividades desenvolvidas com o público escolar em diferentes museus da cidade de Belo Horizonte (MG), a fim não só identificar os principais problemas colocados na relação museu-escola, mas, igualmente, de "construir um olhar" a respeito de outras possibilidades de abordagem e formas dessa relação. O projeto incorporou discussões relativas à didatização dos museus e suscitou reflexões sobre as especificidades educativas e culturais das instituições museológicas, contribuindo para formar a minha percepção em relação ao campo. Mais tarde, atuei como professora da educação básica, em escolas públicas das redes estadual e municipal de ensino, em Belo Horizonte, e exerci a função de historiadora e coordenadora de um centro de memória institucional, na iniciativa privada. Em 2010, assumi o cargo de educadora, no Museu do Ouro, localizado na cidade de Sabará (MG). Nesse novo lugar, eu não mais compreendia a prática educativa do museu a partir de uma perspectiva externa, mas estava diretamente desafiada no seu fazer. Foram as inquietações e os anseios vivenciados no exercício da função, portanto, que me moveram neste empreendimento de pesquisa. A apresentação que se segue resulta de um trabalho implicado e de uma leitura interessada da pesquisadora, em busca de novas propostas de aprendizagem e fruição educativa nos museus.

Partimos de um incômodo observado na atividade de visitação do Museu do Ouro, em especial nas visitas escolares, que diz respeito ao modo formatado como essas visitas acontecem, com tempos e roteiros definidos, orientadas para a "explicação" do museu e sem momentos de pausa, para sentir, descobrir ou imaginar. Pactuamos com a premissa de que a natureza dos espaços museológicos é "intangível, é em si mesma fluída, cambiante, da ordem do movimento" (SCHEINER, 2012, p. 01). E, sendo assim, a relação estabelecida entre as escolas e o museu, embora seja um hábito conformado pelo tempo, não encerra o seu universo de possibilidades, permitindo a experimentação de outros modos de ser, ainda que menores e singularizados. Se alterarmos as condições habituais dessa relação, a partir do estímulo ao uso da imaginação, a experiência museal se tornará mais marcante?

---

[1] Grupo formado pelos seguintes professores doutores: Célia Abicalil Belmiro, Cynthia Greive Veiga, Lana Mara de Castro Siman, Luciano Mendes de Faria Filho, Maria Cristina Soares de Gouvêa, Mônica Ângela de Azevedo Meyer e Silvana Sousa do Nascimento.

Nesta pesquisa, propusemos um modo diferente de relação com o museu, mais favorável à espontaneidade, ao prazer, à intuição, às sensibilidades e às interações. Convidamos um pequeno grupo de estudantes para criar a trama de um jogo dedicado ao ambiente do museu, a partir de um material concebido previamente. Este material, formado por cartas indutoras da imaginação, foi desenvolvido pela pesquisadora durante a pesquisa, em diálogo com professores, membros da equipe do museu e especialistas do campo da educação museal, reunindo várias vozes. A nossa preocupação fundamental na pesquisa foi interpretar e compreender como os alunos se implicaram na proposta e que sentidos emergiram da experiência.

No capítulo teórico, intitulado "O lugar do fortuito no museu", apresentamos as ideias que constituem o eixo filosófico da pesquisa. Partimos do pressuposto de que quanto mais os museus se preocupam em ensinar algo para o visitante, durante a atividade de visitação, menos afeitos se tornam ao improviso, à espontaneidade e ao devir. Quando os "espaços que suscitam sonhos" (BENJAMIN, 2005) condicionam narrativas, tempos, percursos e olhares a modelos formatados, limitam as possibilidades do visitante para se conectar, sentir, criar direções, fazer escolhas e se inspirar. Todavia, subsiste nessa relação um lugar fortuito, que teima em escapar ao protocolo museal. O fortuito está presente nas conexões nascidas do encontro entre as pessoas e os museus, na atribuição de sentidos, pelos sujeitos, a partir das suas experiências sociais e históricas, na potencialização dos sentidos, suscitada pela mediação educativa e nas construções imaginativas dos visitantes, que permitem transcender a exposição museológica. Para discorrer sobre a ideia de conexão, que é algo da ordem do intuitivo, dialogamos com uma obra literária do escritor Aníbal Machado (1997), na qual subjaz toda uma concepção de deslocamento sensório do personagem central da trama, que lhe permite sintonizar algo, ou alguém, numa confluência de tempos e espaços, além de insinuar como a memória pode se constituir em algo que atraiçoa. Com base na teoria do soviético M. Bakhtin (2010), abordamos o conceito de signo, ligado à formação das ideologias, reflexo e sombra da realidade, mas sempre fragmento material dela; signos que conferem materialidade à consciência, nascidos e transmitidos na relação social, historicamente. Signos que possibilitam aos visitantes do museu atribuir sentidos aos objetos da exposição. Significações sempre singulares e afetivas, porém compreendidas na cadeia de signos sociais de onde emergem, no todo social. Os meandros da mediação no museu foram discutidos a partir da perspectiva de L. S. Vigotski (2007), que aponta como os efeitos de uma mediação social qualificada podem introduzir e expandir o conhecimento dos sujeitos. Abordamos a ideia da mediação na sua esfera mais sutil, e mesmo movente, na qual importa mais a sensibilidade para lidar com cada momento ou situação do dia

a dia, do que o cumprimento de códigos controlados e as posturas definidas. Por fim, incorporamos à fundamentação teórica da pesquisa o conceito de imaginação histórica, desenvolvido pelo historiador britânico R. G. Collingwood (1972), uma vez que o desenvolvimento da proposta revelou o potencial de exercitar a imaginação histórica dos estudantes, aproximando-os do modo de construção do conhecimento histórico, que é fundamentalmente narrativo e que pressupõe a articulação de personagens e acontecimentos, numa trama dotada de sentido.

No capítulo seguinte, descrevemos o percurso metodológico da pesquisa. Nessa seção, apresentamos, inicialmente, a instituição investigada, isto é, o Museu do Ouro. Mesmo que não se trate de um esforço exaustivo de sistematização da história institucional do museu, analisamos o engendramento da sua narrativa histórica e o desenvolvimento das ações educativas ao longo dos anos. Também nesse capítulo discorremos mais detalhadamente sobre a origem do nosso incômodo de pesquisa, relacionada à atividade de visitação do museu e ao tipo de relação social que se conformou entre o museu e as escolas. Em seguida, justificamos a nossa opção pelo uso do jogo nesta pesquisa, ligada à instauração de um domínio temporário de atividade no qual as leis, regras e costumes que regem, habitualmente, a relação entre os estudantes e o museu pudessem ser momentaneamente desestabilizados e substituídos por outros, criados em função do jogo. Assinalamos, ainda, os procedimentos metodológicos utilizados nas duas etapas principais da pesquisa: a realização de um painel de discussão com especialistas, visando à construção do material do jogo e o emprego da técnica do grupo focal para interagir com os estudantes, na etapa de construção da trama do jogo. Finalizamos o capítulo com a apresentação dos alunos que participaram como sujeitos da pesquisa.

O quarto capítulo é dedicado ao processo de construção do material do jogo, abrangendo a sua concepção inicial, a realização do painel com os especialistas, as contribuições advindas desta conversa e o redimensionamento conceitual da proposta. Captamos olhares diversos e nos conectamos reiteradas vezes com a exposição do museu. Permitimo-nos ser passagem, a fim de imaginar um modo de transbordá-la. Desse movimento, surgiram os chamados “Guardiões”, figuras alegóricas do museu, transformadas em personagens, que deram origem às cartas indutoras da imaginação. Consideramos que o material produzido para o jogo permite a abordagem de outros assuntos, além daqueles já retratados na narrativa histórica do museu, favorecendo o aparecimento de diversos sujeitos sociais, acontecimentos, relações e conflitos que permearam o período minerador. Além disso, sugerirmos a potência das cartas indutoras para aguçar a imaginação dos alunos.

No quinto capítulo do texto, abordamos a interação entre a pesquisadora/ mediadora e

os estudantes, para a construção da trama do jogo. Iniciamos os grupos focais sem uma definição prévia da modalidade de jogo que seria construída, deixando o caminho aberto para o aparecimento das ideias. No capítulo, descrevemos e interpretamos de que modo os alunos se encontraram com o museu e como foram estimulados a imaginar e a articular histórias, para construir a narrativa do jogo, de forma colaborativa, a partir do uso das cartas indutoras. As discussões que deram origem à estratégia e às regras do jogo foram significativas, na medida em que os participantes se colocaram no lugar de quem planeja as ações educativas no museu e, dessa forma, puderam se aproximar mais das dinâmicas e desafios próprios da instituição museológica. Analisamos o olhar que o grupo imprimiu sobre si mesmo, enquanto implicado na proposta e procuramos interpretar como o desenvolvimento do jogo apresentou o potencial de neles ampliar o gosto pela História e a empatia museal. Ou seja, não tivemos a pretensão de qualificar a criação do jogo no domínio da pesquisa histórica e o nosso objetivo tampouco se confundiu com o emprego de um recurso lúdico para ensinar História no museu. Acreditamos que a nossa proposta caminhou no sentido de instaurar predisposições favoráveis para o desenvolvimento da imaginação histórica e para a ampliação da empatia histórica e museal entre os estudantes. Todo o processo foi inspirado por uma ideia de fluxo, com ajustes progressivos aos acontecimentos, de modo que a direção da pesquisa se desenhou durante o seu fazer. Jogamos, como numa aposta.

Como apêndice, inserimos um portfólio visual da pesquisa. Por meio de imagens, apresentamos o cenário, os materiais e algumas situações que marcaram a experiência de construção do jogo, além do jogo em si – acréscimos que consideramos valioso para o leitor.

2 O LUGAR DO FORTUITO NO MUSEU

> Só lhe fazia bem desentranhar o passado. Dias e noites o evocava, com a cumplicidade da paisagem.
>
> [...]
>
> Não era o desconforto da cama nem a pobreza do aposento que lhe tiravam o sono; nem o latido dos cães, nem o relinchar dos burros; nem uma sanfona triste que parecia exprimir toda a solidão lá fora:
>
> era o fato de se achar mais perto, dentro quase daquilo que não precisava mais evocar para sentir.
>
> [...]
>
> – Que veio fazer neste fim de mundo, seu José Maria?
>
> – Vim à procura do meu passado, respondeu.
>
> – Viajar tão longe para se encontrar com uma sombra!
>
> "Sim, é verdade, pensou o homem, não devia ter vindo."
>
> Aníbal Machado

2.1 No encontro com o museu, as conexões

Seu José Maria, personagem do escritor sabarense, Aníbal Machado, devotou decênios da sua vida ao trabalho monótono de uma repartição pública, no Rio de Janeiro. Depois de aposentado e comprazendo-se na evocação das impressões de adolescência, decidiu viajar para a sua cidade natal, no sertão de Minas Gerais. Durante a viagem, tudo era encantamento para o viajante, que se recordava de rios e povoados quase esquecidos. Quando se aproximou de Pouso Triste, a sua terra, já se sentiu dentro da área do passado. Não mais a evocação. O homem estava conectado ao passado imaginado que guardava consigo.

No nosso entendimento, uma característica marcante da relação entre as pessoas e os museus tem a ver com essa ideia de conexão, pois quando estamos no museu, não precisamos mais evocar para sentir. Seres, tempos, espaços, culturas, mundos vêm ao nosso encontro. Ou somos remetidos até eles. Talvez, o reencontro seja conosco mesmo. Em todo o caso, esses deslocamentos sutis operados em nossa percepção, rumo a direções nem sempre determinadas *a priori*, são possíveis se a nossa aura (alento, força inspiradora) entrar em confluência com a "aura" do museu, até atingir o mesmo aqui e agora[2]. De acordo com a nossa perspectiva de análise, as conexões permeadas pelos museus denotam, propriamente, os deslocamentos sensórios que nos possibilitam a sintonização com algo, alguém, alguma situação, tempo ou lugar. Percebemo-las como leves impressões, para além do cognitivo. No entanto, se a coisa

[2] Valendo-se de um exemplo retirado da natureza, Walter Benjamin (1987, p. 101, grifo nosso) afirma que: "observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, *até que o instante ou a hora participem de sua manifestação*, significa respirar a aura dessa montanha, desse galho".

conectada é por nós interpretada como agradável, se é indiferente, ou nos causa repulsa, adentramos o domínio da criação de sentidos.

Walter Benjamin (1987, p. 101) define o conceito de aura, no campo da arte, como a "aparição única de uma coisa distante, por mais próxima que ela esteja". Se, numa leitura possível, compreendermos a "coisa distante" como a manifestação de uma intangibilidade qualquer (a rigor, inacessível), conectada por meio da materialidade de um objeto musealizado (que está próximo), perceberemos como esta ocorrência da aura é um fator preponderante para que as conexões se estabeleçam, nos museus. Com efeito, a formação da aura guarda relação com a tradição e o culto, aos quais se vinculavam, originalmente, as obras de arte. Vislumbramos naquelas obras consideradas originais e autênticas, o "caráter único, mágico, que *transporta* o espectador, ou que lhe auxilia a elevar-se ao transcendente" (COSTA, 2012, p. 02, grifo do autor). O conteúdo aurático de um museu, ou de um objeto exposto, está atrelado à unicidade da sua aparição (em oposição à ocorrência em massa), bem como a singularidades de tempo e de espaço, que ajudam a compor um quadro mais amplo, no qual o museu, ou o objeto, constitui apenas um dos elementos. Desse modo, notamos que "a aura também está ligada a uma totalidade, dentro da qual ela toma uma *forma ímpar de se mostrar*" (COSTA, 2012, p. 02, grifo do autor).

Da ideia de conexão decorre o pressuposto de que a cada novo encontro com o museu podemos estabelecer conexões diferentes, pois se o nosso estado interior, que é o ponto de partida dos deslocamentos sensórios, transforma-se, também o ponto de chegada pode ser completamente outro. Tal como sugere um pensamento japonês, segundo o qual, o gosto do sakê depende do humor de quem o prova. Se voltarmos à nossa referência literária, encontraremos uma situação oportuna para ilustrar o que acabamos de dizer. Enquanto era o funcionário público austero, seu José Maria costumava ligar o "cenário de águas e montanhas" que avistava da janela da sua casa a "alguma reminiscência molesta, lembrança de antigo aborrecimento ou de contrariedades da repartição", e o seu coração se amargurava. Logo que se tornou o aposentado entediado, "nada lhe diziam os barcos a vela flutuando ao longe, nem os castelos de nuvem que se armavam no céu". Tempos depois, quando o homem estabeleceu um "noivado tardio com a natureza" e começou a "praticar com mais assiduidade a janela", as colinas da outra margem passaram a trazer-lhe a presença corporal da antiga namorada e isso lhe fazia bem, tanto que "às vezes chegava a dormir com a sensação de ter deixado a cabeça pousada no colo dela"[3]. Quer dizer, a mesma pessoa, entrando em confluência com o mesmo

[3] Os trechos foram extraídos do conto "Viagem aos seios de Duília" (MACHADO, 1997, p. 35-55).

elemento – no caso do conto de Aníbal Machado, a paisagem da baía – mas, em diferentes momentos interiores, é capaz de estabelecer diferentes conexões e significações. Os museus, por sua vez, não são estáticos e passam por mudanças e contingências diversas, que produzem oscilações na sua "forma ímpar de se mostrar" e, por conseguinte, no nosso modo particular de percebê-los. Podemos dizer que as conexões nascem de um encontro, sempre único, entre o visitante e o museu, sendo que ambos interferem em seu direcionamento. Elas assumem contornos diversos, variando de pessoa a pessoa e de momento a momento, pertencendo a cada íntimo, na relação com o museu.

Na recepção do Museu do Ouro é mantida uma pequena caixa com os dizeres "Comente aqui a sua visita", acompanhada de formulários, com pautas em branco, para o registro das anotações. Os relatos deixados pelos visitantes são fontes valiosas para a compreensão da atividade de visitação do museu, especialmente, se considerarmos que as impressões da visita ainda estejam impregnadas no momento da escrita. Analisando um conjunto de depoimentos, registrados entre os anos de 2011 e 2015, verificamos alusões ao estado de conexão:

> *Ele [o museu] me deu a inspiração de que eu precisava.*
> *Imaginei como devia ser quando vivi assim, em outra vida.*
> *Estar aqui é como mergulhar em um dos rios da história.*
> *Parece que entrei no túnel do tempo.*
> *Me dá uma saudade não sei de quê.*
> *Até o cheiro deste museu nos remete a um tempo que não conhecemos, mas que sonhamos em nosso íntimo.*
> *Eu me senti numa viagem ao passado.*
> *Eu me senti naquela época, com roupas daquela época.*
> *Consegui por alguns instantes voltar ao período do ouro.*
> *Uma sensação inexplicável.*
> *Vivenciei a história que aprendi na escola.*
> *Pude voltar num tempo bem antigo, que provavelmente era bem melhor que os dias de hoje.*
> *O museu nos leva a um tempo sofrido, um passado que, ainda bem, não volta mais.*
> *Trouxe a reflexão de um tempo que eu mesma nunca imaginei.*[4]

São significativos os termos escolhidos pelos visitantes, no imbricado exercício de transmitir, na linguagem escrita, as suas "sensações inexplicáveis": viver, vivenciar, sentir... levar, remeter, imaginar, sonhar... voltar, trazer, entrar, mergulhar... inspirar, ter saudades. Em comum, as palavras sugerem, como dissemos, deslocamentos no estado de espírito, seja para o exterior, em direção a uma alteridade qualquer, seja para dentro de si mesmos, ou para o rumo

[4] Fragmentos de relatos escritos por visitantes do Museu do Ouro, entre os anos de 2011 e 2015. Cada trecho aqui reproduzido foi registrado por um visitante diferente.

comandado no instante do acontecimento.

Com base nos fragmentos transcritos acima, observamos que as relações com a alteridade de tempo se sobressaíram. O Museu do Ouro possui especificidades que colaboram para que os visitantes sintam presente uma temporalidade escoada. A começar pelo local onde ele está inserido e a partir do qual ele se mostra. Sabará, em parte, permanece uma cidade aurática. Traços da antiga vila mineradora se manifestam na conformação das ruas e becos, no velho casario, nos chafarizes e no semblante dourado de algumas igrejas. Ao menos na extensão do território onde se estabeleceram os primeiros núcleos de povoamento, esses vestígios de memória sobrevivem ao tempo. Da mesma forma, a sociabilidade dos moradores perpetua saberes e tradições, matizados por transformações diversas. Assim, o visitante também se depara com ritos e celebrações tradicionais, bandas de música, toque dos sinos, culinária típica à base de jabuticaba, ora-pro-nobis e banana, e com os fazeres artesanais repassados entre gerações, destacando-se a feitura da renda turca de bicos e das palmas barrocas. Os dois rios – o Sabará e o das Velhas – e as minas de ouro desativadas nos arredores testemunham a movimentação de outros tempos. É quase sempre a partir desse cenário mais amplo que o Museu do Ouro se insinua ao visitante. Além disso, se nos detivermos aos aspectos da coleção, veremos que o museu está instalado no casarão que funcionou como a Casa de Intendência e Fundição de Ouro da vila, no século XVIII, mantendo preservada parte de suas características arquitetônicas, como forros em taquara, chão de seixos rolados, escadas em pedra sabão, tábuas que rangem ao caminhar. O acervo exposto é constituído por objetos de trabalho e do cotidiano do período da mineração colonial, muitos dos quais utilizados na própria Casa de Fundição, ou recolhidos na região. Ademais, a sua concepção museográfica privilegia a montagem de ambientações de época, o que de certa forma contribui para reforçar o seu potencial aurático e ajuda a provocar a sensação de "volta no tempo".

Mas que tempo? Existe um passado providenciado na construção discursiva do museu que periga se insinuar aos visitantes como a tela fixa de um real acontecido e que torna previsível, embora incerto, o rumo das conexões. Por isso, não nos iludamos: assim como o seu José Maria, nosso personagem, depois de empreender uma longa viagem para "tocar o núcleo do seu sonho", deparou o que não esperava, caindo em desalento, o museu também nos reserva um lado sombra, povoado por esquecimentos, silenciamentos, omissões, lacunas, distorções diversas, que influem sobre a nossa percepção, inebriando-a. É preciso desconfiar dos museus, como já nos alertou Mário Chagas, no prefácio do livro de Ramos (2004, p. 8), para não sermos "devorados por ideias, palavras e imagens".

Das reflexões tecidas até aqui, poderá surgir uma indagação: momentos de pausa e de

silêncio durante a visita aos museus são essenciais para o ensejo das conexões? Acreditamos que cada um tem a sua maneira de se relacionar com o museu, então não há uma resposta definitiva para essa questão, mas refletir sobre a matéria é importante, porque ela tem reflexos sobre o próprio modo dos museus lidarem com os seus visitantes. No filme *Lo sguardo di Michelangelo* (Itália, 2004, 15'), o diretor Michelangelo Antonioni, aos 92 anos, entra sozinho na *Basílica de San Pietro di Vincoli*, em Roma, e se dirige ao túmulo do Papa Júlio II, onde está a escultura de Moisés, esculpida por Michelangelo, o mestre renascentista. "Ele veio dizer adeus. Não voltará mais e sabe disso. Veio fazer uma última visita, ele que está de partida, à obra-prima incompreensível, que restará. Como para interrogá-la uma última vez", diz Jean-Claude Carrière (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 91-92), que acrescenta: "e o filme inteiro é um diálogo, sem uma palavra pronunciada, um vaivém de olhares entre Antonioni e o Moisés de Michelangelo". O crítico Ruy Gardnier (2013, p. 01), por sua vez, comenta que o tempo do filme *Lo sguardo di Michelangelo* é "simplesmente o tempo que a situação demanda, com a atenção e o mergulho necessários para criar um relevo particular, um tempo do pensamento, um tempo de se relacionar com os objetos ou com o entorno". Ele considera que o filme é "antes de tudo, um enorme elogio ao tempo próprio de se fruir do efeito artístico". O que representaria a interposição apressada de um explicador entre os dois Michelangelos? Não seria o mesmo que sequestrar o momento íntimo e experiencial das conexões? Insinuamos, apenas, o questionamento, pois os meandros da mediação serão discutidos mais adiante. Por ora, basta dizer que concordamos com Pereira (2010, p. 06) quando ela afirma que "numa relação marcada pela dialogia, o silêncio é fundamentalmente um elemento discursivo", então o silêncio não é sinônimo de passividade. Para Siman (2003, p. 188-189) "o silêncio do educador dos museus – seja ele o professor, o guia ou o monitor dos museus – é imprescindível [...] parece-nos ser condição para que a emoção, a curiosidade, a indagação e a interação dos sujeitos com os objetos se instaurem". Costa (2012 p. 02, grifo do autor), discutindo sobre a aura em Benjamin, refere-se a "um deixar-se seduzir" pelo objeto, sedução essa que "não pode ocorrer senão lentamente, daí porque é indispensável ao observador o repouso e a atenção àquilo que lhe é *manifestado*". Identificamos essa "sedução" do objeto, por exemplo, no seguinte encadeamento narrativo feito por um visitante que participou do Painel de Discussão realizado no Museu do Ouro, em função desta pesquisa:

> *AFS: Eu fiquei um pouco encabulado com o escritório, naquela salinha do canto, onde tem a escrivaninha. Fiquei tentando ver detalhes, é um móvel tão alto para ser uma escrivaninha [...] Será que teve tanto uso? Será que a pessoa que teve aquele objeto de fato escrevia tanto, tinha o costume? Ou será que ela escrevia em pé? Tem partes dela que são trancadas e, no mesmo espaço, tem um armário, que tem uma*

> *simples tramela. Então, eu fiquei imaginando a cômoda como espaço do silêncio, espaço do segredo. E o armário com a tramelinha, lá no cantinho direito, como espaço do usual, do comum. Devo confessar a minha culpa, a minha transgressão, ela estava aberta, eu não resisti e fechei! [risos]*.[5]

Admitimos, portanto, a conveniência de se ponderar um tempo próprio, de silêncio íntimo, para que as conexões fluam nos museus, de forma a possibilitar que as interações aconteçam com um mínimo de espontaneidade e de experimentação por parte dos visitantes.

Os processos de conexão nem sempre acontecem no museu, ou transcorrem com variados matizes, dependendo da circunstância. Existem pessoas que permanecem longo tempo dentro de um museu, conectadas, de fato, ao seu aparelho celular. Uma mãe que entrou no Museu do Ouro com o filho, certa vez, para fazer um trabalho escolar, estava tão conectada às expectativas da professora, que sequer notou o museu. Um casal de turistas cumpria a visita num fim de tarde, com o pensamento já no próximo atrativo, que seria uma igrejinha de Sabará, mas, provavelmente, quando estiveram na igreja, já vislumbravam o restaurante. Quantos moçoilos foram o verdadeiro objeto de conexão das meninas, durante a visita escolar, enquanto a exposição do museu não passou de mero cenário do flerte... Houve um feriado em que um grupo de amigos, que aparentemente se confraternizava na redondeza, resolveu entrar para conhecer o Museu do Ouro. Priorizavam o relacionamento entre si, na interação com o ambiente. A certa altura, um indivíduo do grupo, olhando para a escultura em madeira do São Jorge, perguntou a um funcionário da casa, que estava por perto: "O São Jorge não é aquele do dragão?" E o funcionário respondeu: "Sim, reza a lenda que São Jorge matou um dragão". "Mas o museu não tem um dragão?" tornou a perguntar. Diante da resposta negativa do funcionário, este indivíduo virou-se para o lado e gracejou: "Ouviu isso, Fulana? O museu tem vaga para dragão! Por que você não se candidata?" Ao que a mulher, prontamente, respondeu: "Para o cavalo também tem vaga, viu?!". E o grupo prosseguiu, animadamente, a incursão pelas salas expositivas. As situações se multiplicam e compõem a dinâmica da atividade de visitação, como formas de relação possíveis no universo museal.

As conexões são repletas de intuição. De vez em quando, ficamos detidos por mais tempo diante de um elemento do museu, em detrimento de outro, porque aquele nos intrigou, reportou a algum lugar, fez imaginar situações, permitiu que lampejos de memória fossem reavivados, ou apenas mexeu conosco de uma forma que não sabemos explicar ao certo. São,

---

[5] Sob a perspectiva educativa, o museu busca imprimir marcas nos visitantes. Por outro lado, "a visita, pensada pela lógica da conservação dos museus, não deve deixar marcas" (SEABRA, 2012, p. 03). Conciliar o funcionamento harmonioso entre as áreas técnicas do museu muitas vezes representa um desafio, que exige permanente negociação e diálogo.

sobretudo, as conexões que nos possibilitam afirmar que a visita ao museu nos tocou de alguma maneira, pois vivenciamos impressões e deslocamentos.

2.2 Na criação de sentidos, os signos

Os visitantes que deixaram seus relatos na caixinha do Museu do Ouro se conectaram a um determinado passado, por meio do museu. No entanto, esse passado aparece descrito por eles, ora como tempo bom e idealizado, ora como tempo sofrido e indesejado, ora como apenas inimaginado, evidenciando diferentes possibilidades de leitura e significação. Avançaremos a nossa análise na direção da construção de sentidos a partir do objeto musealizado, apoiando a nossa reflexão na ideia de signo, desenvolvida pelo teórico soviético M. Bakhtin.

A preocupação central de Bakhtin (2010), na obra *Marxismo e Filosofia da Linguagem*, é entender em que medida a linguagem determina a consciência e em que medida a ideologia determina a linguagem (YAGUELLO, 2010, p. 13-14). Interessa ao pensamento marxista compreender essa articulação entre linguagem, consciência e ideologia para sustentar a compreensão de que é a ideologia que cria o pensamento individual e não o contrário.

Linguagem, consciência e ideologia situam-se na esfera da superestrutura, no mundo das ideias. Pensadores marxistas, como Bakhtin, detiveram-se em abordar os problemas da filosofia da linguagem sob a ótica do materialismo histórico dialético – "o método marxista vai diretamente de encontro a esses problemas e não pode avançar de maneira eficaz sem submetê-los a um exame específico e encontrar-lhes uma solução" (BAKHTIN, 2010, p. 31). Para Bakhtin, a consciência, povoada pela ideologia e pela linguagem, possui materialidade, historicidade e está constantemente em movimento.

De que maneira Bakhtin associa materialidade e consciência? Para este pensador, "a consciência só pode surgir e se afirmar como realidade mediante a encarnação material em signos" (BAKHTIN, 2010, p. 34). Ou, ainda: "Os signos são o alimento da consciência individual, a matéria de seu desenvolvimento, e ela reflete a sua lógica e as suas leis" (BAKHTIN, 2010, p. 36). Os signos não derivam da consciência, eles são introduzidos no quadro da consciência individual.

Quando um fenômeno natural, um material tecnológico, um artigo de consumo ou um discurso interior deixam de coincidir inteiramente com a sua própria natureza e, mantendo sua realidade material, passam a refletir e a refratar outra realidade, eles se convertem em signo. Assumem um sentido simbólico, de representação ou, simplesmente, ideológico – "Tudo que é ideológico possui um significado e remete a algo situado fora de si mesmo" (BAKHTIN, 2010,

p. 31). Na passagem seguinte, Bakhtin explicita a natureza dual dos signos, entre ideia e materialidade:

> Cada signo ideológico é não apenas um reflexo, uma sombra da realidade, mas também um fragmento material dessa realidade. Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como outra coisa qualquer. (BAKHTIN, 2010, p. 33).

Dessa forma, os signos ideológicos conferem materialidade à consciência. Notemos, todavia, como já foi dito, que embora os signos sejam criados pelo homem e se situem entre os indivíduos organizados, eles não emergem da consciência individual: "os signos só podem aparecer em um terreno interindividual" (BAKHTIN, 2010, p. 35). É de consciência individual para consciência individual, no curso das relações sociais, nos grupos organizados, que a cadeia de signos ideológicos emerge e é transmitida, por meio da linguagem. Bakhtin está preocupado em dotar de orientação sociológica os estudos sobre os fenômenos ideológicos, propondo a filosofia da linguagem como ponto de partida do método marxista – "filosofia da linguagem concebida como filosofia do signo ideológico" (BAKHTIN, 2010, p. 39)[6].

Passemos a considerar a noção de signo na realidade de um museu. Pressupomos que um objeto qualquer, uma vez exposto no museu, torna-se signo, no sentido Bakhtiniano, na medida em que ele não vale mais por si próprio e sim pelo seu poder de refletir e refratar outra realidade que lhe é externa. Esse objeto, no uso para o qual foi produzido, pode ter sido ou não simbolizado, mas a situação de museal certamente lhe exporá a novas significações.

Elegemos como referência para a nossa reflexão apenas um objeto, denominado almofariz (ver Apêndice A, seção "Museu do Ouro") que integra a exposição permanente do Museu do Ouro. O almofariz de bronze, com sua mão, foi fabricado no ano de 1771, em Portugal, tendo sido utilizado como instrumento de trabalho na Casa de Intendência e Fundição do Ouro de Sabará por algum período, entre a data de sua fabricação e a década de 1830, quando as atividades da casa foram, provavelmente, encerradas. Ele servia como uma espécie de pilão manual, onde eram triturados os minérios auríferos, para a separação do ouro, na rotina de trabalho daquele antigo órgão do fisco português.

O almofariz era um instrumento de trabalho como outro qualquer, ele não possuía um sentido preciso, apenas desempenhava a sua função na produção da casa, sem representar alguma outra coisa. Enquanto tal, o instrumento não era um signo, ou seja, não se revestia de

---

[6] Bakhtin critica o idealismo e o psicologismo por situarem a ideologia na consciência, transformando o estudo das ideologias em estudo da consciência, seja em nível transcendental ou biológico, quando o único método viável seria o sociológico.

sentido ideológico. Muito embora esse mesmo instrumento portasse, numa inscrição em relevo, um signo ideológico: o Brasão de Armas da Coroa Portuguesa. Essa forma artística refletia a realidade do domínio português sobre a Colônia e refratava a naturalização do pagamento do imposto do quinto à Coroa. O almofariz não era ele próprio um signo, mas estampava um ornamento coberto de representação simbólica.

A ideologia que atribuímos acima ao brasão de armas era, possivelmente, a dominante, para aquela sociedade, naquele momento histórico. Seguramente, havia outras significações em jogo. A forma como o oficial português, responsável pela arrecadação do imposto, percebia o signo, por exemplo, poderia não ser a mesma do minerador, que entregava a quinta parte do seu ouro à Coroa, diferindo, ainda, da percepção do escravo que manuseava o almofariz nas oficinas da Fundição. Qualquer que seja o caso, o indivíduo só era capaz de significar aquele elemento lançando mão do seu sistema de signos ideológicos, apreendidos por meio da linguagem, na interação social.

Em meados do século XX, o prédio da Casa de Fundição foi transformado no Museu do Ouro e o velho almofariz passou a integrar o seu acervo. O instrumento já não desempenhava o seu papel na produção, sendo investido de uma nova função social: tornou-se um bem cultural musealizado. Em meio a um conjunto de outros objetos, intencionalmente dispostos, no museu, de forma a produzir uma narrativa, o almofariz passou a refletir o esforço de construção de uma "memória nacional" e a refratar a formação de supostos sentimentos de identidade e de pertencimento. Resíduo material de um passado distante e fragmentado, ancoragem de memórias, o almofariz converteu-se em aura simbólica.

No entanto, cabe indagarmos: basta estar exposto no museu para que o objeto tenha um significado? Essa pergunta, basilar ao fazer museológico, encontra na argumentação bakhtiniana um possível amparo teórico. Ribeiro (2006, p. 01) em estudo sobre o conceito de linguagem em Bakhtin, afirma: "Para Bakhtin, o significado é uma impossibilidade teórica. Um signo, aceitando-o provisoriamente, não tem um significado, mas receberá tantas significações quantas forem as situações reais em que venha a ser usado por usuários social e historicamente localizados".

Considerando essa perspectiva de análise, temos que a significação do objeto exposto no museu (ou de qualquer outro signo) não está estabelecida *a priori*, ela é construída pelos sujeitos, na relação social, historicamente. Decerto o almofariz passou por um processo de atribuição de sentidos ao ser inserido num esquema de musealização, desde a sua seleção e preservação, até a sua exposição no museu, como parte de uma tentativa de racionalidade, elaborada numa determinada época. No entanto, como afirma Gonçalves (2005, p. 20), "se por

um lado construímos intencionalmente o passado, este, por sua vez, incontrolavelmente se insinua, à nossa inteira revelia, em nossas práticas e representações".

Muitos visitantes, diante desse objeto, no contexto expositivo, vão se reportar aos tempos da mineração colonial, talvez imaginem a lida dos escravos nos ribeiros e galerias das minas, arbitrem sobre o aparato administrativo português, conjecturem sobre os caminhos e descaminhos do ouro, ou ponderem acerca do êxito da empresa aurífera, em face do poder e da ganância a turvar o pensamento e a ação dos homens de outra época. E alguns se reconhecerão como continuidades dessas memórias herdadas. Nem todos, entretanto, perceberão da mesma forma. Cada sujeito social poderá construir significações próprias para o objeto, de acordo com a sua visão de mundo, insubordinando o discurso do museu.

Ilustrativo é o exemplo da Dona Diolinda[7], uma senhora que visitou o Museu do Ouro por ocasião de um projeto educativo e confrontou o almofariz. O objeto trouxe-lhe a infância, no tempo em que ajudava a avó a preparar alimentos, utilizando um pilão manual de madeira. A partir dessa recordação, ela passou a narrar sobre antigas práticas culinárias, pontuando diferenças em relação às "modernidades" dos dias de hoje.

Os visitantes do museu compõem interpretações impregnadas de suas visões de mundo, vivências afetivas e predisposições culturais, sendo que as sensibilidades comparecem no cerne dos processos de significação. Por isso mesmo, os sentidos criados pelos sujeitos podem se desprender do discurso construído pelo museu e se enveredar por rumos nem sempre previstos. Dessa forma, compreendemos, como Gonçalves (p. 20, grifo nosso), que "o acesso que o patrimônio possibilita [...] ao passado, não depende inteiramente de um trabalho consciente de construção no presente, mas, em parte, *do acaso*".

2.3 Na potencialização dos sentidos, as mediações

Guardadas as devidas diferenciações epistemológicas entre M. Bakthin e L. S. Vigotski – o primeiro era filósofo e o segundo psicólogo – podemos afirmar que existe certa problemática comum relacionando a produção dos dois autores, afloradas na Rússia pós-revolucionária. Ambos dialogam com o materialismo para refletir sobre a subjetividade humana, percebendo o homem na sua interação com o meio social e a sociedade como uma totalidade dinâmica e contraditória, em constante transformação.

---

[7] Dona Diolinda (nome fictício) visitou o Museu do Ouro no ano de 2011, como integrante do projeto "Mulheres de Ouro – Nossa Memória, Nosso Saber – Módulo Mães de Ouro", desenvolvido junto a mães de alunos matriculados na APAE-Sabará.

Vigotski se dedicou a estudar as funções psicológicas superiores do ser humano. Ele refutou estudos psicológicos correntes em seu tempo, que atribuíam a fatores puramente naturais ou maturacionais o desenvolvimento das funções intelectuais superiores humanas e apresentou a sua teoria de cunho sociocultural, segundo a qual o mecanismo de mudança individual ao longo do desenvolvimento humano tem a sua raiz na sociedade e na cultura. Pensando a relação entre aprendizado e desenvolvimento, Vigotski (2007, p. 103) formula a hipótese de que "o aprendizado, adequadamente organizado, resulta em desenvolvimento mental". Ao contrário do que afirmavam as teorias anteriores, ele argumenta que não são os processos internos de desenvolvimento que ditam a capacidade de aprendizado, mas o aprendizado pode e deve adiantar-se ao desenvolvimento.

Vigotski demonstra, por meio de suas pesquisas, que existe uma distância entre o conhecimento atual do indivíduo e o conhecimento que ele é capaz de estabelecer se vier a contar com a intervenção de um elemento mediador qualificado. Em outras palavras, um processo de desenvolvimento já desencadeado, porém ainda em fase de amadurecimento, poderá ser impulsionado e consolidado com a ajuda da mediação qualificada, geradora de aprendizado. É nessa chamada "Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI)", que a interferência do elemento mediador pode incidir de maneira mais transformadora. Toma-se por mediador qualquer elemento capaz de exercer a intervenção social qualificada, seja uma pessoa, um objeto ou um jogo, entre outros, criadores de ZDI. Uma propriedade importante da ZDI é que ela varia de um indivíduo para o outro. Esse fato tem reflexos, por exemplo, em atividades de mediação direcionadas para grupos. O alcance e os efeitos da mesma mediação sobre ZDIs diferentes só podem se manifestar de forma igualmente diferenciada, pois cada um irá reelaborar os significados do seu jeito. A mediação social qualificada tem a função de introduzir e expandir o conhecimento, permitindo que o acervo cultural se torne disponível para o indivíduo, para a elaboração de ações, pensamentos e significados. Portanto, se a mente humana é formada por signos, esses são introduzidos e expandidos pelo efeito das mediações sociais qualificadas.

Dificilmente podemos falar em museus sem ter no horizonte a ideia da mediação. Referimo-nos tanto à função eminentemente mediadora exercida pelos objetos ou elementos que constituem os museus, quanto à eventual existência de pessoas designadas para intervir no contato entre o público e o museu, isto é, a mediação humana. As mediações estão presentes nas diversas esferas e ações educativas desenvolvidas pelos museus, seja intramuros ou extramuros, para além da atividade ordinária de visitação. A nossa análise recai sobre a ação mediadora humana, realizada no circuito de exposição, durante a atividade de visitação.

Na seção anterior, questionávamos se bastava um objeto estar exposto no museu para que ele tivesse um significado. E vimos, com o auxílio de Bakhtin, que são os sujeitos que dão vida aos objetos. Agora, tornamos a perguntar: as significações atribuídas pelos sujeitos são espontâneas ou pressupõem a intervenção do elemento mediador?

No intervalo de uma tarde, quanta diversidade e pluralidade de pessoas e culturas passam por um museu! Ao mesmo tempo, quanta singularidade, do ponto de vista das aprendizagens, dos afetos, das necessidades e dos desejos. Cada indivíduo que entra no museu dispõe de uma história prévia, isto é, o seu arcabouço pessoal e social de experiências, habilidades e conhecimentos aprendidos ao longo da vida, que constituem, em suma, o seu histórico de mediações sociais. Esse conhecimento é frequentemente mobilizado pelos visitantes para significar os objetos no museu. Entretanto, os sentidos construídos pelos visitantes podem ser potencializados pela interferência de outras pessoas, nos processos de mediação. Os mediadores que atuam nos espaços expositivos mobilizam o excedente de visão (BAKHTIN, 1997) que reuniram em relação aos assuntos pertinentes ao museu, para introduzir e/ou expandir o conhecimento de seus interlocutores. Ao passo que o conhecimento dos mediadores do museu é continuamente expandido a partir do contato com o visitante.

Voltemos ao exemplo da Dona Diolinda. Ela não possuía, ou retinha poucos conhecimentos prévios sobre a história colonial do Brasil, ou sobre o funcionamento de uma Casa de Fundição, especificamente. Então, ela criou um sentido para o almofariz do seu jeito. Ao lembrar a sua infância, por meio do objeto (signo/mediador), ela vivenciou um encontro com a sua memória afetiva, permitindo-se aprender a partir da experimentação de si mesma. Não estaria suficientemente cumprido o objetivo do museu nessa relação? É uma questão. Pode ser que o mediador se apresse em explicar para a Dona Diolinda o real uso, ou o uso social, daquele almofariz, com a intenção de ampliar as possibilidades de leitura e de interpretação. Mas pode ser que ele apenas deixe fluir aquele processo de significação íntima, baseado na memória, formando e se transformando junto com ele.

A Dona Diolinda não apenas rememorou a sua infância como passou a narrar sobre costumes e práticas culinárias “do seu tempo”. Eis que a intervenção social qualificada passou a ser exercida pela visitante, que expandiu os conhecimentos do grupo e do mediador do museu sobre o cotidiano doméstico de uma comunidade rural mineira, na primeira metade do século XX, dando ensejo a problematizações outras. Somos levados a reconhecer que na relação entre o mediador e o visitante do museu nem sempre existem papéis preestabelecidos e a riqueza maior de sentidos consiste justamente em escapar à “camisa de força” que transforma a todos em identidades definidas, abrindo espaços para as contínuas interações, construções e

reconstruções da realidade. Os mediadores atuam num domínio que é, também, de ordem afetiva, aberto a possibilidades, onde nem sempre o mais importante é o ponto de chegada, mas a vivência sensível dos processos cotidianos de ensino e de aprendizagem.

As mediações no circuito de exposição dos museus guardam uma faceta emblemática. Por vezes, permitem que os indivíduos aprendam os significados das coisas do museu. Essa situação é a mais trivial e tende a ocorrer quando os visitantes recebem por transmissão um conhecimento que já está elaborado. Sucumbe-se, frequentemente, a experimentação, o movimento, a descoberta, a abertura. Quando os museus dão preferência às significações assimiladas, que dispensam os processos íntimos de conexão e de criação de sentidos, eles privilegiam o *ensinar.* Nos modelos formatados de visitas guiadas, direcionadas ao público escolar, a preocupação dos museus em ensinar costuma assumir o seu patamar mais extremado.

2.4 Na transcendência, a imaginação

Os processos de conexão, de significação e de mediação estão compreendidos na atividade de visitação do museu. Embora mutuamente implicados, eles não ocorrem numa ordem pré-definida, podendo ser simultâneos ou nem acontecer. Observamos ainda, na visitação do museu, ao menos um quarto processo, que sobrepuja aos demais, no sentido de ultrapassá-los, ao mesmo tempo em que deles se nutre. Trata-se da imaginação.

O desdobramento da imaginação que nos interessa mais de perto nesta pesquisa é a imaginação histórica. No Museu do Ouro, dada a natureza da sua coleção museológica, existe uma propensão para que o visitante imagine o passado. Valendo-se de um processo imaginativo, ele pode estabelecer conexões internas entre os indícios fornecidos pelo museu, para elaborar uma imagem acerca do passado, no qual se relacionam personagens e acontecimentos de outra época. O visitante toma como ponto de partida para a imaginação algumas balizas fornecidas pelo museu, mas logo pode se desprender delas, para imaginar livremente o passado, como quiser. O historiador, quando engajado no processo de interpretação histórica, também se vale da imaginação para encadear a sua narrativa. Ele promove a conexão interna entre eventos do passado, estendendo teias de construção imaginativa entre eles. Como o historiador busca a veracidade dos fatos, a sua imaginação não é livre, mas atrelada àquilo que é exigido pela evidência. Vejamos melhor esta ideia.

O conceito de imaginação histórica representa uma contribuição da Teoria da História de R.G. Collingwood, para o pensamento histórico contemporâneo (ARRAIS, 2010, p. 33-54). Segundo o autor, “as fontes do historiador falam-lhe desta ou daquela fase dum processo, cujos

estádios intermediários ficam por descrever. É o historiador que procede à interpolação desses estádios" (COLLINGWOOD, 1972, p. 293). O historiador serve-se da imaginação construtiva para transcender o que as fontes lhe dizem e assim preencher as lacunas entre os elementos que são fornecidos pelas fontes, possibilitando a continuidade da narrativa ou descrição histórica: "a imagem que o historiador dá ao seu objeto, quer seja uma sequência de acontecimentos quer um estado de coisas passado, surge desta forma como uma *teia de construção imaginativa*, estendida entre certos pontos fixos, fornecidos pelas declarações das fontes" (COLLINGWOOD, 1972, p. 299, grifo nosso).

Esta imaginação construtiva não pode ser confundida com "fantasia meramente arbitrária", ao contrário, ela é apriorística, ou seja, "é uma construção a partir daquilo que é exigido pela evidência" (ARRAIS, 2010, p. 46). Por exemplo: "as fontes dizem-nos que, num dia, César estava em Roma, e num outro dia, estava na Gália; não nos dizem nada sobre a sua viagem de um lugar para o outro, mas interpolamos isto, com uma consciência perfeitamente clara" (COLLINGWOOD, 1972, p. 297). O historiador interpreta nas fontes coisas que elas não dizem explicitamente, mas que podem ser delas deduzidas, o que corresponde a uma legítima construção histórica. Já "se enchêssemos a narração de feitos de César, com pormenores tão extravagantes como o nome das pessoas que ele encontrou pelo caminho, e aquilo que lhes disse [...] seria, de fato, a espécie de construção que é feita por um romancista histórico" (COLLINGWOOD, 1972, p. 297).

Collingwood distingue ao menos três formas assumidas pela imaginação apriorística: a imaginação livre do romancista, nem por isso arbitrária, pois busca construir um todo coerente e dotado de sentido; a imaginação perceptiva, aquela que nos permite completar dados da percepção, a partir de um objeto presente – acionada, por exemplo, quando imaginamos, "o lado de baixo desta mesa" ou a "face oculta da lua" – e a imaginação histórica, que tem como tarefa especial imaginar o passado, construindo um quadro que, além de coerente e dotado de sentido, objetiva a veracidade, apoiando-se em provas. Isso posto, Collingwood prossegue com a sua descrição acerca das teias imaginativas:

> E se estes pontos forem suficientemente numerosos e os fios – ligados uns aos outros – estiverem construídos com o cuidado devido, sempre por meio da imaginação *a priori* e nunca por fantasia meramente arbitrária, todo o quadro é constantemente verificado em correspondência com esses dados, havendo pouco perigo de perder o contato com a realidade que representa. (COLLINGWOOD, 1972, p. 299).

Até aqui foi salientada a responsabilidade do historiador em construir, por meio de um processo imaginativo, as conexões internas entre eventos do passado, isto é, os fios das teias.

Nessa fase do seu trabalho, segundo Collingwood, o historiador não repete as fontes, mas constitui-se "a si próprio fonte de si mesmo", de acordo com "os seus critérios, as suas regras metodológicas e os seus cânones de importância" (COLLINGWOOD, 1972, p. 293). No entanto, Collingwood reitera que o historiador é igualmente responsável pelos pontos nodais das teias imaginativas, uma vez que, segundo o autor, não existem fontes históricas autorizadas; são os historiadores que falam por elas, a partir do trabalho de seleção, interpretação e crítica histórica: "para o historiador não pode haver nunca fontes autorizadas, porque estas proferem um veredicto que só ele pode lançar" (COLLLINGWOOD, 1972, p. 294). O autor, então, alarga a sua compreensão sobre as teias imaginativas do historiador:

> A sua teia de construção imaginativa, portanto, não pode extrair a sua validade do fato de estar – como a descrevi, primeiramente – presa a certos fatos. [...] Quer aceite quer rejeite, quer modifique ou reinterprete aquilo que lhe comunicam as chamadas fontes autorizadas, ele é que é responsável pelas afirmações que – depois de criticá-las devidamente – faz. [...] A teia de construção imaginativa é uma coisa incomparavelmente mais sólida e poderosa do que eu tinha pensado. Longe de fundamentar a sua validade no apoio dos fatos dados, constitui realmente a pedra de toque de autenticidade os fatos supostos. (COLLINGWOOD, 1972, p. 301).

A veracidade das afirmações das fontes está em questão, por isso o historiador não pode extrair delas quaisquer certezas; o que ele faz, de acordo com o método histórico, é justificar a sua leitura das provas, expondo os fundamentos nos quais se baseou para a sua reconstituição imaginativa do passado. É importante lembrar que tudo aquilo que passa a fazer parte do quadro que o historiador dá ao passado não é "aceite passivamente" pela sua imaginação, "mas exigido ativamente por ela" (COLLINGWOOD, 1972, p. 302). A ação de imaginar o passado se desenrola a partir do presente e "como todo presente tem um passado próprio [...] cada nova geração tem de reescrever a história segundo o modo que lhe é próprio" (COLLINGWOOD, 1972, p. 304). Isso faz com que, na história, nenhuma realização seja final e torna o trabalho do historiador fragmentário e defeituoso, muito embora, para o autor, o curso desse trabalho é regido por uma ideia "clara, racional e universal: a ideia da imaginação histórica, como forma de pensamento autônoma, autodeterminada e autojustificada" (COLLINGWOOD, 1972, p. 306).

Tudo no museu pode se tornar janela para a imaginação, desde que se instaure a oportunidade para isso e um estado de receptividade do sujeito em absorver as coisas do museu, para, enfim, transbordá-las. Ser receptivo não no sentido de aquiescer, mas de estar aberto à experiência, de se permitir ser passagem. A pessoa, quando imagina, não repete o mundo que se conhece, mas traz algo desconhecido para esse mundo e experimenta o novo.

Com base no exposto ao longo deste capítulo, concluímos que nas relações entre as pessoas e os museus estão presentes conhecimentos objetivados e delimitados, além de regras e razões. Mas essas relações são enriquecidas a partir das conexões, significações, mediações e construções imaginativas dos sujeitos, nos seus vieses mais subjetivos. O problema tem início quando os museus submetem esses processos a modelos formatados e a protocolos pré-definidos, comprometendo a sua dimensão mais fortuita.

3 PERCURSO INVESTIGATIVO

3.1 Um viés de pesquisa-ação participante

Esta pesquisa se desenvolveu no âmbito das abordagens qualitativas em ciências sociais, uma vez que buscamos compreender e interpretar a experiência humana tal como é vivida, sentida ou experimentada, em determinadas situações de um contexto social existente.

Para o formato da pesquisa, adotamos o estudo de caso, com viés de pesquisa-ação participante. Abordamos a realidade de um único museu, o Museu do Ouro do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM/MinC), relacionando as especificidades da sua dinâmica institucional. Num exercício que nem sempre é fácil, buscamos ser prudentes ao relacionar os resultados colhidos, a partir da nossa investigação, a outras realidades museológicas, por mais semelhantes que possam parecer, deixando as possíveis generalizações a critério dos leitores.

O viés de pesquisa-ação participante foi atribuído à investigação, porque a nossa metodologia se apoiou em princípios fundantes deste método, notadamente, a orientação para a transformação de uma dada realidade, a construção dialógica, os ajustes progressivos aos acontecimentos e a interposição de papéis desempenhados pelo pesquisador.

De acordo com Franco (2005), uma pesquisa-ação parte da identificação de uma situação concreta a modificar e passa a mobilizar os sujeitos envolvidos para a produção compartilhada de saberes sobre a prática social investigada, visando transformá-la. Os saberes e ressignificações produzidos ao longo do processo são incorporados pelos participantes, ao mesmo tempo em que adquirem relevância para o campo científico. A pesquisa-ação é essencialmente dialógica, coletiva e compartilhada, devendo considerar a voz dos sujeitos, sua perspectiva e seus sentidos. Dado o caráter intersubjetivo inerente ao método, a imprevisibilidade surge como um de seus componentes fundamentais. Decorre daí a necessária flexibilização metodológica, para permitir ajustes progressivos aos acontecimentos. A pesquisa-ação “deve se inspirar constantemente nas transformações e nos elementos novos que surgem durante o processo e sob a influência da pesquisa” (FRANCO, 2005, p. 486).

No desenvolvimento da pesquisa ação-participante, o pesquisador desempenha um duplo papel, pois ele é o sujeito que investiga a ação, ao mesmo tempo em que faz parte do grupo investigado, ou seja, ele é pesquisador e participante da ação, produzindo implicações sobre ela. Se, em toda pesquisa qualitativa, o pesquisador se constitui em instrumento da investigação, já que as suas convicções, preferências e visões de mundo introduzem vieses na interpretação dos fenômenos observados, na pesquisa-ação as implicações do pesquisador na

práxis investigativa ganham um dimensionamento ainda maior. Nesse tipo de pesquisa, os pesquisadores devem conviver com incertezas, aceitar que as coisas podem mudar de rumo durante o processo e, sobretudo, administrar a interpenetração de papéis, o que, segundo Franco (2005, p. 497), "requer muita convicção, muita ousadia e muita persistência".

3.2 Cenário da pesquisa

O Museu do Ouro encontra-se instalado na antiga Casa de Intendência e Fundição do Ouro da Vila Real de Nossa Senhora da Conceição do Sabará, órgão da Coroa Portuguesa, criado na década de 1730, para a cunhagem e tributação do ouro extraído na Comarca do Rio das Velhas.[8] Com o declínio da atividade de extração aurífera, a edificação foi leiloada em 1840 e arrematada pelo Comendador Francisco de Paula Rocha, que instalou ali um colégio para rapazes, em regime de internato. Posteriormente, o casarão serviu como residência para os seus descendentes, até o início do século XX. Já em precário estado de conservação, o imóvel foi adquirido pela Companhia Siderúrgica Belgo-Mineira e, depois de restaurado pelo recém-criado Serviço de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), foi doado à União Federal, em 1940, para que nele fosse "instalado um museu sobre a história do ouro"[9]. O Museu do Ouro foi instituído por meio do Decreto-Lei nº 7.483, de 23 de abril de 1945 e inaugurado oficialmente no dia 16 de maio de 1946. Desde 2009, o Museu do Ouro é uma unidade museológica do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), autarquia do Governo do Brasil, vinculada ao Ministério da Cultura[10] (ver Apêndice A, seção "Museu do Ouro").

O Museu do Ouro se insere no modelo clássico de museu tradicional, com edifício, coleção, público e circuito expositivo definido (SCHEINER, 2012). Sua concepção museológica foi gestada nos anos 1930 e 1940, quando um grupo de artistas e intelectuais modernistas mineiros

---

[8] A cidade de Sabará, onde o museu se localiza, está situada a 30 km de Belo Horizonte, capital do Estado de Minas Gerais. Suas origens históricas estão ligadas ao anúncio da descoberta de ouro em abundância na região, em fins do século XVII. Diversos arraiais se formaram na confluência entre o Rio das Velhas e o Rio Sabará, dando origem a uma freguesia, em 1707. Esta foi elevada à condição de vila, em 1711, com o nome de Vila Real de Nossa Senhora da Conceição do Sabará. Considerada um dos principais centros mineradores do período colonial, a vila se tornou sede da Comarca do Rio das Velhas, quando esta foi erigida, em 1714. O município de Sabará foi criado em 1838.

[9] Cf. Registro de doação do imóvel, datado de 20 de novembro de 1940 (Cartório de Registro de Imóveis da Comarca de Sabará, Minas Gerais, Livro 3-G, Folha 195).

[10] Entre 1945 e 2009, o Museu do Ouro esteve vinculado, administrativamente, ao órgão responsável pela preservação do patrimônio cultural do país, que passou por diversas nomenclaturas: 1945: Serviço de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN); 1946: Diretoria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (DPHAN); 1970: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN); 1979: Fundação Nacional Pró-Memória (FNPM); 1990: Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural (IBPC) e de 1994 a 2009, novamente IPHAN.

estava à frente da política preservacionista do Estado Novo. Julião elucida a conjuntura de criação do museu, nos primórdios da implantação da política de patrimônio no Brasil:

> Dos projetos de cultura nacional em disputa na arena intelectual, tornou-se hegemônico na esfera do Estado, no pós-30, aquele identificado com as formulações do grupo modernista mineiro, de características conservadoras, social e culturalmente excludente. Em nome da universalidade da herança nacional, pressuposto caro ao ideário modernista e ao pensamento preservacionista no plano internacional, projetou-se um patrimônio para o Brasil sem as dissenções da diversidade cultural, como convinha perfeitamente ao propósito de modernização centralizadora da era Vargas, sobretudo no seu viés autoritário do Estado Novo. (JULIÃO, 2008, p. 17).

Imbuído na tarefa de cooperar para uma redefinição da identidade nacional, o grupo modernista mineiro "logrou consagrar, como se sabe, o barroco e a sociedade setecentista das Minas como símbolos incontestáveis do passado histórico e artístico da nação" (JULIÃO, 2008, p. 12). Nesse sentido, as concepções de história, de memória e de museologia que orientaram a criação do Museu do Ouro reforçaram a representação de uma memória unívoca e de um passado homogêneo. Na narrativa histórica do museu, a cultura das famílias abastadas de origem portuguesa da região mineradora foi colocada em evidência como representativa do todo social, preterindo as experiências de outros grupos envolvidos no processo histórico de formação social do país.

Na formação da coleção do museu, o objetivo de maior destaque, segundo Julião (2008, p. 19), foi conferir "materialidade à ideia da civilização mineira, por meio de um acervo capaz de expressar o requinte, o engenho e a arte da vida na região mineradora". Antônio Joaquim de Almeida, intelectual ligado ao grupo modernista e diretor do Museu do Ouro desde a sua criação até o final da década de 1970, foi um dos principais responsáveis pela aquisição do acervo e pela organização do museu. A coleção museológica é constituída por objetos ligados ao trabalho da mineração, como ferramentas, bateias, engenho, maquetes e exemplares de minerais; instrumentos ligados ao trabalho da fundição, entre eles uma prensa, cadinhos, almofarizes, balanças, arcas e réplicas de barras de ouro; objetos decorativos ou ligados ao uso cotidiano, como pratarias, porcelanas, roca de fiar, camas, relógio e mobiliários diversos, além de armarias e peças ligadas ao culto religioso, incluindo objetos litúrgicos, esculturas de santos, confessionário e oratórios. José Calazans, em matéria publicada no Jornal *Correio da Manhã*, de 10 de agosto de 1957, observa que "as arcas vazias, a prensa de cunhagem de barras de ouro, balanças e outras peças falam do fausto de outrora, mas silenciam a tragédia do povo" (CALAZANS, 1957, p. 25).

A Casa de Intendência e Fundição de Sabará guardou uma peculiaridade, em relação às

outras casas do gênero em Minas[11], pois, além de abrigar a repartição oficial, o imóvel servia como residência para o Intendente do Ouro e sua família. O circuito expositivo do museu preservou, por assim dizer, a remissiva aos usos originais dessa edificação de dois pavimentos. No andar térreo, onde predominam os pisos calçados de seixos rolados e forros em esteira trançada de taquara, estão expostos os objetos relacionados aos processos de extração do ouro de aluvião e subterrâneo, bem como os maquinários e utensílios relacionados ao trabalho da fundição. Esse andar comporta seis salas expositivas do museu, denominadas Hall de Entrada[12], Sala das Bateias, Sala da Prensa, Sala d'Armas, Sala dos Ingleses e Sala das Maquetes, além de um pátio na entrada e outro interno.

O pavimento superior do casarão apresenta acabamento mais aprimorado, especialmente naquelas partes que eram destinadas às atividades oficiais, com pisos em tabuado, portas almofadadas e forros em madeira, alguns deles ornados com pinturas. As dependências de moradia do Intendente ficavam nos cômodos dos fundos. Nesse pavimento, o museu representa uma residência aristocrática do período colonial, com "algumas soluções museográficas que lembram reproduções de ambientes sociais do século XVIII" (BRAGA; PEREIRA, 2015, p. 104). É o caso das salas expositivas denominadas "Quarto da Donzela", "Quarto do Rico Minerador", "Escritório do Intendente" e "Sala das Porcelanas" (ou Sala de Jantar). Segundo consideração de Almeida (2010, p. 75), "o museu foi arranjado de modo a dar ideia de 'coisa viva', de casa habitada, e, a todo momento, espera-se encontrar o cidadão português, fiscal do quinto, a assentar a peruca". Ainda no pavimento superior, localiza-se a Sala dos Quatro Continentes, que se destaca pela pintura do forro, com painéis alusivos ao Brasão de Armas da Coroa Portuguesa e aos quatro continentes então conhecidos. Outras três salas expõem objetos relacionados à religiosidade católica[13].

Completa o circuito expositivo do museu um pátio externo, onde estão expostos um grande engenho de triturar minério, movido a água, projetado pelo Barão de Eschwege, no século XIX, um pilão manual de pedra sabão e um relógio de sol, também em pedra sabão. O museu possui um terreno anexo, arborizado, que no momento de realização desta pesquisa

---

[11] Existiram ao menos quatro Casas de Fundição na Capitania de Minas Gerais. Elas se localizavam nas vilas que eram sede de Comarcas: Vila Real de Sabará (Comarca do Rio das Velhas); Vila Rica (Comarca de Vila Rica); Vila do Príncipe (Comarca do Serro Frio) e Vila de São João Del Rei (Comarca do Rio das Mortes). De acordo com Barcelos (2010, p.57), "essas Casas de Fundição e Intendências das vilas do ouro ou foram demolidas ou foram muito descaracterizadas, com exceção para o imóvel de Sabará, o que o torna importantíssimo para o entendimento do funcionamento e operações metalúrgicas realizadas nesses órgãos do fisco português ainda pouco investigados".

[12] Em 2009, o Museu do Ouro inaugurou um núcleo de exposição no hall de entrada, denominado "A Caminhada Modernista e o Museu do Ouro" (MUSEU DO OURO, 2012, p. 20).

[13] No segundo pavimento, fundos, localizam-se os espaços destinados ao expediente administrativo do museu.

passava por prospecções arqueológicas. Embora modesto em sua estrutura, o Museu do Ouro "nos oferece uma visão palpitante da agitada vida da colônia" (CALAZANS, 1957, p. 25).

Tanto a expografia original, quanto os objetos e o circuito expositivo passaram por variações ao longo dos anos. Para citarmos apenas a modificação mais recente, em 2006 teve início "um processo de análise museográfica dos espaços expositivos do museu, que culminou com a redistribuição e substituição de determinados itens do acervo, em exposição, por outros em Reserva Técnica" (MUSEU DO OURO, 2012, p. 19). Tal processo compreendeu a "definição de um circuito de exposição, a criação de novas salas temáticas, revitalização da iluminação do circuito de exposição, monitoramento e controle climático, reforma e pintura de suportes expositores e confecção de textos e etiquetas informativas" (MUSEU DO OURO, 2012, p. 19-20). Tais atualizações, ainda que necessárias, incidiram sobre a expografia do museu, de modo que as mudanças até hoje realizadas não resvalaram na narrativa histórica, de forma significativa. Siman afirma que a cultura museológica encontra-se em processo de transformação. Nesse sentido, "busca-se identificar e preservar a pluralidade das memórias históricas e científicas retratadas pela multiplicidade das experiências humanas, em oposição ao entendimento então dominante de preservação apenas da memória das elites, do estado-nação" (SIMAN, 2003, p. 190). Na mesma linha, Julião (2008, p. 27) considera que "o grande desafio a ser enfrentado pelos museus, no presente [...] é adaptar os seus programas às configurações de uma sociedade cada vez mais marcada por um mosaico de identidades segmentadas e pela dimensão transterritorial da cultura". É nessa discussão que o Museu do Ouro se insere no momento atual, repensando o seu papel perante a sociedade, não somente como símbolo de poder e conquista, mas também como elemento plural e democrático de integração, discussão e difusão cultural.

Nas primeiras décadas de seu funcionamento, o museu foi acessado por uma audiência intelectualizada, supostamente detentora de tempo e de necessidades voltadas para a cultura. Presidentes, ministros, diplomatas, industriais, personalidades nacionais e estrangeiras, artistas, estudiosos, assim como reiteradas caravanas de turistas, oriundas de outras partes do país e do exterior, encorparam o seu público. Com base nos dados estatísticos disponíveis sobre o período, não foi possível discernir informações a respeito da visitação escolar, pois apenas o gênero dos visitantes figurou nos registros (quantitativo de homens e de mulheres), mas presumimos que já nessa época houvesse algum afluxo de estudantes.[14]

[14] As estatísticas de visitação do Museu do Ouro eram publicadas, mensalmente, no jornal carioca *Correio da Manhã*, que mantinha uma sucursal em Belo Horizonte. Era comum a nota informativa do jornal vir acrescida do nome de algum visitante ilustre do museu. O periódico está disponível online em: https://bndigital.bn.gov.br/.

Na década de 1980, uma reestruturação administrativa, aliada a novas concepções no campo da museologia, criaram um terreno propício para o surgimento do *Programa Educativo e Cultural do Museu do Ouro*, orientado para a sua comunidade de entorno. Em 1979, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), órgão ao qual o museu se vinculava, foi dividido em Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), na condição de órgão normativo, e na Fundação Nacional Pró-Memória (FNPM), entidade incumbida de executar a política da SPHAN. De acordo com Lanza (2016), servidor que trabalha há mais tempo no Museu do Ouro[15], a FNPM foi "*uma nova forma que o governo encontrou de dar um pouco mais de agilidade de funcionamento para os museus, [...] havia recursos, esse é o período que realmente houve investimento nessa área de educação*". A museóloga Maria Luiza Querini, responsável pelo Museu do Ouro durante o período de implementação do Programa Educativo e Cultural, afirma que "o museu recebeu, por parte da Coordenadoria de Museus e Casas Históricas de Minas Gerais/FNPM, o incentivo e o respaldo financeiro necessários" (QUERINI, 1984, p. 03). Concomitantemente, o debate teórico e metodológico no campo da Museologia, na década de 1980, sustentava a "transição e a redefinição de um modelo de museu pouco interativo para um modelo mais maleável e dinâmico com o seu contexto social" (SANTOS, 2011, p. 01). Com efeito, Lanza (2016) argumenta que "*junto com a FNPM, houve uma nova concepção de utilizar o museu não como um depositário de coisas antigas, mas de fazer essa comunicação com o público, tanto as pessoas virem para dentro do museu, quanto o museu para fora, procurando a comunidade*".

Para colocar em prática o seu programa, o museu realizou um diagnóstico da realidade sócio-cultural do município de Sabará e, a partir daí, passou a dialogar com escolas, poder público, iniciativa privada, igrejas, entidades culturais e a população em geral, a fim de fortalecer os processos educativos e culturais da comunidade. As ações do programa foram realizadas no museu e em diversos outros espaços da cidade, no centro e nas localidades mais afastadas, junto a diferentes segmentos comunitários, sinalizando uma mudança de postura em relação ao modelo de atuação social até então praticado na instituição:

> Sem abandonar seus princípios básicos de coletar, pesquisar, conservar e expor, o Museu do Ouro de Sabará resolveu descer a Intendência – rua em que se localiza – e ampliar sua atuação, deixando de ser apenas um local reservado a turistas para ser

[15] No dia 26/02/2016, a pesquisadora realizou uma entrevista oral de trinta minutos com Angelo Zacarias Lanza, servidor da área administrativa do Museu do Ouro desde o ano de 1981. O objetivo da entrevista foi levantar informações complementares sobre as reformas administrativas do órgão e sobre a trajetória do setor educativo do museu, a partir da perspectiva desse servidor.

> uma agência cultural que liga a comunidade às suas raízes e ao seu patrimônio. (MUSEU ..., 1985, p. 02).

Além de servidores do quadro e de voluntários, o museu buscou o aproveitamento profissional de moradores da cidade, contratados como monitores do programa, para compartilhar, com o restante da população, os conhecimentos que detinham sobre técnicas de produção cultural. Foi assim, por exemplo, que a técnica de feitura da Renda Turca de Bicos – uma variação sabarense da Renda Turca, somente do conhecimento de uma senhora de 89 anos – foi repassada durante o programa e, desde então, rendeiras locais aprenderam e enriqueceram esse saber, que tomou grande impulso na comunidade.[16] A técnica de confecção em papel das tradicionais palmas utilizadas para a ornamentação de altares e os ofícios de confecção de esteiras de taquara e de tapetes arraiolos foram outros conhecimentos tradicionais trabalhados pelos monitores. Além do Núcleo de Artesanato, o programa manteve o Núcleo de Desenho e o Núcleo de Teatro, com atividades direcionadas para um público amplo, da infância à terceira idade.

Como parte do Programa Educativo e Cultural, foi colocado em prática o "Projeto Museu e Escola", que promoveu uma série de oficinas e atividades voltadas para o público escolar, mesclando conhecimentos sobre o museu, história, cultura regional, artes plásticas, artesanato e teatro. Atividades como visitas orientadas ao museu, gincana com tarefas culturais, passeata "Sabará está perdendo a memória", montagem do presépio comunitário, plantio de orquídeas, palestra sobre cultura negra, oficina integrada sobre o centenário da Abolição, pesquisa sobre folclore, projeto "Jornalismo na Escola", exibição de filmes para professores e o projeto piloto sobre arte-educação no bairro Pompéu, entre outras, demonstraram que o museu atuou como espaço de discussão, interação e conhecimento, atento aos anseios dos grupos para os quais os projetos foram desenvolvidos. Maria Luiza Querini dimensionou as transformações em curso na relação entre o museu e a sociedade, a partir da realização do Programa Educativo e Cultural:

> [...] a cidade passou a tomar consciência do museu [...]. Atualmente sobem a Intendência padres, professores, grupos de folclore, historiadores, garimpeiros, artesãos, artistas plásticos, restauradores, jornalistas, pais e alunos [...], é o público despertando, enfim, o museu vivo e dinâmico, contemporâneo, comprometido com o seu tempo. (MUSEU ..., 1985, p. 02).

No final do ano de 1983, tornou-se necessário buscar um espaço físico adequado para atender à crescente demanda das atividades do Programa Educativo e Cultural. Com o auxílio de empresas locais e da população, foi alugado um prédio histórico no centro da cidade,

---

[16] Em 2002, o modo de fazer da Renda Turca de Bicos de Sabará foi registrado como bem cultural de natureza imaterial do Município, inscrito no Livro de Registros de Saberes, conforme Decreto Municipal nº 410/2002.

conhecido como "Casa Borba Gato", em precário estado de conservação, onde o programa passou a se concentrar. O imóvel foi desapropriado pelo Governo Federal em 1987[17] e incorporado definitivamente à estrutura do Museu do Ouro. Atualmente, a Biblioteca e o Arquivo Histórico do museu estão instalados nessa sua unidade anexa.

O Programa Educativo e Cultural do Museu do Ouro foi realizado entre os anos de 1981 e 1990 e, nesse período, envolveu um público estimado em 50 mil pessoas, em mais de 150 ações[18]. O programa oscilou na frequência das atividades, sendo que a sua fase mais intensa foi registrada nos anos de 1986, 1987 e 1988, decaindo em seguida, até reduzir drasticamente as suas ações a partir de 1990, quando a carência de recursos materiais e financeiros se agravou, com a reforma administrativa efetuada pelo Governo Federal. A SPHAN e a FNPM, ambas criadas em 1979, foram extintas e deram lugar ao Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural (IBPC). Lanza (2016), explica que o IBPC "*tem um núcleo mais voltado à questão da arquitetura, que é a proteção e a fiscalização. E os museus são um elemento desconhecido*". Consequentemente, segundo o nosso entrevistado, "*tudo que existia de estrutura em termos de atendimento às unidades museológicas acaba. E com isso, o projeto educativo também se extingue, da noite para o dia aquilo não existe mais*" (LANZA, 2016). Houve a cessação de contratos com os monitores, enquanto os servidores se concentraram para suprir a carência de pessoal do próprio museu.

Nas duas décadas que se seguiram à extinção do Programa, o setor educativo do museu permaneceu desorganizado, no sentido de sua inexistência na estrutura administrativa da instituição e da ausência de técnicos designados para o exercício da função. Projetos e ações de natureza educativa, se não desapareceram por completo, tornaram-se menos sistemáticos. No tocante à visitação escolar, havia uma procura estabelecida por parte das instituições de ensino, de modo que o museu atravessou um período "conturbado" para lidar com o atendimento desse público:

> *Esse período é conturbado, porque se tenta, com um número reduzido de pessoas, fazer alguma coisa, mas eu diria que era um paliativo. Existia muita coisa colocada no papel, tem vários projetos sendo propostos, porém o que era colocado em prática mesmo, eu desconheço completamente [...]. As visitas escolares continuaram acontecendo, de uma maneira muito desestruturada. A gente costumava atender quinhentos alunos por dia aqui, em dias de movimento [...] era um turismo, digamos, entre aspas, 'predatório'. Não existia uma estrutura para atender e se atendia ao*

[17] Na época, uma mensagem afixada no hall de entrada da Casa Borba Gato trazia os seguintes dizeres: "Esta casa representa a luta de uma comunidade, na conquista de um espaço que lhe é de direito. Acredite conosco. Lute com a gente" (MUSEU ..., 1985, p. 03).

[18] Para detalhamento das ações do programa ver: MUSEU DO OURO. Arquivo Institucional. *Levantamento de dados sobre o Programa Educativo e Cultural*. Sabará, 1992. 21 p. (Mimeo).

> *mesmo tempo. Quem viesse, entrava. O agendamento aparece no futuro para tentar corrigir esse processo*. (LANZA, 2016).

Nesse ínterim, alguns esforços visaram à manutenção do programa de visitas orientadas no museu. Servidores provenientes de outras áreas técnicas ou mesmo administrativas da instituição passaram a se dedicar, na medida do possível, à organização das visitas. No entanto, o atendimento ao público visitante, sobretudo o escolar, acarretava uma demanda grande e os servidores acumulavam outras atribuições na instituição. As iniciativas de retomada das visitas orientadas foram, pouco a pouco, descontinuadas:

> *Por volta de 1992 a 1995, não posso precisar a data [...], foi feito um trabalho interno de tentar resgatar essas visitas orientadas. Isso funcionou durante um, dois anos, mas era um trabalho árduo, difícil, com pouca gente para fazer o serviço e muita demanda. Então, nós optamos por não continuar. Existia um desvio aí, a gente tinha que parar todas as atividades para fazer esse tipo de trabalho, então isso estava trazendo transtorno, porque existiam outras atribuições. E a gente resolveu não continuar. Até por uma questão de que você precisava de uma estrutura mínima para funcionar, pessoal técnico adequado, nada disso existia, então era um processo um tanto quanto amador. E aí não continuou*. (LANZA, 2016).

O hiato observado na área educativa do Museu do Ouro abriu espaço para a crescente participação de guias de turismo na intermediação das visitas escolares no interior do museu. Quer dizer, quando não era o próprio professor que assumia a mediação da visita, as escolas com alguma condição financeira tinham a opção de contratar os serviços oferecidos pelos guias locais ou por agências de turismo. Nessa circunstância, os processos educativos relacionados à atividade de visitação do museu foram transferidos, gradativamente, para agentes externos, tornando-se alheios ao próprio museu. Esse movimento colaborou para a conformação de um determinado modelo de "visita guiada", que se cristalizou na estrutura de funcionamento da instituição.

Em 2010, mediante concurso público realizado pelo IBRAM, o Museu do Ouro (2012, p. 16) estruturou "um corpo técnico mínimo, para o desempenho das suas atividades nas áreas administrativa, técnica e educativa". Um Técnico em Assuntos Educacionais foi, então, incorporado ao quadro de servidores, ao passo que a atual minuta do Regimento Interno da instituição prevê a estruturação de um setor educativo, ainda inexistente.

3.3 Origem do incômodo

"Ver, compreender e saber tudo: que trindade pedante! Assim, não há mais alegria", proferiu, certa vez, um professor, referindo-se a museus (BOURDIEU; DARBEL, 2007, p. 89).

Esse depoimento é emblemático para a nossa pesquisa, pois comungamos da mesma inquietação. A origem do incômodo foi perceber, dia após dia, o enfado dos alunos durante a realização de visitas guiadas ao museu. É claro que não se trata de toda visita, de todo aluno e outros museus podem apresentar realidades diferenciadas. Mas, o número considerável de situações que tivemos a oportunidade de observar, ao longo da nossa trajetória, em que os estudantes demonstraram cansaço, impaciência, apatia, desinteresse ou agitação, ao serem submetidos à situação da visita guiada, reclamou a nossa atenção ao tema. Parece que nessas visitas os museus estão sempre preocupados em ensinar algo e, nesse sentido, os "espaços que suscitam sonhos" (BENJAMIN, 2005) tornam-se, paradoxalmente, pouco afeitos ao improviso, à espontaneidade e ao devir.

Em meio a outras ações educativas e culturais desenvolvidas junto a diferentes públicos, a atividade de visitação nos intrigou. Ou, mais especificamente, a visita guiada direcionada ao público escolar. Convém excetuar do quadro as visitas inseridas em projetos propostos pelo museu, pelas escolas ou advindos de uma aproximação mais estruturada entre ambos, pois, nesses casos, elas atendem a tempos, dinâmicas e objetivos específicos. Referimo-nos apenas à atividade de visitação ordinária da instituição, naquela circunstância comum em que a escola entra em contato para fazer um agendamento e, na data marcada, comparece ao museu, onde é recebida por uma pessoa que apresenta a exposição aos alunos, de forma pouco dialógica e interativa, com tempo e percurso estabelecidos, ao fim dos quais se sucumbem a visita, a relação e a experiência.

Na relação entre as escolas e o Museu do Ouro, uma sistemática de visitação se impôs, progressivamente, como referência, apesar de subsistirem variações. A visita das escolas ao museu, sobretudo dos diferentes níveis do Ensino Fundamental, costuma ser motivada pelos conteúdos programáticos do ensino de história, que incluem o estudo do sistema colonial brasileiro e suas dinâmicas. Dificilmente, as escolas levam os alunos para visitar apenas o museu, mesmo as escolas locais. Na maior parte das vezes, a ida ao museu está inserida num roteiro mais amplo, organizado pelos professores, que contempla a visita a outros espaços da cidade, como chafarizes, igrejas barrocas, ruas e praças. A programação se estende por várias horas ou mesmo pelo dia inteiro. Afinal, é laborioso planejar e realizar esse tipo de atividade de campo com os alunos e todos se empenham para que a oportunidade seja bem aproveitada.

O Museu do Ouro está localizado no alto de uma ladeira íngreme (o Morro da Intendência), onde os ônibus escolares são impedidos de trafegar. Então, os visitantes sobem a ladeira a pé. Como, na estrutura da casa, ainda não existe um espaço apropriado para o acolhimento de grupos, a visita tem início imediato, com a duração aproximada de uma hora.

A visita, então, se processa no espaço fechado do museu, com roteiro e tempo tão cuidadosamente regulados que não deixam espaço para um movimento imprevisto. Nesse cenário ordenado, cada um realiza o seu dever: os guias explicam, com tom sabido, a exposição; os professores ajudam a manter o silêncio, a ordem e a disciplina do grupo; os vigilantes zelam pelas normas de segurança da casa e os alunos cumprem o seu ofício de "aprendentes" (PERRENOUD, 1995) – ou fingem aderir às regras do jogo.[19] Além disso, seja por pleito dos professores ou protocolo do museu,

> a maioria das visitas é marcada pela correria e ansiedade para 'ver toda a exposição', passar por todas as dependências do museu. Não há tempo para explorar livremente o espaço desconhecido, descobrir seus esconderijos, suas peças curiosas, seus lugares de prazer e de imaginação. (SIMAN, 2003, p. 187).

Somente ao término da visita, os alunos podem se sentar para descansar, nos bancos do pátio, mesmo assim, essa pausa quase nunca acontece, pois, o itinerário da escola deve prosseguir, sem demora.

Condicionando tempos e olhares, o formato da visita guiada, tal como descrito, tende a sacrificar a possibilidade do visitante estabelecer conexões, sentir, criar direções, fazer escolhas e se inspirar. Verifica-se, ainda, uma prioridade para o discurso verbal. Cocchiarale (2006, p. 14) considera que "reduzir a obra a uma explicação mata a sua riqueza polissêmica e ambígua, direcionando-a num sentido unívoco". Segundo Meneses (2011, p. 421), a tradição logocêntrica da formação, isto é, a alfabetização apenas por palavras, constitui uma limitação dos museus, quando poderiam trabalhar outros códigos, outros sentidos, propondo diferentes formas de leitura dos objetos, pautadas por percepções e sentimentos. Chagas (2002, p. 22) também se contrapõe ao uso exclusivo da palavra, argumentando que as sensações, emoções, sentimentos e intuições evocados nos museus criam possibilidades outras de leituras e de produção do saber. O autor ressalta que a dimensão não-tangível dos museus alimenta a materialidade tangível do acervo, transcendendo-a. É na esfera do não-tangível, para "além das coleções", que reside a atribuição de sentidos, onde a supremacia da palavra (lida, escrita, escutada) pode ser

[19] Guy Vincent (2001) situa nos séculos XVI-XVII o aparecimento de regras impessoais para mediar a relação entre mestres e alunos, isto é, o advento da relação pedagógica, que constitui o princípio de engendramento da forma escolar. A rigor, estava decretado o fim do improviso, característico das aprendizagens não formalizadas. Eis, segundo o autor, a essência da forma escolar: "Num espaço fechado e totalmente ordenado para a realização, por cada um, de seus deveres, num tempo tão cuidadosamente regulado que não pode deixar nenhum espaço para um movimento imprevisto, cada um submete a sua atividade aos princípios e regras que a regem" (VINCENT, 2001, p. 15). Em pouco tempo, a forma escolar ultrapassaria os muros da escola e passaria a estruturar outros espaços e relações sociais.

suplantada pela "vivência humana carregada de emoção"[20].

Em decorrência da visita ao museu, os professores costumam sugerir atividades, que consistem, via de regra, em "reutilizar o que é observado, vivido pelos alunos, segundo parâmetros escolares: escrita, transformação das experiências em saberes formalizados e objetivados" (VINCENT, 2001, p. 39). Certa vez, uma professora surpreendeu um aluno prevenindo o outro, na entrada de um museu: "Olhe sempre para baixo". "Por quê?", retrucou o colega. "*Porque quanto mais coisas você ver no museu, mais vai ter que escrever no trabalho da escola!*"[21]. Que percepções esses alunos construíram acerca do museu? E em que medida o museu contribuiu para a configuração do (não) olhar? Outra professora nos narrou, recentemente, um episódio interessante. Ela disse que, durante uma aula, interpretou a "Lenda da Árvore de Natal" para os alunos e depois pediu o reconto da lenda por escrito. Um menino de nove anos lhe entregou o trabalho e recebeu o seguinte parecer: "Ronaldo, a sua redação está muito bem pensada e muito bem escrita, mas faltou fidelidade ao texto". Ao ler a consideração da professora, o aluno se invocou: "*Professora, eu não estou casado com texto nenhum!*"[22]. Ele utilizou a criatividade para reescrever a lenda ao seu modo. Quantos "Ronaldos" existem por aí a visitar museus? E será que os museus estão atentos a eles? Instigam-lhes oportunidades para imaginar outros caminhos? Os museus podem ser locais privilegiados para o exercício da imaginação.

Depois da visita ao museu, talvez, os alunos saibam de coisas que antes não sabiam, ou tenham mais informações sobre algum assunto, enquanto, na verdade, mesmo com tudo o que aprenderam, nada lhes sucedeu ou lhes aconteceu (LARROSA, 2002). Em Sabará, são frequentes os casos de moradores que visitaram o museu quando eram crianças, levados por suas escolas e, a partir daí, não voltaram mais. Esperamos que os alunos vivenciem alguma experiência que seja mais sensível, que lhes toque de alguma forma; uma experiência que não seja simplesmente uma ida ao museu, mas que deixe neles alguma marca importante e que, ao se sentirem tocados, eles possam estabelecer vínculos mais afetivos e duradouros com o lugar.

3.4 A opção pelo jogo

Nesta pesquisa, colocamos em prática uma estratégia que altera as condições usuais da relação entre os estudantes e o Museu do Ouro. Essa estratégia consistiu no convite feito a um

---

[20] "Os objetos estão lá [nas coleções dos museus] como palavras em estado de dicionário, mas a língua não é o dicionário. A articulação das palavras num conjunto pleno de significado vai além do dicionário, assim como a articulação dos objetos num discurso próprio e pleno de sentido vai além das coleções" (CHAGAS, 2002, p. 22).

[21] Relatado por uma professora da Faculdade de Educação da UEMG, em conversa informal, em maio de 2014.

[22] Relatado por uma professora do Ensino Fundamental de Sabará, em conversa informal, em outubro de 2015.

pequeno grupo de alunos para criar um jogo dedicado ao ambiente do museu. Sem pretensão ao método histórico, e tampouco se confundindo com o emprego de uma forma lúdica para ensinar conteúdos históricos no museu, a ideia caminhou no sentido de instaurar predisposições favoráveis para o desenvolvimento da imaginação histórica e para a ampliação da empatia histórica. Nossa preocupação fundamental foi captar como os estudantes se implicaram na proposta e os sentidos emergidos da experiência.

Embora a nossa atividade não consistisse num jogo, propriamente dito, mas sim na tarefa de criá-lo, ela foi inspirada, a todo o momento, por algumas características formais do jogo. A começar pelo encanto. Huizinga (2012, p. 13, grifo do autor) assegura que "o jogo lança sobre nós um feitiço: é *fascinante, cativante".* Seja qual for o seu princípio ativo, nele está presente um elemento não material, "existe alguma coisa *em jogo* que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação" (HUIZINGA, 2012, p. 04, grifo do autor). Pode ser que o caráter excepcional do jogo tenha a ver com a sua "pegada de mistério", como reportou um dos alunos envolvidos na pesquisa. Mas o fato é que o jogo tem propensão para ser envolvente. Fora isso, de acordo com Huizinga (2012, p. 15) "dentro do círculo do jogo, as leis e os costumes da vida cotidiana perdem validade". Essa característica se reveste de grande importância para fundamentar a nossa opção pelo jogo, na medida em que intencionamos criar uma "esfera temporária de atividade com orientação própria" (HUIZINGA, 2012, p. 11), na qual as leis, regras e costumes que regem, habitualmente, a relação entre os estudantes e o museu pudessem, ainda que momentaneamente, ser desestabilizados e substituídos por outros, criados em função do jogo. Kishimoto (2003, p. 05) informa que "as situações de jogo caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é ignorado por um novo". As regras, malgrado significarem uma ordem rígida dentro do jogo, dessa vez não seriam transmitidas, mas construídas pelo grupo ao longo da atividade, conforme o rumo dos acontecimentos. Também a ausência de obrigação no seu engajamento – os alunos participaram da atividade por adesão voluntária, após o recebimento do convite – atenua a noção de dever e obrigação: "o jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas" (KISHIMOTO, 2003, p. 21). Por fim, é outra característica do jogo a sua limitação no tempo e no espaço, isto é, o jogo ocupa uma duração própria e "existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea" (HUIZINGA, 2012, p. 13). Em nosso caso, havia a possibilidade de transformar o casarão do museu num amplo "tabuleiro".

Por oportuno, cabe esclarecer sobre a ideia que fazíamos do jogo, antes dele ser criado.

Na verdade, eram bem poucas as nossas definições iniciais e se referiam, acima de tudo, ao modo como estimular os alunos a pensar esse jogo. Entrevíamos oferecer aos estudantes um material introdutório, para instigá-los a imaginar histórias que se passaram em outros tempos, na cidade de Sabará ou pelos seus caminhos afora, explorando, nessa construção, os objetos do acervo e o casarão do museu, além de grupos e dinâmicas sociais representados ou não na exposição. Depois, entrelaçaríamos as histórias imaginadas, estendendo teias de construção imaginativa entre elas, dando origem a uma única composição, elaborada coletivamente, que seria o enredo do jogo.

Construir um jogo, no entanto, vai além da criação do seu enredo. Pressupõe a escolha da sua modalidade, o consentimento das regras, a elaboração das estratégias, a delimitação de tempos e espaços, a definição do público, a produção de materiais, enfim, toda a resolução da sua maneira de jogar, aqui resumida sob o nome de trama. Optamos por não orientar previamente tais dispositivos, deixando a trama ao sabor dos alunos, e conduzimos a sua preparação ao longo dos nossos encontros.

Talvez, esse tenha sido o grande desafio inerente à nossa proposta, isto é, permitir que a criação do jogo acontecesse no seu transcurso, como caminho aberto, sendo devir, mesmo diante da limitação de tempo imposta pela pesquisa. Planejamos um ponto de partida, mas o percurso e o lugar de chegada eram completamente incertos, podiam assumir múltiplos contornos ou direções. Nada, entretanto, que escapasse ao espírito do nosso trabalho. Huizinga (2012, p. 55) já dizia: “apontamos, entre as características gerais do jogo, a tensão e a incerteza. Está sempre presente a pergunta: ‘dará certo’?”.

3.5 Do material à trama do jogo: etapas metodológicas

Esta pesquisa se estruturou em torno de duas etapas metodológicas principais. Na primeira etapa, nos debruçamos sobre a construção de um material introdutório para o jogo. A ideia de produzir previamente um material alinhou-se à necessidade de tornar o trabalho com os estudantes mais desenvolto na etapa seguinte, visto que o tempo disponível para a nossa interação, durante a pesquisa, seria limitado entre três e cinco encontros. O material foi pensado, especialmente, para cumprir a função-chave de introduzir no grupo alguns elementos de contexto, importantes para a aproximação imaginativa com o ambiente histórico no qual o jogo se passaria. E, ainda, para ampliar os conteúdos apresentados na exposição do museu, na medida em que intencionamos inserir temas lacunares da narrativa. Desejamos que esse material fosse produzido de forma colaborativa, a partir do comparecimento de outras vozes, além da voz da

pesquisadora. Sendo assim, utilizamos como metodologia para a sua construção, a realização de um painel de especialistas. Convidamos membros da equipe do museu, professores da educação básica e pesquisadores do campo da educação museal para uma roda de conversas no museu, utilizando uma estratégia por nós desenvolvida, a fim de identificar temas de interesse para a composição do referido material. Desse debate, emergiu o fundamento conceitual assumido no jogo.

A segunda etapa da pesquisa consistiu no desenvolvimento da trama do jogo. A etapa correspondeu ao momento de investigação focalizada, quando foram obtidos os dados para a compreensão e interpretação. Empregamos a técnica do grupo focal para interagir com os alunos, sujeitos da pesquisa. Optamos por utilizar essa técnica porque, segundo Gatti (2005, p. 09), ela "permite fazer emergir uma multiplicidade de pontos de vista e processos emocionais, pelo próprio contexto de interação criado, permitindo a captação de significados que, com outros meios, poderiam ser difíceis de manifestar". As sessões do grupo focal foram realizadas durante três sábados consecutivos, no Museu do Ouro, com duração de três horas cada.[23] Ao longo dos trabalhos, foi acordada, entre o grupo, a realização de um quarto encontro, destinado à simulação do jogo, com a presença de jogadores convidados.[24] Para além das sessões presenciais no museu, pesquisadora e alunos se comunicaram nos intervalos entre os encontros, por meio da troca de mensagens em redes sociais (*e-mail* e aplicativo *Whatsapp*). A criação dos grupos de contato surgiu no decorrer das atividades, por sugestão dos próprios alunos. Se quiséssemos mapear o assunto que se sobressaiu em cada encontro do grupo focal, diríamos que o primeiro dia foi dedicado à inspiração para a imaginação das histórias; o segundo, à elaboração das teias de construção imaginativa entre elas, e o terceiro dia, à consolidação das regras do jogo. Mas não se trata, absolutamente, de uma esquematização rígida, pois tais definições, na verdade, atravessaram todas as reuniões do grupo, além das conversações extras. No quarto encontro testamos o jogo e avaliamos os seus resultados. É importante ressaltar que prevemos apenas os procedimentos a serem colocados em prática no primeiro dia de encontro do grupo focal. As sessões seguintes foram preparadas de acordo com o caminhar das

---

[23] As sessões do grupo focal foram realizadas nos dias 7, 14 e 21 de novembro de 2015, no horário de 9h às 12h, no Museu do Ouro. Nesse horário, o Museu está fechado ao público, mantendo os serviços rotineiros de vigilância e limpeza. Nossa intenção inicial era realizar os encontros no período da tarde, coincidindo com o horário de abertura do museu, o que nos permitiria observar, entre outras coisas, as interferências causadas pelo jogo e jogadores na atividade de visitação ou vice-versa. Remanejamos os encontros para o período da manhã em atendimento às solicitações dos pais dos alunos participantes. O Museu do Ouro é aberto ao público de segunda a sexta-feira, de 10h às 17h e aos sábados, domingos e feriados, de 12h às 17h. Como instituição coparticipante da pesquisa, o museu disponibilizou o seu espaço nas manhãs de sábado, especialmente, para atender ao cronograma desta pesquisa.

[24] O encontro para a simulação do jogo foi realizado no sábado, dia 12 de dezembro de 2015, de 9h às 12h, no Museu do Ouro.

atividades. Em ambas as etapas da pesquisa, a coleta de dados foi realizada por meio de observações diretas, gravação de áudio, registro fotográfico e registro de anotações.

3.6 Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos desta pesquisa foram seis estudantes do Ensino Fundamental, moradores da cidade de Sabará. O grupo foi formado por três meninos e três meninas, com idade entre 10 e 15 anos, provenientes de quatro escolas diferentes, sendo uma municipal, duas estaduais e uma particular. O nível de ensino dos estudantes variou do quinto ao nono ano. Excetuando dois alunos, que estudavam na mesma sala, o grupo não se conhecia previamente. Metade dos participantes visitou o Museu do Ouro pela primeira vez por ocasião da pesquisa.

Optamos por formar um grupo pequeno para favorecer o contexto de interação entre os participantes, a troca de ideias e elaborações e, também, os registros. Não obstante o seu tamanho, constituímos um grupo heterogêneo, caracterizado pela diversidade etária, de gênero, étnico-racial e de condições socioeconômicas. Escolhemos trabalhar com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental (quinto ao nono anos), por representarem um público recorrente do Museu do Ouro, para o qual a ação poderá se orientar no futuro.

Para recrutar os alunos, contamos com indicações de professores conhecidos. O perfil criativo, a afinidade com jogos ou com a disciplina histórica foram critérios que nortearam as escolhas. Tivemos o apoio institucional da Escola Estadual "Paula Rocha", de Sabará, que indicou três alunos do seu quadro para participar e a diretora procedeu ao primeiro contato com os pais, para informá-los sobre a proposta. Nos demais casos, a pesquisadora entrou em contato diretamente com os alunos e suas famílias, sem a intermediação das escolas.

Na carta de anuência entregue aos participantes, solicitamos que eles adotassem um *nickname,* ou apelido de jogo, com o qual seriam identificados durante a pesquisa. Desse modo, eles definiram previamente, ou no primeiro dia de encontro, os seus *nicks* e inventaram apelidos também para a pesquisadora e para a sua assistente[25]. A composição do grupo ficou como se segue: *Nick* – 10 anos (completou 11 durante a atividade), aluno do 5º ano de uma escola municipal de Sabará. *Vick* – 11 anos, aluna do 6º ano de uma escola estadual de Sabará. *Maya* – 12 anos, aluna do 7º ano de uma escola particular de Belo Horizonte. *Perseu* – 13 anos, aluno do oitavo ano de uma escola estadual de Sabará. *Andy* – 14 anos, aluna do nono ano de uma escola estadual de Sabará. *Tom* – 14 anos (completou 15 durante a atividade), aluno do nono

[25] Durante as sessões do grupo focal, contamos com a colaboração da estagiária do Museu do Ouro, Ivangilda Bispo dos Santos, estudante de História.

ano de uma escola estadual de Sabará. *Sakura* – assistente da pesquisa. *Athena* – pesquisadora.

Salientamos que o objeto da nossa investigação não foi a particularidade dos sujeitos, tampouco o produto da ação – o jogo construído –, mas o seu transcurso, o movimento do "jogar" subjacente ao desafio de elaboração do jogo. Nesse sentido, a nossa atenção privilegiou mais as trocas de ideias entre os estudantes, a construção das teias imaginativas, a negociação que deu origem às regras, o modo como se relacionaram com o museu e os sentidos emergidos da experiência.

4 OS GUARDIÕES: CARTAS INDUTORAS DA IMAGINAÇÃO

4.1 Um painel polifônico

Em nosso procedimento metodológico, estimamos produzir um material introdutório para o jogo, com a intenção de apresentá-lo aos estudantes, como ponto de partida para o desenvolvimento da trama. De acordo com a nossa ideia original, esse material seria um conjunto de estampas ilustradas (cartas ou *cards*), à espécie de um baralho, contendo imagens relacionadas ao acervo do museu. Concebemos o baralho com três classes de cartas, identificadas por cores diferentes: as cartas amarelas teriam imagens de objetos da exposição; as verdes fariam referência a elementos ausentes e as cartas azuis remeteriam a personagens, isto é, pessoas ou grupos que faziam parte da sociedade mineradora.

Optamos pelo formato de cartas, contendo imagens, por considerar que ele se adapta mais facilmente a variadas estratégias de jogo, não se atendo a um direcionamento específico. Levamos em conta o aspecto de imprevisibilidade que as cartas comportam, na medida em que podem ser sorteadas, mantidas em sigilo ou reveladas oportunamente, ao gosto da trama. Há, também, o fator de aleatoriedade, que permite, por exemplo, combinar trincas de cartas diferentes (objeto + elemento ausente + personagem) para suscitar encadeamentos narrativos. Além disso, avaliamos que o formato de cartas facilitaria a produção do material, seja gráfica ou eletrônica. Diferentemente de um baralho convencional, no qual a atenção do jogador costuma recair sobre as cartas, no nosso caso, a ideia seria utilizar o material apenas como meio para a imaginação de histórias, nas quais o museu estaria em perspectiva.

Para selecionar o conteúdo das cartas, seguimos o nosso preceito metodológico de construção coletiva e pluralidade de vozes. Convidamos um grupo de interlocutores para participar de uma roda de conversas no Museu do Ouro, denominada “Painel de Discussão”. Com trajetórias variadas, essas pessoas possuíam, em comum, a proximidade direta ou indireta com o tema museu. A escolha dos participantes foi balizada por um dos seguintes critérios: pertencer à equipe do Museu do Ouro, atuar como professor na Educação Básica, ou desenvolver pesquisas sobre museus. Inserir membros da equipe do museu na discussão atendeu a um propósito claro, devido à contribuição privilegiada que essas pessoas poderiam oferecer ao estudo, a partir da vivência acumulada na instituição. Do mesmo modo, consideramos que uma pesquisa que se debruça sobre a educação em museus, tendo estudantes como sujeitos, não poderia se furtar ao diálogo com os professores, especialmente aqueles que interagem com os museus em suas práticas educativas. Por fim, os especialistas convidados possuíam pesquisas

sobre museus em andamento ou já concluídas, em nível de mestrado ou doutorado, e a nossa intenção foi mobilizar esse excedente de visão (BAKHTIN, 1997), construído teoricamente e atualizado do ponto de vista do debate científico, para colaborar na criação do material do jogo.

Estimamos, inicialmente, reunir ao menos oito interlocutores no painel. Como a atividade se realizaria numa tarde de sábado[26] e parte das pessoas convidadas para participar residia fora da cidade, antevemos a existência de alguma complexidade para compor o grupo. Treze convites foram emitidos, além da expectativa de participação da professora orientadora da pesquisa, do diretor do Museu do Ouro e da pesquisadora. Consideramos sintomático o fato de que a totalidade dos convidados aderiu prontamente ao nosso chamado. Desse modo, realizamos o Painel de Discussão com a presença de dezesseis interlocutores, sendo quatro professores da Educação Básica, cinco integrantes da equipe do Museu do Ouro e seis pesquisadores, além da autora da pesquisa, que atuou concomitantemente como interlocutora e mediadora dos trabalhos. Os participantes optaram por se identificar pelo próprio nome, durante a realização do painel. Doravante, daremos preferência ao uso das iniciais para citá-los.[27] Lembramos que os nossos interlocutores não foram investigados na pesquisa e sim convidados a colaborar, enquanto parceiros inestimáveis, que generosamente emprestaram o seu tempo e a sua sabedoria para o aprimoramento deste estudo.

O propósito do painel, como dito, foi fazer com que a escolha de temas e problemas potencialmente relevantes para o jogo não se efetivasse unicamente a partir do olhar da pesquisadora, mas que fosse ampliada e enriquecida por pontos de vista diversos. Dessa forma, o material do jogo, elaborado ao final da etapa, surge essencialmente polifônico, na medida em que nele habitam múltiplas vozes sociais, subjacentes à voz a pesquisadora.[28]

Para o Painel de Discussão, desenvolvemos uma metodologia apoiada no uso de cartas indutoras, para favorecer os processos de conexão, significação, mediação e imaginação no museu. Iniciamos os trabalhos com as apresentações pessoais dos participantes, seguidas de uma fala da pesquisadora sobre a instituição visitada e a proposta da atividade. Na sequência,

---

[26] O Painel de Discussão foi realizado no sábado, dia 21 de fevereiro de 2015, no horário de 14h às 17h, no Museu do Ouro.

[27] Explicitamos, a seguir, o lugar de fala de cada integrante do Painel de Discussão:
Equipe do Museu: AZL; GFM; HBH; JPV; RCR.
Professores: AFS; FLM; MLR; SSS.
Pesquisadores: ACP; JMB; KAF; LCS; NRB; VBA.
Mediadora: ICM.

[28] Bakhtin desenvolveu o conceito de polifonia ao analisar a obra de Dotoiévski. Empregamos a ideia no sentido de designar a presença de múltiplas vozes sociais, que expressam diferentes pontos de vista sobre um mesmo assunto, numa relação de igualdade, como participantes de um grande "diálogo inconcluso" (MARCUZZO, 2008, p. 07).

solicitamos que cada um retirasse, aleatoriamente, de uma caixinha, uma carta indutora, na qual estava escrito um aspecto a ser observado no museu. Pedimos ao grupo para visitar livremente a exposição, a fim de realizar as observações, obedecendo a três regras básicas: usar a imaginação, não conversar com pessoas que portassem cartas da mesma cor e voltar ao pátio, no horário estipulado[29]. No segundo momento da atividade, os participantes se reuniram, para cada um revelar o tema da sua carta e comentar as suas escolhas.

O material que produzimos para essa atividade consistiu num conjunto de dezoito cartas, divididas em três classes: as cartas amarelas ajudariam a selecionar os *objetos presentes* na exposição do museu; as cartas verdes auxiliariam na identificação dos *elementos ausentes* e as cartas azuis contribuiriam para a escolha dos *personagens.* Cada carta trazia uma palavra ou expressão que formulamos para instigar o olhar dos interlocutores na busca por temas e problemas potentes para o jogo (ver Apêndice A, seção "Painel de Discussão"). Desse modo, estimulamos os participantes a observar tanto o que está representado no museu, quanto o que é por ele omitido, "*apesar de que o exercício de encontrar o ausente parece demandar mais*" (KAF, 2015).

A definição de regras a serem obedecidas (usar a imaginação, não falar com pessoas que portavam cartas da mesma cor e observar o limite de tempo) atendeu a um preceito de ordem prática, mas também respondeu ao nosso desejo de imprimir certa dose de ludicidade ao painel. Ou, dito de outra forma, buscamos, ainda que sutilmente, sugerir um estado de jogo. E, como afirma Huizinga (2012, p. 14), "todo jogo tem suas regras. São elas que determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito". O incentivo ao uso da imaginação concorria para o maior desprendimento do grupo, durante as observações, atenuando possíveis preocupações dos interlocutores em oferecer a resposta "correta" ao desafio que lhes foi proposto. Então, se algum participante fosse acometido por lampejos de imaginação durante a experiência, visualizando tramas, cenários, aventuras, intrigas ou qualquer outra coisa, seria importante que ele narrasse o encadeamento, uma vez que todo potencial do museu para estimular a imaginação já representava um componente para a nossa compreensão. A regra que impedia a conversa entre os participantes que portavam cartas da mesma cor, em verdade, foi mais lúdica do que prática. Enquanto se deslocavam pelo museu, as aproximações entre as pessoas eram sempre precedidas da pergunta: "de que cor é a sua carta?" e o diálogo se enveredava ou não, conforme a resposta. A regra infundiu uma ligeira tensão no grupo, além de causar divertimento e a sensação coletiva de distanciamento das práticas cotidianas,

[29] O tempo negociado com o grupo para a realização das observações no museu foi de trinta minutos.

propriedades que caracterizam o estado de jogo. Mas, de fato, quisemos com essa regra evitar que alguém, eventualmente, modificasse a sua escolha inicial, por interferência de outra pessoa, por exemplo, por terem optado por um mesmo objeto, quando a repetição serviria para reforçar a ressonância daquele objeto ou assunto no grupo. Já a regra que determinou o limite de tempo para o desenvolvimento das observações no circuito expositivo do museu foi necessária para a organização da atividade, em que se pese que as delimitações de tempo e de espaço também são características definidoras do jogo. Na passagem transcrita abaixo, registada durante a discussão, detectamos a presença, entre os participantes, de alguns aspectos constituintes do jogo, como a seriedade, o divertimento e as regras (por conseguinte, a "subversão" das regras). Atribuímos a aparição desses elementos à ludicidade, ainda que tímida, que imprimimos à atividade:

> *AFS: Eu fiquei com a cartinha 'silenciamentos'. Fazendo meio que um 'diariozinho de bordo', acho que é legal registrar que eu e a ACP, a gente trocou de cartas!! [risos] Não sei se vocês perceberam!!*
>
> *Grupo: Risos.*
>
> *JMB: Vocês subverteram já a regra!*
>
> *AFS: Pois é, eu estava com a carta dela, que é das lendas. Ela falou assim: Mas, silenciamentos [...] Eu: Pô, legal, silenciamentos! E eu levei tão a sério o léxico aqui da palavra que [...] pô, silêncio. Eu não vou perguntar nada para ninguém sobre a minha carta.*
>
> *ICM: Você ficou em silêncio?*
>
> *AFS: Fiquei mesmo!*
>
> *ACP: Ele não quis conversar comigo, pegou a carta e saiu!!*

No segundo momento do painel, cada participante revelou a sua carta e argumentou sobre as suas escolhas, enquanto os demais interlocutores ficaram à vontade para realizar intervenções. Não determinamos um tempo para cada fala, embora houvesse um horário estipulado para o término da atividade. Esse momento de discussão teve a duração aproximada de duas horas.

Durante a discussão, evitamos o uso de ingerências indevidas, intervenções afirmativas ou negativas, emissões de opiniões particulares, conclusões ou outras formas de direcionamento. Realizamos o exercício vigilante de ouvir as falas, mais do que falar, permitindo ao grupo se situar, explicitar pontos de vista, analisar, inferir, fazer críticas, abrir perspectivas diante da problemática para o qual foi convidado a conversar coletivamente (GATTI, 2005, p. 08-09). Nesse sentido, era mais importante ser um canal aberto, capaz de se deixar invadir pelos referenciais de compreensão de cada interlocutor, do que sustentar as nossas próprias crenças e convicções.

A atividade apresentou uma operacionalização bem definida, com materiais, etapas, sequências e tempos controlados, o que, por si só, são fatores limitadores da espontaneidade. Porém, ainda assim, consideramos que o formato adotado, com o recurso das cartas, preservou, e mesmo encorajou, os momentos de interação íntima entre os participantes e o museu, permitindo a cada um acionar as suas próprias conexões e mobilizar os seus referenciais de sentido, que depois foram potencializados durante o debate coletivo. Com base nos comentários tecidos por alguns presentes, depreendemos que a experiência daquela tarde foi capaz de despertar novos olhares e significados em relação ao museu:

> *FLM: Eu tinha trazido meus alunos aqui, há uns dois, três anos [...] E, hoje, senti que eu observei trezentas vezes mais, porque tinha uma questão de procura, no momento que eu ia caminhando, eu ia olhando para aquilo ali e imaginando, revendo a donzela na roca e as coisas acontecendo, principalmente participando com essa questão do jogo. Quanto que eu estou observando, que eu já passei aqui e não vi? [...] Isso aqui fez a gente pensar muito mais do que é o comum, a simples visita.*

> *JPV: Por isso que eu fico pensando muito no museu como espaço do extraordinário, porque tem o imaginário social do museu, a gente já vai esperando um lugar de coisa velha, que é esse pensamento do senso comum. E como trabalhar, para poder tirar esse olhar extraordinário das pessoas? E a gente aqui, todo mundo pesquisador, entra, e começa a descobrir um montão de coisa nova! Incrível!*

> *SSS: [...] cada um de nós teve um olhar relacionado com a sua área, e um foi completando a fala do outro, isso foi muito enriquecedor. Acho que quem ganhou mais foi você, Isabella, porque o bálsamo foi todo pego... então, acho que o seu 'objeto de cobiça' você já conseguiu! [Risos].*

4.2 Contribuições do painel de discussão

Na seção anterior, descrevemos como funcionou o Painel de Discussão. Passaremos agora a abordar o seu conteúdo, a fim de ressaltar as principais reflexões que emergiram durante o debate e de assinalar como absorvemos o seu "bálsamo" para as finalidades desta pesquisa. Lembramos que a nossa preocupação aqui não foi proceder a uma análise do discurso, o que exigiria, minimamente, um estudo das condições de enunciação de cada emitente. Não obstante a riqueza de entendimento proporcionada por uma análise desse tipo, o nosso interesse esteve centrado, acima de tudo, no compartilhamento de ideias, a partir do encontro de vozes diversas.

De saída, sublinhamos que os participantes do Painel de Discussão enfatizaram a necessidade de problematização da narrativa do museu. Esse mote costurou, direta ou indiretamente, as diversas argumentações, em especial, quando provocamos a revisitação de vazios, silenciamentos e omissões. As narrativas dos museus são incompletas e falíveis, visto

que operadas a partir de escolhas, recortes e seleções, mas ainda assim é possível caminhar no sentido de uma interrogação permanente do trabalho dessas instituições com a história e com a memória (BRAGA; PEREIRA, 2015, p. 96) e o Painel de Discussão se inseriu nessa perspectiva. Então, uma primeira sugestão, tomada como diretriz para o desenvolvimento da nossa proposta, foi a de pensar o jogo como "*possibilidade de trazer problemas para a narrativa e não só confirmar uma narrativa que já é triunfalista, que já se baseia na ideia do fausto minerador, de uma sociedade que se inaugurou a partir do ouro*" (JMB, 2015). Na medida em que foi construída em torno da ideia do fausto do ouro[30], a narrativa do museu se encarregou de silenciar discussões sobre as classes mais baixas da região mineradora, a contribuição do negro na sociedade, os conflitos, as lutas sociais, as resistências e subversões, as outras religiões, os outros hábitos alimentares, os encontros, as trocas e as relações sociais, entre outras ausências salientadas pelos participantes do painel.

Barbosa (2012, p. 153-154), em estudo sobre museus e etnicidade, avalia que "se a escravidão não pode ser pensada sem a resistência e se o ouro teve no trabalho do escravizado a condição de sua importância econômica, no Museu do Ouro é imprescindível a presença da representação desse ator político-social". Na mesma direção, os nossos interlocutores problematizaram a não representação do negro num museu que se dispõe a abordar a sociedade mineradora e a sua influência para a formação social do país. A ênfase no "ouro" (fausto, opulência) tem como reverso a amnésia da experiência dos diversos grupos sociais constituintes dessa sociedade. Dessa forma, em nosso encontro de vozes, foi reforçado o pleito pela valorização dos saberes africanos, do trabalho do escravizado com o ouro, da resistência escrava e da atuação social, cultural e econômica do negro, no museu, como podemos observar nas falas abaixo:

> *GFM: [...] Eu vejo aqui neste museu, que é priorizado o piso de cima, que fala sobre o Intendente, a mobília, que é toda rica em detalhes, e a parte de baixo, que são as ferramentas. Eu não vejo falando do escravo, que eu acho que devia ser priorizado, você se lembra dele, mas não fala, não dá continuidade àquilo. Tem isso retratado em documentos, tem declarações de escravos que deixaram até herança, mas ninguém sabe disso. [...]*

[30] A historiadora Laura de Mello e Souza (2004, capítulo 2) discute o paradoxo do "falso fausto" na obra "Desclassificados do ouro: A pobreza mineira no século XVIII". Segundo a autora, "apesar da imagem de uma sociedade rica, eufórica e democrática, que chegou até nós pelas festas barrocas, tudo indica que as coisas se passaram diferentemente. [...] A sociedade era pobre [...], uma das visões possíveis da sociedade foi imposta como *a* visão da sociedade, a que mais refletia a estrutura social – no caso a visão de riqueza e de opulência" (MELLO E SOUZA, 2004, p. 44-45, grifo da autora). Mais adiante, citando uma crítica formulada por Eduardo Frieiro, acrescenta: "uma das patranhas da nossa história, tal como usualmente se conta nas escolas, é a da pretendida riqueza e até mesmo opulência das Minas Gerais na época da abundância do ouro [...] nunca houve a tão propalada riqueza [...]. Apenas o atraso econômico e a pobreza [...]" (MELLO E SOUZA, 2004, p. 45). A aparência de luxo e ostentação encobria a essência de pobreza das minas.

> *VBA: A minha visita foi muito concentrada no andar térreo, [...] eu desci e logo entrei numa sala à esquerda, onde estava escrito 'Sala dos Ingleses' [...] fui ler os textos [...] em busca de entender a sala e o personagem ausente. [...] ali se buscava evidenciar os ingleses, e ao evidenciar os ingleses, será que os africanos foram omitidos? Eu estava com essa visão, mas o que aconteceu foi que, num determinado momento, eu acho que os africanos não foram omitidos, eles foram rebaixados. O texto, numa visão evolucionista da técnica de extração do ouro, ele vai dizer que tinha o escravo faiscador e depois, com a mineração subterrânea, os ingleses entram. Então, me dá a impressão que a técnica africana era tão rudimentar, que ela não deu conta, mas chegou o inglês, com a sua técnica avançada, e resolveu. [...] Eu saí daquela sala com essa sensação, e quando cheguei à portaria, eu encontrei o 'folder', que também coloca em evidência a roda que os ingleses trouxeram. [...]*

> *NRB: [...] o que está batendo há muito tempo é essa questão do 'OURO', mas sem escravo não vai. Sem escravo não vai, porque de qualquer forma, alguém põe o escravo, o menino que vem aqui, ele vai caçar o escravo, porque ele não desvencilha o ouro do escravo. [...] a personagem ocultada pelo 'OURO' é o negro, é a contribuição do negro na sociedade. [...] na 'Sala dos Ingleses' foi ocultada a técnica mineradora dos negros, porque eles também tinham técnica, eram escolhidos a dedo quem ia fazer o quê, para achar o ouro. Isso já é ensinado nas escolas, então se o Museu do Ouro não vai trabalhar isso, já fica difícil. [...] Esse museu foi criado num determinado tempo e ele não vai conseguir fugir mais a discussões colocadas em sala de aula para meninos de oito anos. [...]*

> *SSS: [...] Outro personagem que eu pensei foi um escravo. [...] Eu coloquei o nome desse escravo de Felício, que é o nome do meu avô, que foi escravo. [...] É ele que resgata a história da escravidão e a sua consequência. [...] Montar um jogo da evolução de itens que eles próprios inventaram e aperfeiçoaram [...] mas isso não é atribuído a eles. [...] Acho importante colocar a figura do negro, justamente para dar essa importância para ele. [...]*

> *ACP: [...] O museu era uma coisa mais elitizada. Muitas vezes, ele não fala do escravo, a gente sabe que, por muito tempo, essa coisa museológica ratificava a ideia de uma memória da elite. Agora que, no Brasil, está começando um diálogo maior e buscando, não a memória, mas as memórias dos grupos. [...]*

Outro ponto levantado durante a discussão foi o lugar do conflito, da resistência e da negociação, na narrativa do museu. Se existem apenas vestígios do poder, o museu pode sugerir a imagem de um todo social harmônico, sem luta social, porque o contrapoder não está ali igualmente representado. Como ler, no museu, as "mil intrigas" e os "mil enredos" existentes nas relações sociais do período minerador? Lançando olhares sobre o mundo do trabalho (térreo), o mundo da moradia (segundo pavimento) e o domínio da relação entre ambos, alguns participantes problematizaram o conflito no campo das relações:

> *MLR: Tudo sugere aventura. Eu coloquei todos os objetos de trabalho com o ouro, fiquei imaginando as aventuras que os negros imaginavam se aquele ouro fosse deles, as tramas que eles criavam. Naquele quadro que eles estão bateando, achando uma pepita, o que poderiam fazer com ela. [...]*

> *NRB: [...] Naquela sala 'Casa de Intendência e Fundição do Ouro' [...] a personagem ocultada, já foi falado aqui, é a questão da pobreza e dos conflitos. Essa sociedade é muito certinha, não tem nada de anormal, isso é estranho, porque quanto mais poder, mais resistência. [...]*

> *LCS: [...] A primeira sala que eu visitei foi a 'Sala de Jantar'. [...] Então o vazio aqui é o vazio do que se passava aqui, dessa história que se dava aqui. As pessoas diante de uma mesa, que nem a gente está aqui, do que elas falavam, que universo era esse. Pensando no térreo, que representa mais o mundo do trabalho e esse de cima, que é o mundo do poder, das relações, da religiosidade, do cotidiano, da moradia, será que aqui, nessas conversas, se estabelecia relação entre esses dois mundos? Do que se falava? E do que não se falava? E outra coisa, assim, se era uma sala de jantar, quem fazia o jantar? Quem servia o jantar? Que vazio é esse que está representado ali, que é algo da ordem do invisível, que esse espaço não deixou vestígios? Porque, vamos dizer, o poder deixou certos vestígios, nós temos vestígios do poder. E os vestígios do contrapoder, da submissão ou da resistência, da negociação, como se davam? [...]*

O cômodo citado na fala anterior, a "Sala das Porcelanas", também conhecido como "Sala de Jantar", foi visitado pela maioria dos participantes do Painel de Discussão, devido, possivelmente, à sua proximidade com o pátio externo do museu, de onde todos partiram para realizar as observações. Diversos objetos expostos nesse ambiente – como garfo, gomil, jogo de chá, mesa, cadeiras e marquesas – foram mencionados durante o debate do grupo, como potencialmente interessantes para a composição do material do jogo. A sala deu ensejo, também, a reflexões sobre hábitos alimentares que estão omitidos na exposição, mas que puderam ser acessados por meio de um exercício imaginativo. Uma fala apontou a possibilidade de abordarmos os antigos hábitos alimentares em relação às suas permanências, ou releituras, perpetradas no presente:

> *JPA: Eu fiquei de olhar as omissões [...] e descobri que existe um sentido para as omissões dentro do museu. [...] Daí, eu peguei a "Sala das Porcelanas" e fiquei pensando como a omissão dos outros hábitos alimentares me levam a imaginar, e instigar, e querer pesquisar, e querer entender, e querer buscar aquele conhecimento. Fico pensando como trabalhar essas ausências ou omissões para poder ativar ou instigar a nossa capacidade imaginativa. [...] a omissão desses outros hábitos alimentares me levou a pensar no tropeiro, no hábito de comer com a mão, de mastigar para o filho, de carregar comida [...] no inglês que vem para cá no século XIX e traz um hábito alimentar específico. [...]*

> *SSS: [...] Nas histórias que meu avô contava e que chegaram até a mim, a feijoada não era uma coisa individualista, era uma coisa para o grupo, tudo era pensado em grupo. Será que a feijoada naquela época é igual a que a gente come hoje? Hoje virou uma especiaria. [...]*

O convite para trabalharmos o diálogo de temporalidades, a partir dos assuntos abordados pelo museu, foi verificado, ainda, em outros momentos da discussão:

> *FLM: [...] olhei a donzela, mas não por ser a personagem que está ali, sendo lembrada, no quarto, mas [...] pela relação dela na sociedade de hoje, o que ela significava [...] e o que foi esquecido dessa personagem donzela. O que ela era na época, século XVIII, e o que ela é agora. [...]*
>
> *VBA: [...] no último texto, vai dizer das minas de ouro e vai dizer que existe uma mina Cuiabá, aqui em Sabará, que é a maior mina de ouro subterrânea em operação no estado de Minas Gerais. Fiquei pensando nesse africano minerador que aqui esteve... esse texto te dá a brecha também para você pensar no minerador de hoje, esse trabalhador da tal mina Cuiabá de Sabará [...] como é o trabalho da mineração hoje?*

O Museu do Ouro possui uma ambientação denominada "Quarto de Donzela", que evoca a figura da mulher. Nessa sala, estão expostos, entre outros objetos, uma roca de fiar e um baú de noiva, ambos assinalados durante o debate. As filhas solteiras das famílias abastadas daquele período recebiam uma educação voltada para o casamento e para o papel que deveriam desempenhar enquanto esposas e mães. Nesse sentido, o trabalho manual era recomendado às mulheres, "como forma de se evitar a ociosidade e consequentemente os maus pensamentos e ações" (ALGRANTI, 1997, p. 122). Contudo, mesmo nos recônditos da tradição familiar, a subversão e a rebeldia estão presentes e foram ressaltadas, como na leitura que sugere "a fuga das donzelas apaixonadas pelas sacadas", em desafio à autoridade paterna. Por outro lado, o mundo do trabalho doméstico das mulheres – no qual se inseria a fiação para o consumo familiar – não deixou de ser interpretado como uma forma de negociação, ou como "saída" para se contornar a proibição ao estabelecimento de manufaturas na Colônia, imposição que visava assegurar o fornecimento de mercadorias com exclusividade pela Metrópole.[31] Ainda vinculando-se à ideia da representação do feminino, a Santana Mestra[32], foi cogitada como suposta personagem do jogo:

> *MLR: [...] Eu imaginei as aventuras nos sonhos das donzelas, elas eram obrigadas a se casar com quem não queriam. Eu olhei o anjo barbado na cabeceira da cama e pensei que elas deviam sonhar tantas coisas fora do que tinha que ser a realidade [...] Imaginei muita aventura com os cofres e as arcas, fugas com as burras, fugas das donzelas apaixonadas pelas sacadas. Ah! Se eu fosse uma delas...*
>
> *JMB: [...] eu acho que estão ausentes discussões das classes mais baixas da região mineradora, por isso acho que a roca de fiar é um objeto inusitado, nesse sentido, porque traz o ofício da mulher, a ideia de como tinha que trabalhar toda uma peça, não era a questão industrializada. [...]*

---

[31] O ofício de ourives também foi citado sob essa ótica de burla às determinações da Coroa. "*Sabará mesmo teve, no século XVIII, um dos maiores centros de produção de ourivesaria das colônias*" [RCR, 2015].

[32] Santana Mestra é considerada a progenitora da Virgem Maria. A imagem da santa que integra a exposição do Museu do Ouro representa uma anciã de semblante sereno, sentada numa cadeira de espaldar longo, tendo sobre o colo um livro no qual ensina a Virgem Menina, que aparece representada em pé, ao seu lado. A obra, esculpida em madeira, dourada e policromada, foi produzida no último quartel do século XVIII e sua autoria é atribuída ao Mestre Aleijadinho.

> *RCR: [...] Essa questão da roca eu achei muito interessante, porque a roca mexe com tudo: ela mexe com relação de poder, com pudor, com religião, com tradição familiar, com dominação, com a própria questão da manufatura, porque éramos uma Colônia [...] não se podia fazer produtos manufaturados, por proibição da Metrópole, mas você tinha saída, que era a produção local, doméstica [...]*

> *SSS: [...] Outra heroína, representando a questão feminina, é a Santana. Com todo respeito à divindade – a padroeira dos professores – ela é a personificação do conhecimento e o museu proporciona o quê ao visitante? O conhecimento. Então, eu pensei na figura feminina, no conhecer, que é o objetivo do museu, e ela, enquanto heroína, vai proteger o jogador de várias armadilhas. [...]*

Em torno do chamado "Forro dos Quatro Continentes" (ver Apêndice A, seção "Figuras da Exposição") foram tecidas considerações sobre as trocas, os encontros e as relações entre os mundos. Essa pintura de forro está localizada numa das salas do segundo pavimento do museu, aparentando ser original do período em que a casa funcionava como Intendência. A pintura representa a presença de Portugal nos quatro cantos do mundo, na época das grandes descobertas. No conjunto pictórico, o Brasão de Armas do Reino de Portugal está ao centro, enquanto os continentes estão representados por cenas alegóricas, nos painéis laterais. De acordo com o texto informativo da sala expositiva, a Europa é ilustrada "pelo Deus Júpiter, sob a forma de um touro, raptando a ninfa Europa"; a América "por uma índia, com um exótico cocar de plumas"; a África por "uma nativa e animais da fauna local" e a Ásia "por dois mercadores ante antigas ruínas, provavelmente turcos otomanos". Ao mesmo tempo em que a pintura do forro, vista como um todo, remeteu à presença das "trocas entre os continentes" e ao "encontro dos povos que não se conheciam", um olhar mais aproximado sobre cada continente impediu a visualização da diversidade de povos existentes em cada um desses mundos, reportando, novamente, ao vazio no âmbito das relações:

> *MLR: [...] No forro dos continentes, [imaginei] o acesso, o conhecimento e as trocas entre os continentes: África, Ásia, Europa e América. [...]*

> *SSS: [...] Interessante, quando ela falou do teto, lembrar a questão das navegações, eram muitas histórias envolvidas, de monstros, de navios que desapareciam, o mar tenebroso, a terra do desconhecido, o encontro dos povos que não se conheciam, o olhar de quem chega e o olhar de quem está aqui. [...]*

> *LCS: A sala dos Quatro Continentes é muito interessante! Na verdade, é a representação do reino de Portugal, do poder de Portugal sobre o mundo, à época, e como ele via esse mundo. Quer dizer, a África é animal, flora e fauna. A América, onde ele está, que é a América Portuguesa, são as índias, mas o negro não está nela. Então, o vazio daquela sala, ou o que pode promover a leitura, é o da relação entre esses mundos, porque Portugal está na centralidade, mas a centralidade poderia ser a América, com todos os encontros; a centralidade poderia ser a Ásia também, com todos os encontros, mas é ele que está no centro. Seria possível fazer girar, trocar de lugares, promover encontros? O vazio ali é o encontro, porque na América você tem todos e o 'todos' não aparece, as relações não aparecem.*

Santos, anjos, relicários, oratórios, crucifixos, palmas e o confessionário estão entre os objetos do simbolismo religioso selecionados pelos participantes da discussão, como sinistros, inusitados ou envoltos em lendas. Três salas do museu são dedicadas à dimensão da religiosidade católica, muito forte no setecentos mineiro. O sacramento da confissão, em especial, foi relacionado ao medo e ao controle, mas também à transgressão, uma vez que os fiéis "tinham que inventar pecados". Ou mesmo escondê-los. Segundo Mott (1997, p. 215), uma confissão incompleta tornava o pecador ainda mais culpado, mas "não obstante tais riscos condenatórios, o acanhamento de expor suas fraquezas morais levava muitos católicos à prática desse cabeludo pecado". O autor traz o depoimento de uma jovem viúva sergipana que, no ano de 1766, teria declarado a um seu vizinho que "os pecados fundos, nunca se confessavam e que tinha um pecado que nunca havia de confessar" (MOTT, 1997, p. 215). Outro ponto sublinhado foi a representação, no museu, apenas da religião dominante, que silencia as outras práticas religiosas existentes entre os colonos:

> *JMB: [...] A cadeira confessionário eu acho legal também, eu fiquei imaginando quantos pecados passavam por ali e como as pessoas tinham que imaginar pecados. Quando eu era jovenzinho – eu acho que essa geração de hoje não tem isso – eu ficava imaginando: 'o que eu vou contar lá para o padre'? Era um martírio, antes de chegar à confissão, eu falava: 'o que é pecado?', então, a cadeira confessionário tem essa ideia do medo, da religião, do controle. [...]*

> *LCS: [...] acho que todo esse andar de cima vai mostrar uma sociedade extremamente religiosa, de uma religião católica, dominante, que silencia as outras, só temos santos católicos – eu não sei vida de santos, mas me pareceu que todos os santos são católicos e são brancos, eu não sei, é uma questão. Tem a cadeira confessionário, que está vazia, é um outro lugar, e quem é que sentava, para quem confessava e sobre o quê. E tem um armário com duas prateleiras vazias. De repente, num jogo, poderia se preencher essas duas prateleiras, e preencher com quais objetos de devoção, sempre católicos? Será que você não poderia trazer o silenciado para esse vazio?*

Entre os santos que foram citados, um merece destaque, pela grande ressonância que encontrou entre o grupo de interlocutores (seis pessoas o mencionaram): o São Jorge (ver Apêndice A, seção "Figuras da Exposição"). A imagem do santo capadócio que está exposta no Museu do Ouro foi esculpida no ano de 1816, por Antônio Pereira da Costa, por encomenda da Câmara de Sabará. Quando o prédio da Câmara foi demolido, a imagem foi transferida para a Igreja de Santa Rita. Como esse templo também veio ao chão, o santo, depois de idas e vindas, teve como destino o museu. Segundo a descrição de Almeida (2010, p. 79), sobre o percurso expositivo do museu, "na grande sala contígua, logo nos assusta um gigantesco São Jorge de madeira pintada e dourada, erguendo ameaçadoramente o braço [...] sua fisionomia é rude e assustadora". E a mesma autora afirma que "essa imagem parece ter sido inspirada na que se

acha no Museu da Inconfidência, em Ouro Preto, feita pelo Aleijadinho, e que costumava sair nas procissões, montada a cavalo". Uma lenda do período minerador dá conta de que a lança do São Jorge teria atingido fatalmente um homem, durante uma procissão e, por esse motivo, a escultura do santo recebeu voz de prisão, acusada de homicídio. Assim, "desde essa ocasião, a imagem de São Jorge ficou desprestigiada, perdendo as regalias do altar" (REZENDE, 1949, p. 160-161). O São Jorge terá a oportunidade, enfim, de encontrar a sua "redenção"? Essa provocação foi colocada entre os comentadores do painel:

> *AZL: Dando uma olhada no museu como um todo, eu elenquei o São Jorge. Achei a peça bem interessante, até mesmo pelas histórias que giram em torno [...] você pode abordar várias coisas em cima dele, a própria questão da confecção da peça, era uma peça que tinha uma função, foi usada para acompanhar procissões, ele é articulado, montava a cavalo [...] porque o museu permite isso, você pega o acervo e faz uma associação. As histórias e todo esse folclore que girou em torno do São Jorge se tornam uma coisa bem sinistra, para a questão do sinistro, a peça se encaixou bem. [...]*
>
> *ACP: Eu escolhi o São Jorge por causa de toda uma mítica que tem em torno da lenda de São Jorge, da luta contra o dragão, ouvi que tem toda uma mítica de que a lança caiu em um escravo, teve um julgamento [...]. Então, ele é uma lenda "universal" e é uma lenda também em torno da história de Sabará, do imaginário de Sabará. [...]*
>
> *JMB: O São Jorge é bem bacana para compor o jogo, corroborando com o que o pessoal já disse, a questão das lendas. Essa lenda eu escutei em Ouro Preto, então é uma lenda do século minerador mesmo. [...]*
>
> *SSS: [...] Pensar em personagem, no pensamento literário, é pensar em dualidades: divino e humano, ficção e realidade, protagonista e antagonista e a gente vai buscando isso. Um personagem que eu acho fundamental aqui neste museu é o São Jorge. Eu vejo o São Jorge como um antagonista até agora, está na hora dele ter essa redenção e ser um herói. Eu o vejo como o herói principal desse jogo, que ele vai apresentar tudo, inclusive os outros que virão, seria uma espécie de Zeus, ele teria esses poderes extraordinários, poderia tirar, por exemplo, o poder de outro, que está fazendo alguma coisa de errado, a questão da gente trabalhar os valores, que é importante [...].*

A menção à destruição da Igreja de Santa Rita, por sua vez, deu ensejo a uma discussão sobre a relação entre o museu e a cidade na qual ele está inserido. De acordo com o texto informativo de uma sala expositiva do museu, esse templo barroco foi construído na segunda década do século XVIII e "teve a função de matriz, embora não fosse sede de paróquia, mantendo pia batismal, missas dominicais e realizando casamentos". No final da década de 1930, a igreja foi demolida, pois "não resistiu ao que os habitantes da cidade consideravam moderno: a necessidade de se alargar becos e ruas para o tráfego de veículos". Em seu lugar, hoje existe uma praça que leva o seu nome. Alguns testemunhos materiais que restaram da Igreja de Santa Rita estão expostos no Museu do Ouro, como o par de colunas caneladas do

altar, os relevos que faziam parte da talha, o arcaz da sacristia e a já referida escultura do São Jorge. Em torno das noções de memória e de esquecimento, de salvaguarda e de perda, de formação de consciência histórica e do papel social desempenhando pelo museu na cidade, desencadeou-se a seguinte troca de ideias:

> *AFS: [...] eu pensei, esse é o museu do ouro, mas ao mesmo tempo é o museu da cidade de Sabará. [...] Até que ponto as gerações de sabarenses têm noção de que existiu a Igreja de Santa Rita e que, em algum momento, ela cumpriu a função de matriz, sem ser a matriz? Então, ela me chamou a atenção, na minha leitura sobre silenciamento, algo que ficou negligenciado na cidade, eu não sei como a cidade lida com a ausência dessa igreja, demolida na década de 1940. Quantas coisas têm a sua aparência descaracterizada!*
>
> *JPV: A gente não percebe essa transformação do espaço urbano e essas peças da Santa Rita aqui dentro acabam explicando para o visitante o sentido de ser da instituição museu dentro da cidade.*
>
> *SSS: No dia seguinte da visita ao museu, os alunos me perguntaram como era a Igreja de Santa Rita e eu disse: 'vocês vão pesquisar'. Porque eu não tinha noção de como era. Além do silenciamento, cai no esquecimento, são duas palavras próximas.*
>
> *HBH: A Igreja de Santa Rita caiu no esquecimento das gerações mais novas. Tenho familiares na faixa de 90 anos, meu tio foi batizado nela, dindinha sempre falou que ela era uma igreja enorme, maior que a Igreja de Nossa Senhora da Conceição, era majestosa. Naquela época, a comunidade não tinha noção de patrimônio, o povo hoje tem essa noção.*
>
> *SSS: Eu vejo esse jogo como forma de voltar a ter esse conhecimento. Ouço, na escola, que Sabará é um buraco, só tem coisa velha. Tem muitos alunos que não conhecem o museu. É uma forma de mostrar para essa moçada, trazer essa memória, o jogo é importante para isso também.*

No prosseguimento desse diálogo, uma das interlocutoras comentou sobre a importância de levarmos em consideração as diferentes predisposições socioeconômicas e culturais dos futuros jogadores. Pois o jogo será tanto mais plural e democrático quanto for capaz de acolher memórias diversas, assegurar amplo acesso e participação da comunidade e, sobretudo, criar meios para que todos possam tirar proveito da experiência.

> *ACP: Mas a gente tem que lembrar também que, por muito tempo, o museu tinha quase que uma catraca invisível. Quando SSS fala que os meninos – imagino que sejam meninos com situação socioeconômica mais difícil – nunca entraram no museu, o pai dele não teve essa educação, a mãe não teve. [...] Então, 'Sabará é um buraco'? É um buraco na visão de um menino que tem uma situação socioeconômica diferente de um menino que nasceu numa família tradicional aqui de Sabará e que, muito provavelmente, ele tem um diálogo aqui com o museu muito diferenciado desse aluno. Acho que na hora de pensar o jogo, também, Isabella, você tem que estar preocupada em, de certa forma, pensar: estou falando da memória de Sabará, mas qual memória? Será que o aluno vai ter interesse em qual das memórias que está aqui em Sabará? É um trabalho difícil, mas tem que pensar na hora de fazer a narrativa do seu jogo.*

Do Painel de Discussão emergiu, ainda, um conjunto de considerações e sugestões relativas aos bastidores do fazer museológico. Nesse sentido, ganharam relevo, para a trama, as formas de aquisição do acervo, os doadores, as famílias que habitaram o casarão, o processo de patrimonialização do prédio, os segredos e mistérios que o rondam, os achados arqueológicos, a segurança, a mediação, as pessoas que fizeram e que fazem, no presente, a instituição acontecer. E até os bichos. Tantos temas possíveis de serem abordados (e que não se esgotaram nas discussões do painel) levou uma das participantes, inclusive, a ponderar: "*Talvez, sabe, Isabella, eu esteja aqui falando de um outro jogo, porque é difícil que um jogo dê conta de tratar do conteúdo deste museu e, ao mesmo tempo, da discussão sobre patrimônio, de museu, dos bastidores de um museu [...]*" (VBA, 2015). Esses aspectos foram abordados em falas como as seguintes:

> *HBH: Como eu já estou acostumada aqui dentro do museu [...] acho que os dois fornos que existem aqui são um mistério, porque não existe muita clareza sobre o forno de barro que existe lá na 'Sala das Bateias' e o forno de adobe que começou a ser descoberto com as escavações. Como eram utilizados esses fornos? [...] São objetos que aguçam a curiosidade da gente, pelo menos a minha. [...] Existe uma passagem, debaixo da escada, fico imaginando, será que era ali a senzala, uma coisa subterrânea? Dentro de mim eu fico pensando, por que existe o respiro na parede? Por que existe essa passagem praticamente secreta? São um mistério, esses dois fornos e a passagem. E onde era realmente a senzala? Sabemos que existia mão de obra escrava aqui dentro, mas onde eles ficavam? Não é porque eu sou negra não, a gente fica imaginando onde esse povo ficava, porque existem aqui dentro do museu, pontos, não é superstição, de energia muito grande. Você chega, tem dia, e sente cheiro em determinadas salas, você chega no quintal e sente uma vibração diferente, mas não é todo dia, parece que tem dia que a coisa está mais assim, à flor da terra. [...] são coisas do passado que estão aqui e que talvez sejam até mal resolvidas. [...]*

> *VBA: [...] Talvez, o extintor de incêndios e o bebedouro sejam objetos inusitados e que podem ser lidos, na ótica do estudante, como objeto de museu. Quantas vezes, os meus alunos disseram: 'olha, professor, o que eu mais gostei no Museu Imperial foram as pantufas!' [...]*

> *KAF: [...] Eu pensei no guarda patrimonial como personagem presente o tempo todo no museu [...] depois eu fiquei pensando no mediador, como esse personagem mediador é fundamental para você entender o objeto em si [...] Por fim mesmo, esse esquilo é muito personagem, não dá para deixar de falar dele! [Risos].*

> *VBA: [...] em busca do personagem ausente, eu queria saber, na verdade, que família ou que famílias são essas que habitaram esta casa no período em que deixou de ser Intendência e que se tornou museu. [...] é um senso comum a ideia de que as coisas têm uma função de uso, no momento em que elas perdem essa função de uso, elas automaticamente são patrimonializadas, e não é verdade, tem um hiato aí desse momento em que ela deixa de ser aquilo, aí ela fica abandonada, como essa casa ficou, para que uma política patrimonial seja implantada e aí você vai tentar, então, preservar aquilo. [...] Venho para a outra pergunta do personagem ausente: quem são os doadores desse acervo? Eu vou buscando nas legendas o nome dos doadores, eles não aparecem, a origem aparece, mas na medida em que não há uma doação, quem é o responsável pela criação do museu e que sai em busca desse acervo? [...]*

> *Essa personagem vai dizer o que vai entrar e o que não vai entrar. Ali há uma concepção [...] aquilo ali está carregado de sentido. Agora isso só não é a questão, porque em tendo esse acervo que está aqui, em que medida o museu vai produzir um discurso em cima dele, aí foi o discurso produzido, que eu vi lá na sala dos ingleses, um discurso produzido por essa concepção museográfica que aqui está, que a mim, como visitante, suscitou essa leitura que eu fiz, que foi uma leitura talvez não de omissão, mas de rebaixamento mesmo, dos saberes africanos.*

Pontualmente, outros temas e problematizações encorparam o debate, na nossa temporalmente diminuta roda de conversas. Entre eles, foram citadas, por exemplo, as armas em exposição, remetendo à questão da violência cotidiana de ontem e de hoje; os mapas dos antigos caminhos, em relação às trajetórias do ouro e a relevância da pesquisa histórica permanente, no museu, a partir da consulta a fontes documentais do período, conservadas, em parte, nos arquivos da própria instituição.

Após a realização do Painel de Discussão, compilamos os principais tópicos apontados pelo grupo e elaboramos um quadro-síntese (Quadro 01), que nos permitiu visualizar um total de dezoito objetos presentes na exposição do museu e número idêntico de elementos ausentes e personagens para compor o jogo. O conteúdo do nosso conjunto de cartas começava, dessa maneira, a se esboçar.

Quadro 1: Síntese do Painel de Discussão

	Objetos	**Ausências**	**Personagens**
1	Bateias	Mundo do negro	Escravos
2	Ferramentas de mineração	Contribuição do negro	Índios
3	Ouro	Pobreza	Pobres livres
4	Cadeira confessionário	Conflitos sociais	Mulheres
5	Relicário	Resistência/negociação	Donzelas
6	Armas	Vestígios do contrapoder	Padres
7	Cofres	Descaminhos do ouro	Tropeiros
8	baú de noiva	Encontros/relações	Mercadores
9	Roca de fiar	Trocas entre os continentes	Ourives
10	Catre	Delitos/transgressões	Bandidos e contrabandistas
11	Mapa dos caminhos	Outras religiões	Rei
12	Forro dos quatro continentes	Outros hábitos alimentares	Intendente
13	Coroa	Mineradores de hoje	Minerador
14	Forno	Famílias que habitaram o casarão	Ingleses
15	Mesa de jantar	Patrimonialização do prédio	São Jorge
16	Garfo	Doadores do acervo	Santana Mestra
17	Casarão do museu	Quem escolheu o acervo	Guarda patrimonial
18	Escrivaninha	Igreja de Santa Rita	Mediador

Fonte: Elaborado pela autora.

Encaramos esse quadro como o corolário sucinto do debate. E logo constatamos que o formato inicial previsto para o material do jogo (três classes de cartas) passou a não dar conta de enfrentar todo o caldeirão de questionamentos trazidos pelo Painel de Discussão. Mesmo compreendendo que, assim como o museu, o jogo se realizaria a partir de escolhas e de silenciamentos, e mesmo nos abstendo de aspirações a qualquer tipo de completude, avaliamos que era possível avançar um pouco mais em nossa proposta. Na seção seguinte, mostraremos como dialogamos com os elementos oferecidos pelo Painel de Discussão para redimensionar o material do jogo.

4.3 A origem dos Guardiões

Em vão, empreendemos um esforço de memória e mesmo uma busca em nossos registros de anotações para tentar localizar em que momento exato do nosso processo criativo adveio a ideia dos Guardiões. Como imaginar o jogo foi um ato constante, que nos impulsionou e nos intrigou desde os primórdios desta pesquisa, acreditamos que a sua concepção amadureceu pouco a pouco, num caminhar entremeado por avanços e recuos, entusiasmos e esmorecimentos, além de conexões, inúmeras, às quais nos entregamos, dentro do museu. Se, em grande parte do tempo, estivemos mergulhados na "solidão silenciosa da decisão" (BERGALA, 2008, p. 205), em outros momentos estabelecemos preciosas interlocuções, seja entre familiares e amigos, seja no espaço privilegiado da orientação acadêmica ou no âmbito do Painel de Discussão. Pode ser que a comunicação do processo de criação dos Guardiões fique comprometida, diante do que seria o modelo ideal para o código acadêmico, porque nesse cadinho onde misturamos conceitos, problemas, teorias, regras e métodos, para a concepção do jogo, também colocamos uma pitada de intuição criativa e essa é mais difícil de ser explicada. Incorremos no risco de inventar "*a posteriori,* uma justificação lógica para esta ou aquela escolha cujas verdadeiras razões são dificilmente comunicáveis aos demais" (BERGALA, 2008, p. 170).

Feita a ressalva, passaremos a abordar as modificações feitas na concepção original do material do jogo, a partir das contribuições do Painel de Discussão. Em termos gerais, o novo delineamento do material foi simples: mantivemos o formato de estampas ilustradas (cartas ou *cards*) por considerarmos que ele atende bem ao propósito da flexibilidade, já comentado anteriormente. E abolimos a divisão das cartas em três classes, deixando permanecer apenas uma classe, constituída por personagens. O que mudou substancialmente foi o contorno desses personagens.

O quadro de síntese do Painel de Discussão atendeu ao nosso objetivo de reunir diferentes pontos de vista para estabelecer o recorte fundamentado dos elementos do jogo. Chegamos a objetos, ausências e personagens sugestivos, diversificados e potencialmente problematizadores. Sem abrir mão desses elementos – ao contrário, procuramos nos orientar por eles – caminhamos no sentido de ampliar o dimensionamento dessas escolhas. Analisando o quadro, por exemplo, percebemos que tínhamos dezoito objetos do museu eleitos para compor o jogo, enquanto mais de setecentos outros itens do acervo seriam deixados à sua margem[33]. Entre eles, objetos que poderiam fazer sentido para os estudantes. Por outro lado, como representar, por meio de uma imagem, na superfície limitada de uma carta, temas tão amplos e complexos como "a contribuição do negro para a sociedade" ou "conflitos do período colonial" sem incorrer em reduções temerárias? E mais, como equacionar a diferença de temporalidades para permitir que Intendentes do Ouro, famílias oitocentistas e guardas patrimoniais do museu convivessem num mesmo enredo? Esses foram alguns questionamentos que surgiram, enquanto prosseguíamos com a preparação do material.

Até que, num dado momento, demos ouvidos ao chamado dos "Guardiões". Eles estavam ali o tempo todo, como se a esperar para serem atendidos. E, volta e meia, nos provocavam: "ei, eu sei o que se passou nos sonhos das donzelas, eu estava lá [...]". Ou então: "eu posso contar o que fiz com a pepita de ouro, fui eu que a encontrei [...]". E mais adiante: "eu conheci a família que viveu no casarão, eles se foram, mas eu ainda estou aqui [...]". De vez em quando, uma voz altiva propalava o seu antigo prestígio entre os moradores da vila, enquanto outra, mais atormentada, dizia ter presenciado forcas e suplícios. E assim, em meio a essa polifonia de memórias, saberes e encantos, os Guardiões foram se libertando, um a um, do teto do museu, das suas paredes, das portas do armário, da cabeceira da cama, da tampa do baú... e ganhando vida, nas cartas do nosso jogo.

Os "Guardiões" – como denominamos, em função do jogo, algumas pinturas figurativas ou esculturas presentes na exposição do Museu do Ouro – forneceram uma chave possível para o redimensionamento do nosso material. Transformamos essas figuras numa classe de personagens – a única mantida no jogo – e transferimos para o domínio de conhecimento de cada Guardião as discussões sobre temas lacunosos da narrativa do museu. Os estudantes ficaram livres para eleger qualquer objeto ou pessoa para compor a trama, porque esses recortes não estariam mais preestabelecidos.

Explicando melhor: os Guardiões são uma classe de seres mágicos (extraordinários),

[33] De acordo com o Inventário do Acervo Museológico do Museu do Ouro/IBRAM – 2015, o Museu do Ouro possui 749 itens de acervo museológico catalogados.

que guardam memórias, por terem vivenciado, eles próprios, os acontecimentos do passado, ou por terem ouvido relatos de antepassados. Cada Guardião domina uma memória com mais apuro, mas o seu conhecimento se amplia quando entra em contato com os saberes preservados por outros Guardiões. Esses seres mágicos guardam memórias que podem ir mais além do que conta a exposição do museu.

Por intermédio dos Guardiões, introduzimos os grandes eixos temáticos do jogo, transmutados na forma de suas memórias. Essas figuras cumprem o papel de municiar os estudantes com determinados elementos que auxiliam no direcionamento da trama. Para isso, atribuímos uma caracterização sumária e provisória aos personagens, visando, inicialmente, apenas associá-los aos temas que desejamos abordar no jogo. Deixamos para o momento da construção da trama o possível adensamento dos personagens, com a definição de atributos que lhes outorguem movimentação na narrativa, tais como índole, habilidades, poderes, forças, fraquezas, vínculos com ambientes e objetos do museu, entre outras possibilidades.

Já é hora de apresentar a legião. Antes, cabe esclarecer que o nome dos personagens foi atribuído pela pesquisadora. Para alguns, mantivemos a designação usual das figuras no museu, para outros, aproveitamos comentários do Painel de Discussão e, para a maioria, inventamos os nomes, deliberadamente. Criamos quinze Guardiões e a décima sexta carta, na realidade, surgiu em decorrência de um acontecimento fortuito. No dia em que fomos à gráfica para buscar o material impresso do jogo, o atendente nos entregou dezesseis cartas, ao invés das quinze encomendadas. Ele explicou que uma das cartas saiu com defeito de impressão, com a frente em branco e o verso perfeito. Por alguma razão ou circunstância, o rapaz não desprezou a carta "defeituosa", mas lhe deu o mesmo acabamento das demais e a inseriu no conjunto que nos foi entregue. Veio da professora de História da Escola Estadual "Paula Rocha" a sugestão para incorporarmos a carta branca ao jogo, permitindo que o próprio aluno-jogador inventasse um Guardião para preenchê-la. Com tais contribuições, o nosso material ficou, então, constituído por dezesseis cartas, comportando expansões futuras, a partir da inserção de novos personagens. Vamos aos Guardiões (ver Apêndice A, seção "Os Guardiões, cartas indutoras da imaginação"):

I – O *Arcanjo* é uma pintura religiosa de São Miguel Arcanjo (dimensões 185x125 cm), emoldurada, feita em têmpera oleosa sobre tela: As memórias desse Guardião possuem a religião como centro. Ele conheceu moradores da vila de Sabará que eram extremamente católicos e tinham um profundo sentimento cristão, outros que frequentavam os rituais da igreja mais como encenação social e outros que até cumpriam as obrigações da igreja, mas só por conveniência, porque na verdade eles mantinham secretamente crenças proibidas e de origens diversas.

II – A *Ninfa* é uma pintura figurativa de uma mulher branca, jovem, montada sobre um touro, que está semi-imerso na água. A alegoria está representada num dos painéis laterais do Forro dos Quatro Continentes: Essa Guardiã nasceu do encontro entre o Rio das Velhas e o Rio Sabará, em tempos imemoriais. Ela habita os rios, ribeiros, cachoeiras, lagoas e chafarizes. Sua sabedoria abrange a origem de todas as lendas, já conhecidas ou não, sob a influência das águas.

III – O *São Jorge* é uma escultura de madeira policromada, do tamanho de um homem adulto, com vestes militares. Ele tem o braço direito erguido, como a segurar uma lança, que já não se encontra na sua mão, e o braço esquerdo flexionado junto ao corpo, carregando um escudo: Consta que, nas suas andanças, ele passou pela Câmara de Sabará e pela Igreja de Santa Rita. Presenciou festas e celebrações da vila, bem como a tomada de decisões importantes. Devido ao seu grande apego pela justiça, esse Guardião conquistou muito prestígio entre os moradores, até o dia em que se envolveu num acontecimento sinistro e passou a ser deixado de lado. Mas ele tem a sua versão dessa história.

IV – A *Donzela* é a pintura figurativa de uma moça branca, de vestido claro, que carrega um arranjo de flores na mão direita. Está localizada na face interna da tampa do baú de noiva: Ela teve vestido de noiva, enxoval e dote, mas o noivo mesmo nunca apareceu. Na época, disseram-lhe que era por causa da maldição do buquê. Até hoje, toda vez que uma moça solteira visita o Museu do Ouro e entra no Quarto de Donzela, a Guardiã quer saber a sua história e, em troca, ela lhe oferece um ramo de flores do misterioso buquê.

V – Os *Mercadores* compõem uma pintura figurativa de dois comerciantes asiáticos, interagindo entre si numa conversa. A pintura está localizada num dos painéis laterais do Forro dos Quatro Continentes: Pertencem à classe dos comerciantes. Eles eram antigos viandantes que abasteciam de gêneros a região das minas. No seu ofício, conviveram com contrabandistas e falsários, que negociavam o ouro com todo o tipo de gente (para desagrado da Coroa). De tanto viajarem com suas mercadorias por caminhos tortuosos e cheios de emboscadas, esses Guardiões desenvolveram um senso aguçado para o perigo, podendo prevê-lo antes mesmo que algo aconteça. Sempre falantes, ouviram muitas histórias sobre o ir e vir das minas e se tornaram excelentes narradores.

VI – O *Anjo Barbado* é uma pintura figurativa de um anjo adulto, com barbas, que está aparentemente dormindo, num cenário onírico. Está localizado na cabeceira do catre da Donzela: Durante séculos repousando na cabeceira do catre, esse Guardião desenvolveu a incrível habilidade de adentrar o universo dos sonhos. Quando uma donzela adormecia, ele acessava os seus segredos e fazia surpreendentes descobertas sobre amores proibidos, bilhetes secretos, planos de fuga e outras armações. Ele até que tentava colaborar, mas, de tão sonolento

e distraído, acabava criando as mais inusitadas confusões.

VII – A *Dama Jovem* é uma pintura figurativa de uma mulher jovem, mulata, de vestido, maquiada e adornada, que carrega na mão um cesto com frutos. Ela está representada na face interna da porta esquerda do armário guarda-louças: Ela é filha de escrava, mas nasceu livre. Quando pequena, ajudava a sua mãe na produção e venda de quitandas. Trabalhando duro, ela conseguiu montar uma vendinha nas proximidades do povoado, onde comercializava frutos, leite, aguardente, bolos, broas e fumo. Estabeleceu-se na vida e jamais quis se casar. Porém, as autoridades da época desconfiavam de atividades obscuras por detrás do seu estabelecimento. A Guardiã protege importantes segredos trazidos pelos seus fregueses.

VIII – A *Zarina* é uma pintura figurativa de uma mulher branca, com face corada, de vestido, enfeitada com colar, pulseira e guirlanda de flores vermelhas, tendo à mão um cesto de flores. Está localizada no Forro das Quatro Estações[34]: Amante dos museus, essa Guardiã acompanhou todo o processo de transformação do casarão em museu, depois que os últimos moradores deixaram o local. Ela viu chegarem os objetos, um a um, trazidos pelo antigo diretor. E esteve atenta às longas conversas que esse diretor manteve com os amigos intelectuais da época, enquanto preparava a montagem da exposição. Por isso, a Guardiã conhece em detalhes a história do museu e dos seus objetos. Não lhe escapam nem mesmo os segredos, os mistérios e as passagens secretas do casarão.

IX – O *Felício* é um dos três escravos mineradores que aparecem no Mural dos Garimpeiros, obra de autoria de Martha Loutsch, datada de 1943, localizada na "Sala das Bateias": Ele nasceu na África e foi trazido como escravo para o Brasil. Era exímio minerador e conhecia a localização de minas de ouro que ninguém mais sabia. Um dia, garimpando no Rio Sabará, encontrou uma imensa pepita de ouro e imaginou uma trama. A vida dos negros na época da mineração e os meios que os escravizados utilizaram para resistir à escravidão habitam as memórias desse Guardião.

X – A *Griô* é uma pintura figurativa de uma mulher africana sentada sobre uma pedra, trajando saia vermelha, carregando alguns ramos nas mãos. Está representada num dos painéis laterais do Forro dos Quatro Continentes: Na sua comunidade, esta sábia era considerada uma biblioteca viva de todas as histórias. Ela conservou conhecimentos transmitidos ao longo dos séculos, pelos ancestrais africanos. E cuidou da transmissão oral desses saberes, para que eles não se perdessem no tempo. Essa Guardiã conhece histórias, costumes e crenças que os negros

[34] O Forro das Quatro Estações fica na Sala das Religiões II do Museu do Ouro. De acordo com descendentes da família Paula Rocha, o forro foi pintado pelo famoso pintor alemão Johann Georg Grimm (1846-1887), que teria se hospedado por longo tempo na residência do Comendador Sétimo de Paula Rocha.

trouxeram da África, quando chegaram ao Brasil.

XI – A *Aiyra* é uma pintura figurativa de uma índia, sentada, seminua, ornada com pulseira e colar de contas e um exuberante cocar de penas. Está localizada num dos painéis laterais do Forro dos Quatro Continentes: Sacerdotisa da natureza, essa Guardiã é remanescente de povos indígenas que viveram na região de Sabará. Ela aprendeu com os sábios da sua tribo a fazer fórmulas de remédios, a criar ou destruir venenos e a curar enfermidades, utilizando recursos da natureza, como raízes, ervas, minerais e bichos. Seus conhecimentos eram frequentemente procurados pelas gentes das minas, para curar males físicos e espirituais.

XII – A *Lica-Lea* é uma pintura figurativa de uma mulher, representada de costas, que carrega dois cestos de frutos, sendo um na mão esquerda e outro na direita, apoiado sobre a cabeça. Está localizada no Forro das Quatro Estações: Ela se colocou de costas para não assistir mais aos duros acontecimentos alimentados pela "cobiça de ouro que ardeu nas Minas Gerais" [35]. Inconfidências, revoltas, levantes, traições, forcas, castigos brutais. Os conflitos sociais do período minerador não se apagaram na memória dessa Guardiã.

XIII – O *Mestre Rotieh* é uma pintura figurativa de um cavaleiro, trajando casaca e botas, que carrega nas mãos um cesto com flores. Está representado na face interna da porta direita do armário guarda-louças: Esse mestre da pintura, em viagem ao Brasil, foi recebido como hóspede pela família que morava na antiga Casa da Intendência e lá se deixou ficar. Tinha o costume de pintar flores delicadas e conchas, ao estilo do seu tempo. Ele conviveu na intimidade da família, ao mesmo tempo em que, misteriosamente, frequentava a senzala, nos porões do casarão e por isso conheceu de perto a relação entre esses dois mundos. Esse Guardião se envolveu numa história intrigante que se passou no interior da residência.

XIV – A *Sombra* é uma pintura figurativa de uma mulher, no entanto, como a obra perdeu partes da camada pictórica, não é mais possível distinguir as suas características. Está localizada no Forro das Quatro Estações: Em transição entre duas dimensões, essa Guardiã é capaz de alcançar as expressões culturais de Sabará que já desapareceram, ou que caíram no esquecimento das gerações mais novas. Até mesmo a Guardiã está se apagando pouco a pouco, com o passar dos anos, mas ainda é possível acessar as suas reminiscências.

XV – A *Zem Zem* é uma pintura figurativa de uma mulher branca, de vestido, sem ornamentos, que possui um seio à mostra e tem sob a mão direita um ramo de feno. Está localizada no Forro das Quatro Estações: Sua memória está ligada às classes mais baixas da região mineradora. Ela conta que a natureza do ouro é enganadora e que nas minas não havia

---

[35] Fragmento de um verso de Cecília Meireles.

tanta opulência como se diz, mas sim muita pobreza para todo lado. Poucos foram aqueles que se enriqueceram com a atividade mineradora. As formas de sobrevivência dos brancos, mestiços e negros livres são lembradas por essa Guardiã, embora sejam poucos os vestígios deixados por esses grupos.

XVI – *Carta Branca.* Cabe ao jogador inventar um Guardião para preencher a carta.

E assim surgiu a versão do material introdutório do jogo concebida e utilizada no âmbito desta pesquisa.[36] Os Guardiões canalizaram os temas que foram discutidos no Painel de Discussão para o contexto do jogo, mantendo a prerrogativa de trazer novos problemas ou enfoques para a narrativa museológica. Por meio desses personagens fantásticos, que partiram da coleção do museu, mas a transcenderam, buscamos favorecer o estabelecimento de conexões e aguçar a imaginação dos estudantes.

Recapitulando o nosso percurso: primeiro, apostamos na polifonia para identificar temas e problemas pertinentes ao jogo; depois, encontramos figuras da exposição do museu e lhes atribuímos caracterizações de personagens, alusivas aos assuntos escolhidos e, por fim, produzimos cartas com a estampa desses personagens. Lembramos que o exercício requer uma dosagem de pesquisa e de imaginação. Uma vez elaborado o material, partimos para a construção da trama do jogo, juntamente com os estudantes.

[36] A concepção artística das cartas indutoras da imaginação e dos demais elementos de identidade visual do jogo coube ao artista visual Fred Moreira, remetendo ao barroco. Um conjunto de cartas foi impresso em papel laminado, no tamanho 9cm x 6cm, com acabamento arredondado. Além da produção gráfica das cartas, publicamos o material num site criado em função da pesquisa – www.osguardies.weebly.com, no qual os alunos poderiam revisitar os Guardiões, ler os seus respectivos perfis e interagir. Como todo protótipo, o material fica sujeito a reformulações futuras, na medida em que houver a prática do jogo.

5 TEIAS DE CONSTRUÇÃO IMAGINATIVA NO MUSEU DO OURO

5.1 Tempo do imaginar

Uma das primeiras movimentações dos alunos no jogo foi realizar uma volta, sozinhos, pelo museu, a pedido da pesquisadora, para conhecer a exposição e eleger um ou mais objetos instigantes. Provocamos essa situação inicial para que eles se impregnassem da atmosfera do lugar e usufruíssem momentos silenciosos de conexões e significações. Além disso, quisemos desfazer possíveis entendimentos de que a pesquisadora estaria o tempo todo conduzindo o grupo, disposta a ensinar algo, como se fosse a detentora das chaves de sentido da exposição. Não combinamos o tempo para essa volta inicial e os alunos permaneceram por cerca de trinta minutos observando o museu. Quando comentaram sobre as impressões desse primeiro olhar, percebemos que o exercício de imaginar o passado encontrava-se já em curso: "*ANDY: Eu não sei o nome do negócio. Está numa sala que tem um monte de pedras, aí tem uma parte lá que tem ouro [...] achei muito legal, porque eu sempre quis ver o ouro [...] fiquei imaginando aquela época em que eles ficavam lá tentando tirar o ouro [...]*".

A pesquisadora expôs ao grupo alguns aspectos da história do casarão, seus diferentes usos e momentos de abandono, até ser transformado em museu. E emendou uma introdução aos Guardiões, os "seres mágicos" que habitam o lugar, nascidos da imaginação. De início, os alunos ficaram apreensivos diante das figuras que, de repente, ganharam vida dentro do museu. Coisa assim, só viram no cinema. Quando insinuamos que os Guardiões tinham histórias para contar, alguém logo considerou a possibilidade de relacionar os personagens, uns com os outros. Os estudantes traziam internalizada a noção de que a construção de uma narrativa pressupõe a articulação de personagens e acontecimentos, em tempos e espaços.

> *ATHENA: Agora, gente, alguém percebeu [...] isso eu não percebi nas primeiras vezes que eu vim aqui não [...] isso, assim, de tanto rodar dentro deste casarão, de tanto ter que entrar ali para fazer pesquisas, de tanto mostrar para as escolas, eu fui descobrindo que dentro do museu tem uma [...] legião de Guardiões. Não sei se vocês chegaram a perceber isso, vocês viram algum Guardião?*
>
> *ANDY: Dá medo falando assim! Meu Deus!*
>
> *ATHENA: Vou mostrá-los, vocês não vão ficar com medo não, talvez vocês vão reconhecer. Eles estão aqui, eu já os coloquei nestas cartas, para a gente começar a fazer o nosso jogo. [Mostra a carta do Felício]. Por exemplo, alguém viu este escravo lá dentro do museu?*
>
> *GRUPO: Vi. Vi. Eu vi esse quadro!*
>
> *MAYA: Onde está cheio de peneiras e instrumentos de trabalho.*
>
> *ATHENA: Ele é um dos Guardiões. Eu chamei de Guardiões essas figuras que estão aí pelo museu [...] Por exemplo, alguém viu este? [Mostra a carta do Arcanjo]*

> *MAYA: Eu vi, está num quadro.*
>
> *VICK: É, numa sala dos santos.*
>
> *ATHENA: Sim, na sala dos santos. E por aí, gente, esses Guardiões foram saindo [...] Vamos ver se alguém se lembra desse aqui [...] [mostra a carta do São Jorge]*
>
> *MAYA: Ah, esse eu vi!*
>
> *VICK: Ele está gigante!*
>
> *ANDY: Esse aí é tipo impossível de não ver! Sempre falaram desse [...] dessa [...] disso para mim. Aí quando eu vim aqui eu queria ter visto.*
>
> *ATHENA: Essas figuras serão personagens desse jogo. Cada Guardião desse aqui é guardião de quê? É guardião de alguns segredos, de algumas memórias. Ou viram acontecer, ou escutaram alguém contar [...] A gente vai imaginar que eles são seres mágicos, que há muitos anos guardam as memórias.*
>
> *VICK: Nó, parece até aquele filme, daquele museu lá, que os bichos andam [...]*
>
> *NICK: 'Uma noite no museu!'.*
>
> *ANDY: Eu vou até assistir para ter umas ideias!*
>
> *VICK: Já pensou? Essas pessoas andando aqui dentro?*
>
> *ATHENA: Na verdade, é tudo na nossa imaginação. A gente vai imaginar que esses Guardiões têm uma sabedoria e nós vamos ouvir essa sabedoria.*
>
> *ANDY: A gente vai imaginar que eles estão contando uma história para a gente?? Não, né?!*
>
> *ATHENA: Que tal?*
>
> *ANDY: É [...] aí, por exemplo, um interligando com o outro?*
>
> *ATHENA: Exatamente.*

Antes de prosseguir com a apresentação dos personagens, a pesquisadora solicitou aos alunos que revelassem e assumissem os seus *nicknames,* o que, de certa forma, demarcou o mergulho no "jogo" de criar o jogo. Além de recorrer às cartas indutoras para apresentar os Guardiões, exploramos recursos adicionais, que contribuíram para entrosar o grupo, suscitar a empatia em relação a algumas figuras e instigar a imaginação do ambiente histórico que serviria de fundo para a trama. Assim, por exemplo, para apresentar o São Jorge, mostramos aos alunos uma "cena de antanho", isto é, um raro documento fotográfico da escultura montada a cavalo, com a lança em riste, publicado num livro (FALCÃO, 1946, p. 256.).[37] Por meio de matérias de jornal, ilustradas, os alunos viram a imagem de uma pepita de ouro[38], como a encontrada pelo escravo Felício, e conheceram as quadrilhas de bandidos que atuavam nos perigosos caminhos das Minas, por onde passavam os Mercadores.[39] Para abordar a índia, Aiyra, percorremos, divertidamente, o *Erário Mineral* (FERREIRA, 1997), obra do século XVIII, que apresenta uma rica descrição de fórmulas de remédios e modos de cura praticados nas Minas, onde estão combinados saberes de diferentes culturas. No momento em que apresentamos a personagem

---

[37] O São Jorge da imagem pertence ao acervo do Museu da Inconfidência/IBRAM.

[38] O Museu do Ouro expõe ouro em pó e em barras (réplicas), mas não possui um exemplar de pepita em exposição.

[39] Utilizamos como referência a série de reportagens, em quatro cadernos, do Jornal Estado de Minas, intitulada "Ouro de Minas – 300 anos de história", veiculada em maio/junho de 2005.

Griô, exibimos o fragmento de um vídeo documentário, contendo a fala de uma velha Griô, sobre o modo como as histórias dos antigos são aprendidas e repassadas na sua comunidade. O assunto despertou especial interesse no grupo:

> *ATHENA: Gente, essa Guardiã aqui [mostra a carta] se chama Griô, é uma sábia de sábias. Griô, vocês já ouviram falar essa palavra? Griôs são aquelas pessoas que escutam histórias dos seus antepassados e vão passando pra frente, elas têm essa preocupação. Todos os Guardiões aqui são um pouco Griôs, porque todos irão contar histórias, né? Eu trouxe uma parte de um vídeo que eu vou mostrar para vocês, de uma senhora que mora lá na Serra do Cipó, numa comunidade, ela é uma Griô, sabe da importância de repassar os conhecimentos.*
>
> *[ÁUDIO DO VÍDEO]:* ***Essas histórias que a gente conta, tudo foi os antigo que contou pra gente. Porque nada disso que a gente fala, a gente num enxergô, porque nós era piquininim, né? A gente num alembra, mas os antigo contou pra nós, uai! Eles alcançô e viram muita coisa da escravidão, então ondé que eles contavam pra gente, pedia a gente pra gente não esquecer, que quando nós tivesse nossos filho que nós ia contar para nossos filho e ia contar pra muita gente que quisesse saber***.[40]
>
> *ATHENA: Vocês perceberam o que na fala dela?*
>
> *ANDY: Gente, eu adoro isso, essa coisa, tipo, ela falando assim, né, que os antigos pediram para contar para os filhos... É bonito como a coisa vai passando, né? Talvez até mudando um pouquinho, mas é tão legal, cara, nossa!*
>
> *TOM: Eu tenho uma tia, ela tem 96 anos aí ela conta muito disso, ela faz o choque cultural, né, de antigamente para hoje em dia e ela funciona como uma Griô também [...] ela também conta da escravidão que ela pegou, ela não pegou bem senzala, mas mesmo a diferença, como era antigamente e como é hoje em dia, é bem bacana.*
>
> *ATHENA: [...] os Griôs são importantes porque eles ajudam a transmitir a cultura para as novas gerações [...] pela oralidade. Então esta aqui é uma Griô que conta sobre os conhecimentos dos africanos [...] ela é a biblioteca das histórias do seu tempo.*
>
> *ANDY: Essa vai dar uma boa história! Noooo!*
>
> *MAYA: Eu já ouvi falar que quando morre um Griô, morre uma biblioteca, porque os conhecimentos... talvez ela não tenha transmitido para as outras pessoas... porque ela não consegue transmitir tudo o que ela aprendeu.*

"Apresentei para vocês os Guardiões. E então, o que acharam?" – perguntou a pesquisadora, na sequência. A ressonância dos personagens entre os alunos foi percebida na desenvoltura com que estes lidaram com o desafio da criação do jogo, a partir das suas representações sociais e códigos compartilhados. Com efeito, em apenas dez minutos de conversa, a estratégia do jogo estava definida, em suas linhas gerais. Antes que a pesquisadora exteriorizasse suas expectativas, na estratégia formulada pelos alunos, estavam presentes as ideias de interligar os personagens, relacioná-los aos objetos da exposição e usar o próprio museu como o território do jogo (ao invés do cenário ser deslocado para um tabuleiro ou tela, por exemplo, num ambiente virtual). Relacionamos abaixo algumas passagens dessa elaboração:

---

[40] Fala da Dona Mercês no documentário "Candombe do Açude: Arte Cultura e Fé", produzido pela Avesso Filmes. Disponível em: https://youtu.be/7njKVYd21Vw. Minutagem do fragmento exibido: 4′04″ a 4′47″.

> *TOM: Dá para fazer muita coisa legal!*
>
> *NICK: [...] ouvir a história de cada Guardião.*
>
> *VICK: [...] pegar o caminho e criar a história de cada um [...]*
>
> *TOM: [...] fazer meio que uma caça. A gente coloca um Guardião de ponto de partida, aí desse Guardião você lê e no final tem uma dica para um próximo Guardião, aí você vai emendando um Guardião no outro [...]*
>
> *PERSEU: Podia fazer tipo uma busca no museu, deixar um tanto de dica.*
>
> *MAYA: Cada Guardião tem um pedaço [...] vai juntando [...]*
>
> *TOM: [...] ter um objeto relacionado [...]*
>
> *MAYA: Tipo aquele Anjo Barbado pode ter a ver com a cama, o quarto, o báu de segredos, né?*
>
> *TOM: [...] ter na cama uma dica [...]*
>
> *VICK: pode ser uma das regras, não tocar nos objetos.*
>
> *PERSEU: Se tocar nisso, aí você perde ponto.*
>
> *VICK: Pode ter alguns que dão pistas erradas [...] se a pessoa for esperta ela não vai seguir.*
>
> *PERSEU: [...] você acorda e está dentro do museu [...] tem que procurar pistas para tentar abrir a porta.*
>
> *TOM: [...] você tem que buscar uma chave.*
>
> *MAYA: [...] o último Guardião está com a chave [...]*
>
> *TOM: [...] os Guardiões indo de um para o outro, até chegar no último, onde você acha a chave [...].*
>
> *PERSEU: Podia ter tipo um ranking [...]*
>
> *TOM: [...] acho que isso vai despertar a vontade de querer chegar, pode separar em grupos, aí um grupo vai querer chegar na frente do outro, é uma competitividade, entende? [...]*
>
> *PERSEU: Antes, você tem que fazer um tour pelo museu, né?*

Uma segunda volta pelo circuito expositivo do museu foi proposta, dessa vez, com a mediação da pesquisadora, a fim de mostrarmos aos alunos alguns mistérios do casarão, que poderiam ser explorados nas histórias, como fundos falsos, segredos de cofres e passagens secretas. O Museu do Ouro possui exemplares de mobiliários, como mesas e armários, com esconderijos; cofres com intricados segredos para se localizar as fechaduras e paredes com indícios de serem antigas passagens. Na medida em que a pesquisadora revelava esses detalhes, parece que os alunos redescobriam o museu: "*ANDY: Oh, que doido!!!*"; "*PERSEU: Parece coisa de filme!*"; "*VICK: A gente nem desconfiou desses fundos falsos!*"; "*TOM: Quando eu vim aqui eles não abriram [...]*"; "*VICK: Eu estou olhando para teto, porque no teto sempre tem alguma coisa [...]*"; "*MAYA: A gente olha só embaixo [...]*"; "*NICK: Eu nem tinha percebido [o quadro]*". Eles também fizeram várias perguntas sobre a exposição. Observamos que o teor das questões já passava a relacionar a temporalidade dos objetos no museu, os materiais constituintes das peças, a autenticidade, as interferências ocasionadas pelos diferentes usos do casarão: "*MAYA: Foi a família que morou aqui que colocou o muro?*"; "*VICK: Essas coisas são de verdade?*"; "*TOM: As bateias foram usadas ou foram feitas para ficar*

expostas?"; "*MAYA: Isso já estava pintado aqui [na época da fundição] ou pintaram depois?*"; "*VICK: As bateias são de ferro?*"; "*ANDY: Isso aqui é de pedra?*".

Ao longo do trajeto, os alunos foram reconhecendo os Guardiões: "Olha a Guardiã ali!"; "Ali o outro!"; "Ali, os Mercadores!"; "O pintor!"; "A do buquê!", "Felício!". A esta altura, todos já haviam manifestado as suas afinidades. A Vick optou pelo Anjo Barbado e pelo Felício; o Nick, pelo Felício; a Maya, pelo Felício e pela Donzela; o Tom indicou o São Jorge, a Lica-Lea e a Griô; a Andy escolheu o Anjo Barbado e a Griô; já o Perseu apontou o Arcanjo. A recorrência do personagem Felício entre as escolhas dos alunos está atrelada a uma questão de identidade ou reconhecimento, ou mesmo aos estudos sobre a escravidão já desenvolvidos em sala de aula, corroborando a fala de uma das nossas interlocutoras do Painel de Discussão: "*[...] o menino que vem aqui, ele vai caçar o escravo, porque ele não desvencilha o ouro do escravo*" (NRB, 2015).

De volta ao pátio do museu, os alunos negociaram as regras para a escolha dos Guardiões, visto que alguns optaram pela mesma carta ou por mais de uma figura. Decidiram que cada um teria um único Guardião e que este não poderia se repetir no grupo. Eis a nova distribuição de personagens: Tom: São Jorge; Maya: Donzela; Vick: Anjo Barbado; Nick: Felício; Andy: Griô. O Perseu, que anteriormente havia indicado o Arcanjo, decidiu trocá-lo pela carta branca e anunciou que o Guardião escolhido para ela seria o Intendente[41]. Esse sistema de escolhas possibilitou delimitar os temas a serem abordados no jogo, pois, dos dezesseis Guardiões disponíveis, passamos a lidar com apenas seis, consoante o número de alunos do grupo. Quanto aos motivos que levaram às escolhas dos personagens, vimos que, no caso do Felício, destacaram-se os seus atributos de sorte e audácia; a Griô foi estimada por sua grande sabedoria, e a Donzela, por pertencer à natureza das lendas. Já os outros personagens foram escolhidos por reclamarem uma intervenção mais efetiva dos autores nos seus rumos. Foi assim que o São Jorge passou de criminoso a herói, o Anjo Barbado não escapou de uma corrigenda e o cruel Intendente foi parar no inferno:

> *ATHENA: Por que vocês escolheram esses Guardiões?*
>
> *TOM: Porque quando você estava explicando os Guardiões, ele [o São Jorge] foi o primeiro e quando eu ouvi, assim, a história dele, eu simpatizei com ele, eu vi que eu podia transformar o criminoso em herói, ter essa mudança, que eu achei que ia ficar legal. Porque mesmo que eu ligasse uma história aonde ele continuasse a ser um criminoso, sei lá, não ia ter muito impacto, mas se eu desse uma reviravolta, ia ser mais impactante, muito legal.*
>
> *[...]*

[41] Inicialmente tratado como "coronel" ou "dono da casa".

> *NICK: O Felício, eu gostei dele por causa da pepita de ouro que ele achou no meio da bacia. Eu pensei, assim, num momento de sorte. [...] Ele teve a audácia de não entregar para o dono da casa.*
>
> *[...]*
>
> *ANDY: Eu escolhi a Griô porque eu acho interessante quando a pessoa tem muita coisa para contar, por exemplo, eu gosto muito de gente idosa por causa das histórias que elas contam da infância e tal, e como essa pessoa carrega muita história com ela, eu achei interessante montar uma dessas histórias, sair da minha cabeça e falar que foi ela...*
>
> *[...]*
>
> *MAYA: Meu Guardião é a Donzela. Eu escolhi por causa da lenda, porque eu adoro lendas.*
>
> *[...]*
>
> *VICK: Meu Guardião é o Anjo Barbado e eu escolhi porque eu acho o negócio de entrar nos sonhos muito legal e eu queria também ter essa oportunidade de entrar no sonho das pessoas, mas porém eu sei que é muito ruim ficar fuxicando a vida dos outros, né? Então ele aprendeu uma lição no final da história.*
>
> *[...]*
>
> *PERSEU: É o dono da casa. Ele era muito mau com os escravos, né? Por isso ele foi para o inferno.*[42]

Ao fim da primeira sessão do grupo focal, a pesquisadora pediu aos alunos realizassem, em casa, o exercício de imaginar uma história contada pelo seu Guardião. O relato deveria envolver ao menos um objeto do museu, o que de certa forma estava selecionado, desde a primeira volta do grupo pelo circuito expositivo. A pesquisadora apresentou o blog do jogo, onde todos poderiam revisitar os personagens ao longo da semana e submeter as redações, utilizando o formulário eletrônico. Alguns alunos anunciaram, antes do término do encontro, as histórias que haviam imaginado.

5.2 Emaranhando fios, tecendo a trama

> *MAYA: A gente deu uma volta no museu e cada um escolheu um Guardião.*
>
> *VICK: Aí a gente escreveu a história de cada um deles.*
>
> *MAYA: A gente escolheu um Guardião e pela história dele a gente foi imaginando outras histórias que podiam acontecer.*
>
> *TOM: E depois juntou uma história na outra e criou uma só.*
>
> *VICK: Se alguém quiser, vai virar livro, vai virar novela, vai aparecer na TV!*
>
> *A gente já pensou de tudo!*
>
> (Diálogo entre os alunos participantes da pesquisa, 2015).

No processo de construção do jogo, havia a categoria dos Guardiões, os seres mágicos da exposição, e a categoria dos jogadores, aqueles que disputariam o jogo pronto. Faltava

---

[42] Estas explicações dos alunos sobre o motivo da escolha dos Guardiões foram colhidas na segunda sessão do grupo focal, quando já haviam imaginado as histórias contadas pelos personagens.

nomear a classe intermediária, responsável por criar o elo entre os Guardiões e os jogadores, constituída, de fato, pelos inventores da trama. O diálogo que deu origem ao nome da categoria forneceu indícios importantes para a compreensão do olhar que o grupo de alunos imprimiu sobre si mesmo, enquanto implicado na proposta.

> *ATHENA: Essa classe que escuta as histórias dos Guardiões podia ter um nome também.*
>
> *PERSEU: Ouvintes.*
>
> *[...]*
>
> *TOM: Pode ser algo relacionado a Griô, porque esse trabalho que a gente está fazendo é um trabalho de Griôs. Tem que pensar, relacionar.*
>
> *[...]*
>
> *VICK: Contadores de Histórias!*
>
> *ATHENA: Todo Griô tem as duas coisas. Ele é primeiro isso que o Perseu falou, é um ouvinte. Para você contar uma história, é preciso ser um bom ouvinte. E saber recontar.*
>
> *MAYA: Criadores.*
>
> *VICK: Somos porta-vozes.*
>
> *TOM: Os Guardiões são 'Guardiões do Museu', não é? A gente pode ser os 'Guardiões da História'.*
>
> *VICK: A gente guarda a história deles, a gente conheceu eles. 'Guardiões de Histórias'.*
>
> *ANDY: Nó, legal, 'Guardiões de Histórias'!*
>
> *ATHENA: Vocês não acham que poderão ser confundidos com os outros Guardiões?*
>
> *VICK: Não.*
>
> *TOM: É, pode acontecer isso.*
>
> *ANDY: É, tem meio essa confusão aí.*
>
> *[...]*
>
> *TOM: E o nome, vai ficar como?*
>
> *[...]*
>
> *ANDY: Senseis. Os Senseis contam as histórias. Sensei é professor, em japonês. Para treinarem os seus alunos – eu tirei isso de Naruto – eles contam as histórias e as experiências que eles tiveram, para ajudar o aluno a levantar o Chakra.*[43] *[...] Na realidade, os Guardiões são nossos Senseis e nós somos os Senseis dos jogadores. A ordem é essa. [...] Acho esse nome legal, parece que carrega um mistério. [...]*
>
> *MAYA: Vamos deixar Senseis!*

Parece-nos razoável interpretar que os alunos participantes da pesquisa se permitiram ser sujeitos da experiência, no sentido trazido por Larrosa (2002, p. 24). Para esse autor, "o sujeito da experiência seria algo como um território de passagem, algo como uma superfície sensível que aquilo que acontece afeta de algum modo, produz alguns afetos, inscreve algumas marcas, deixa alguns vestígios, alguns efeitos". Desse modo, os sujeitos da experiência são lugar de chegada, espaço do acontecer e território de passagem. Recebem o que chega e lhe dão

[43] No Anime (série de animação) Naruto, o Chakra corresponde à fonte de energia do personagem, soma e canalização dos seus poderes físico e mental.

lugar; neles têm lugar os acontecimentos e o que lhes passa inscreve marcas. Os alunos "ouviram" as histórias contadas pelos Guardiões, o que pressupõe a instauração de um estado de receptividade para a imaginação dessas histórias, posto que elas "saíram da cabeça" dos próprios alunos, em diálogo com os personagens. Ao mesmo tempo, os alunos foram espaço do acontecer, na medida em que pensaram, relacionaram interferiram no rumo dos acontecimentos. Até o ponto de darem passagem, serem "porta-vozes", "contadores", "Senseis" dos que virão.

Amorim (2004, p. 125) afirma que "[a personagem] não é apenas objeto do discurso do autor, mas seu próprio discurso é imediatamente significante. O autor [...] entra em diálogo e se deixa alterar pela palavra da personagem". Numa altura, a aluna ANDY afirma: "*A Griô me pediu para passar a história pra frente, para não deixar a história dos dois morrer, porque é uma história de amor muito bonita [...]*". "*ATHENA: A Griô* ***te pediu*** *para a história ser recontada?*" "*ANDY: Sim, aí eu virei uma Griô também!*". Podemos dizer, assim, que essa ideia de ser passagem – de "receber", imprimir marcas e repassar uma história, expresso também no nome "Senseis", por eles adotado, consistiu no sentido fundamental atribuído pelos alunos à experiência de construção do jogo.

Cada aluno imaginou uma história contada pelo seu Guardião (ver Anexo A). Nossa tarefa seguinte consistiu em emaranhar os fios dessas histórias, a fim de articular os seus personagens e acontecimentos num todo coerente. Na história que começamos a consolidar, os próprios Guardiões figuraram como personagens, com atributos e ações dentro da trama. À Griô foi atribuído um relevo especial, como Guardiã de todos os Guardiões, sabedora de todas as histórias. Ela não participou diretamente dos acontecimentos e sim foi designada a sua narradora, a fonte da memória. O escravo Felício despontou como o protagonista, enfrentando as forças de antagonismo representadas pelo Intendente e seu comparsa, o bandido "Sete Orelhas", inserido na trama, por sugestão da pesquisadora. Na rede de relações de Felício, agindo a seu favor, estavam a Donzela, o Anjo Barbado e o São Jorge. A passagem abaixo apresenta alguns aspectos da construção da narrativa do jogo:

> *ATHENA: O que a gente teria que fazer então? Ver por onde começa, qual seria o primeiro Guardião, para a gente ir ligando as histórias.*
>
> *VICK: Eu acho que pode ser o do Perseu porque ele é o dono da casa. [...]*
>
> *MAYA: Eu acho que ao invés dele ser o primeiro, a Andy deveria ser a primeira, porque ela é a Griô. [...]*
>
> *VICK: Ela sabe as histórias do casarão...*
>
> *TOM: Então pode começar com a Griô porque ela é a Guardiã das histórias, sabe tudo o que acontece. [...] pode ser a Griô contando [...] ela vai estar relacionada com o Felício, porque o Felício pode ser o garimpeiro... [...] o homem que a Griô conta na história [o ZAKI] pode ser o Felício.*
>
> *[...]*

> *NICK: Ele achou uma pepita de ouro e teve a audácia de não entregar para o dono da casa.*
> *VICK: [...] o dono da casa pode ter descoberto essa pepita de ouro.*
> *NICK: Como você disse, ele pode ter descoberto, né? Aí, continuando como na história da Andy, ele tentou um assassinato. Ele assassinou o Felício.*
> *VICK: Na verdade, então tudo aqui tem a ver com o Felício [...].*
> *MAYA: [...] em vez [do Felício] ganhar a imortalidade, o São Jorge pode salvá-lo na hora que ele for morrer [...] Mas aí, onde vai entrar o Anjo Barbado?*
> *VICK: [...] o Intendente seria o pai da Donzela...[...] o anjo entrou no sonho dela para saber do casamento.*
> *ANDY: Seria legal ligar a história deles [...]*

A pesquisadora sugeriu o amor entre a Donzela e o Felício. Até então, a Donzela vinha sendo pensada como a filha do Intendente, que se casaria com um noivo qualquer, apoiada pelo desatento Anjo Barbado. A mudança faria com que todos os personagens se relacionassem diretamente com o Felício, amarrando melhor a história. O que se sucederia aos protagonistas, isto é, o desenlace do enredo, foi colocado em forma de problema para a elucidação do grupo. Ao discutirem o destino do casal, os Senseis realizaram o "exercício de colocar-se no lugar do outro vivente em um tempo diferente do seu" (ANDRADE et al., 2011, p. 1), evidenciando aspectos da empatia histórica suscitada pelo jogo. Eles optaram pela fuga da Donzela e do Felício para um quilombo e aludiram tanto à questão da adaptação da moça nesse novo lugar, quanto à resolução do meio de vida da família: "*ANDY: [...] por exemplo, assim, um quilombo daquela época, ele foi morar lá com ela*"; "*TOM: Para ela que estava acostumada com toda mordomia [...], ir para um quilombo, sei lá, pode ser [...]*"; "*MAYA: Mas eu acho que ela se acostumaria*". O escravo Felício tinha facilidade em encontrar muito ouro. Para o grupo, estava claro que a ventura do escravo devia-se à sua habilidade como minerador, mas também à ocorrência de um elemento sobrenatural, ou seja, o fato dele ser "abençoado pela Rainha das Águas". Por isso, a sua situação era diferente daquela vivenciada por outros escravizados ou homens livres que arriscavam a sorte no garimpo: "*PERSEU: Se eu fosse ele, saía garimpando tudo*"; "*ANDY: [...] como ele é abençoado, conseguiu achar ouro, continuou garimpando até morrer*"; "*TOM: Como ele é abençoado, toda vez que ele entrava nas águas ele encontrava uma grande riqueza, então a gente pode colocar que ele foi criando um fundo e chegou uma época que ele não precisava mais trabalhar*".

Um aspecto da construção da narrativa não tardou a chamar a atenção dos alunos. Existia divergência temporal entre as histórias a serem articuladas. Os referenciais de tempo histórico, nesse caso, aproximaram-se dos distintos períodos de ocupação do casarão, quais sejam: o tempo da fundição, o tempo da residência e o tempo do museu. Em se tratando de um "jogo de agilidade", o nexo temporal entre os acontecimentos da trama foi considerado, a princípio,

como um “detalhe” que poderia até mesmo passar despercebido para os futuros jogadores, embora conscientemente administrado pelos Senseis. Na continuidade da discussão, entretanto, os alunos preferiram deslocar temporalmente algumas histórias para que todas se “encaixassem” no período mais remoto de funcionamento da Casa de Fundição, época de intensa atividade mineradora nas Minas.

> *ATHENA: A Andy deu uma sugestão, de a gente contar o panorama todo da história no começo, ou então, a outra opção é [o jogador] ir colhendo [os trechos da história] ao longo do caminho. [...]*
>
> *TOM: Eu acho que contando a história toda, depois vai ficar complexo para o povo lembrar ou assimilar. E fora que, eu não sei se tem mesmo, mas eu acho que tem uma divergência de épocas aqui. [...] Eu acho que vai ficar melhor colocando picado, não vai ficar tão perceptível a diferença de tempo do que colocando ela toda. [...] Acho que, colocando picado, as pessoas vão assimilar, não vão prestar tanto a atenção nos mínimos detalhes e sim assimilar, ainda mais que é um jogo de agilidade.*
>
> *ANDY: Essa coisa de data não tem como a gente olhar muito bem isso, porque senão, às vezes, não vai ter como ligar as histórias.*
>
> *ATHENA: A gente tem tempos diferentes. Por exemplo, a história do Felício se passa no tempo da mineração, no século XVIII. A sua história, Vick, você falou que se passa há setenta anos, né? [...] A história da noiva da Maya tem mais flexibilidade, pode ter acontecido no século XVIII ou mesmo na época do São Jorge, no século XIX. Agora, se a gente quiser retroagir, na história do Perseu, esse coronel [dono da casa] passaria a ser o Intendente.*
>
> *TOM: É, porque se for um coronel com essa família, já não vai interligar com a da Andy e a do Nick, porque as deles já são mais antigas, da época do garimpo e pelo que eu entendi, quando essa família veio morar aqui, isso aqui já não funcionava como Casa de Fundição, então [no jogo] podia ser como Casa de Fundição.*
>
> *VICK: Não teria mais a ver com a minha história, porque a minha história, vamos dizer assim, é mais recente. Aconteceu há menos tempo, antes daqui virar museu, mas depois da época da fundição.*
>
> *TOM: Pelo que eu entendi, a história da Andy e do Nick é na época que aqui era Casa de Fundição e na do Perseu, sendo um coronel, já é quando a família morava aqui, então acho que se trouxer um pouco mais para trás, para a época que foi Casa de Fundição, então eu acho que todas se encaixam, desde que o coronel se torne o Intendente, todas se encaixam.*
>
> *ANDY: Tem que haver uma ligação, porque se aqui for uma Casa de Fundição, como é que a família vai morar aqui?*
>
> *ATHENA: Na época da Casa de Fundição, o Intendente morava aqui no andar de cima e ele poderia ter uma filha donzela. O trabalho com o ouro era feito na parte de baixo. Dá para fazer na época da fundição.*

O Arcanjo surge no final da história como um personagem imponente e de índole duvidosa. Quando o Intendente morre e vai para o inferno, ele pede ao Arcanjo, o chefe dos Anjos, para tirá-lo de lá, oferecendo-lhe, em troca do salvamento, a Chave Dourada (por sugestão da pesquisadora, o item venturoso que o escravo Felício retirou das águas com a sua bateia de cobre passou a ser a Chave Dourada e não mais a pepita de ouro, já que era uma chave o objeto da procura dos jogadores na partida). Nesse ponto da narrativa, e também em outras passagens, como no caso do São Jorge, os alunos se depararam com as ambiguidades

relacionadas ao comportamento dos personagens da história, especialmente quando atreladas ao uso do poder (o cargo de "chefe dos anjos" conferia determinadas prerrogativas ao Arcanjo). O Arcanjo era "bom" porque salvou o Intendente, ou "mau", justamente por isso? Ou que motivações e interesses presidiam as suas atitudes? Os Senseis confrontaram pontos de vista e construíram argumentos para enfrentar questões controversas, que esbarram em ajuizamentos morais e se tornam, às vezes, de difícil interpretação.

> *ANDY: Uma coisa eu não estou entendendo. O Arcanjo, no caso, é mau ou é bom? Porque como que ele salva o indivíduo que mandou matar o Felício? Como é que isso é bom? Como que ele ia salvar uma pessoa dessas? Tinha que deixar lá.*
>
> *ATHENA: E aí?*
>
> *[...]*
>
> *TOM: Mas ele não estava salvando porque ele era bom, ele estava salvando porque ele ia ganhar a casa, ele era meio interesseiro, estava pensando no próprio bem dele.*
>
> *[...]*
>
> *MAYA: Ou então o Intendente se arrependeu.*
>
> *VICK: Eu acho que não, o Intendente era uma pessoa imponente, rica, vai se redimir assim do nada?*
>
> *ANDY: Eu acho muito impossível ele se arrepender.*
>
> *[...]*
>
> *VICK: [O Arcanjo] está muito ruim para ser o chefe dos anjos.*
>
> *ANDY: Eu também acho!*
>
> *TOM: É, mas eu acho que pode ser, porque se ele fosse um anjo qualquer ele não teria o poder de tirar ou não alguém do inferno. Ele tem que ser algo mais. Não é qualquer anjo que vai lá e dá uma voltinha no inferno.*
>
> *[...]*
>
> *ATHENA: Precisamos solucionar a personalidade do Arcanjo?*
>
> *TOM: Acho que não precisamos [...] vamos deixar isso assim meio em aberto.*
>
> *[...]*
>
> *MAYA: Igual o São Jorge, para alguns ele era bom, para outros ele era mau.*
>
> *TOM: [...] todo mundo já vai estar com aquilo do São Jorge mau, matou. Mas aí depois que vai mostrar que na verdade ele era uma pessoa boa.*
>
> *PERSEU: Uma estátua boa!*
>
> *MAYA: Depende.*

Com a posse da Chave Dourada, o Arcanjo abre o velho casarão da Fundição e o transforma num museu. Na história criada, o Arcanjo possui interesse no museu e o museu também surge como metáfora da imortalidade para o Felício, visto que nesse lugar ele será sempre lembrado. Nota-se que o papel atribuído ao museu na história está ligado a uma ideia de valor e apreço.

E assim, puxando daqui, ligando dali, as histórias foram se emaranhando e a trama do jogo ganhou forma, sob o título de "O Garimpeiro e a Chave Dourada" (ver Apêndice A, seção "Jogo: O Garimpeiro e a Chave Dourada"). Para criar o enredo, os alunos realizaram o exercício de

imaginar o passado. Se, de um lado, esta imaginação não foi totalmente livre – pois, além de trazerem conhecimentos prévios sobre História, aprendidos na escola, os alunos estavam dentro do museu, que lhes oferecia indícios, referências contextuais, balizas – por outro, os alunos puderam se desprender das fontes e ir além daquilo que era exigido pela evidência, realizando uma incursão no espaço imaginativo. Em todo o caso, podemos afirmar que o exercício favoreceu a travessia para História, porque esta disciplina se articula, fundamentalmente, sobre a forma de uma narrativa. Então, os alunos se aproximaram do seu modo de construção, que é narrativo, pressupondo a articulação de acontecimentos, personagens, dramas, interesses, estabelecendo relações, que se desenvolvem num tempo e num espaço, e que requerem o uso da imaginação construtiva para conectar as suas teias. A trama produzida pelos alunos não se confunde com a História, tampouco com a narrativa do museu, mas podemos entender que ela ajuda a aproximá-los do modo de construção do conhecimento histórico e a provocar o gosto pela História.

> *ATHENA: Vocês acham que o jogo é uma forma de aprender História?*
> *PERSEU: Não, porque a história do jogo é diferente da história da História. Eu acho que é uma coisa mais de brincadeira.*
> *TOM: A história é fictícia, mas de qualquer forma é uma história, é uma história a mais.*
> *VICK: É verdade, ela se passa na época da fundição, do escravo, da vida do escravo, quem está na época do escravo...*
> *TOM: É, aprende sim, porque fala sobre a exploração do ouro. [...] A história em si não é real, mas tem vários aspectos nela que são reais, então você acaba aprendendo um pouco mais sobre História.*
> *MAYA: Eu acho que sim, mas acho que é mais para curiosidade.*
> *ATHENA: Vocês acham que dá para gostar mais de História com o jogo?*
> *MAYA: Sim, porque torna a História [...]*
> *VICK: mais divertida.*
> *TOM: Mostra que a História não fica presa a uma coisa só quadro, quadro, quadro.*
> *MAYA: Porque tem gente que fala que História é coisa velha, igual museu.*

5.3 (Re)inventando as regras do jogo

> TOM: Eu fiquei fantasiando o que podia ser...
> PERSEU: Eu tinha pensado que era jogo eletrônico.
> MAYA: Eu achei que seria jogo de tabuleiro.
> TOM: No início, pensei que era um jogo de perguntas sobre coisas do museu, sabe? Tipo caça-palavras.
> ATHENA: E o que foi, afinal?
> VICK: A gente criou um jogo, né?
> Então [...] ***a gente*** criou o jogo.
>
> (Diálogo entre os alunos participantes da pesquisa, 2015).

As definições sobre o modo de jogar aconteceram de forma simultânea à composição da narrativa do jogo. Esse quesito, em especial, nos forneceu elementos para a compreensão do olhar do aluno em relação às práticas educativas do museu, na medida em que eles se colocaram no lugar de quem as planeja. Nesse sentido, os Senseis refletiram e buscaram soluções para temas que podem se tornar verdadeiramente complexos na educação museal, como as relações de mediação, o enfrentamento de outras forças internas, como a conservação e a segurança, e a definição dos segmentos de público para o qual as ações se destinam.

A narrativa do jogo foi dividida em nove tomos e cada tomo foi colocado dentro de um envelope diferente, também chamado de "pista". Além do fragmento da história, cada envelope continha uma "dica", isto é, uma declaração curta, para conduzir o jogador até a pista seguinte, e um "enigma", formado por palavras soltas, que, ao serem concatenadas, dariam origem a uma mensagem secreta. Os envelopes, ou pistas, foram posicionados no museu, em locais determinados. No jogo, os jogadores deveriam percorrer esses pontos, ler a passagem da história, capturar as dicas e decifrar a mensagem do enigma, para descobrir o esconderijo da Chave Dourada, no menor tempo possível. Todo o percurso foi desenhado com base na trama narrativa estendida entre os Guardiões e os objetos da coleção.

O material do jogo consistiu em envelopes e folhas de papel e numa chave de ferro providenciada pela pesquisadora. Para que a aparência do material estivesse de acordo com o período histórico da trama e, de resto, com a ambientação do museu, os Senseis optaram por copiar à mão os textos da história, em papéis por eles envelhecidos, como se fossem manuscritos antigos. "*VICK: [...] a carta já tem muitos anos, né?*". "*ANDY: [...] eu sei fazer uma letra assim bem cursiva, de lado, vai ficar legal [...] eu tenho muitos jeitos de escrever*". "*TOM: a gente pode envelhecer um pouco [o papel] e colocar ali mostrando que é uma carta mais antiga*". E também a chave de ferro participou desse "tratamento artístico": "*VICK: Sabe o que gente podia fazer, estou pensando aqui [...] se aquela chave pudesse ser pintada de dourado [...] aí a gente fala assim: a aventura começou, vocês terão que encontrar essa Chave de Ouro!!*". O sentido de realidade, expresso na fabricação dos "documentos de época", atuou para transportar o jogador para a fantasia do jogo, não obstante, "mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é 'imaginação', no sentido original do termo" (HUIZINGA, 2012, p. 17)[44].

Participando da criação de uma atmosfera capaz de envolver ainda mais os jogadores na

[44] A VICK elaborou a carta da Donzela; a ANDY escreveu à mão todos os textos do jogo; o TOM envelheceu os papéis; a SAKURA envelheceu os envelopes; a ATHENA tingiu a chave de dourado e produziu os cartões de enigmas, com aparência envelhecida. Essas tarefas foram desenvolvidas fora do museu.

partida, de modo a tornar a busca emocionante, a pesquisadora sugeriu uma música de fundo para o jogo, valendo-se do fato de que o Museu do Ouro possui estrutura de som ambiente.[45] Quando os Senseis a ouviram pela primeira vez, no interior do museu, eles experimentaram a sensação de um "perigo imaginário" e chegaram a correr da sala onde estavam, acionados pelo suspense. "*ANDY: Nossa, que música de terror, dá vontade de sair correndo!*"; "*MAYA: Parece que vai acontecer alguma coisa!*"; "*PERSEU: E ver a foto do Intendente, com essa música?*"; "*NICK: Nosso Deus!*"; "*VICK: Ai gente, deixa eu ir embora, porque eu estou com medo [...]!*". Apesar do efeito assustador da música no museu (ou justamente por isso), os alunos foram unânimes em opinar pela sua permanência no jogo. "*NICK: Por que não colocamos a música no início, no meio e no fim do jogo!?*". O tom de suspense percebido na música era amplificado pela conotação de mistério do museu, gerando uma experiência emocional original nos alunos. Além disso, a música apresentou o potencial de tornar o jogo mais tenso. Para Huizinga (2012, p. 14), o "elemento de tensão e solução" desempenha um papel especialmente importante no jogo, pois "tensão significa incerteza, acaso", de modo que o jogador pretende ganhar, vencer algo difícil, para "acabar com uma tensão".

Os Senseis procuraram ajustar o grau de dificuldade do jogo, para que ele não ficasse muito fácil e, desse modo, pouco estimulante, e nem muito complexo, a ponto dos jogadores ficarem "perdidos, rodando no museu". Essa tarefa exigiu, constantemente, dos alunos, atenção e sensibilidade em relação à perspectiva do outro, nesse caso, o jogador. Isso se refletiu, por exemplo, na busca pela clareza da linguagem a ser utilizada nas dicas: "*TOM: [...] Eu acho que tem como a gente fazer as dicas não com uma leitura muito complexa, mas com palavras fáceis do dia a dia [...] porque se a gente der uma dica muito supérflua, meio aérea, corre o risco de não entenderem [...]*". No momento de planejarmos a distribuição das pistas (envelopes) e da chave pelo museu, também percebemos o cuidado dos alunos em posicioná-los numa altura adequada, ao alcance de todos os jogadores, ainda que pequenos riscos fossem tolerados, como a possibilidade de a chave ficar escondida sob um monte de pedras soltas: "*ANDY: Não seria muito bom deixar escondido daquele jeito não, né? Porque vai tirar esse trem e cai pedra no pé dos outros aí*". "*TOM: Não, mas isso aí [...] essas pedras são levinhas, não matam o pé de ninguém não [...] a descoberta vai ser mais emocionante, vai parecer que está escondido há duzentos anos*". Transitando entre museu e escola, os Senseis lançaram olhares, ainda, sobre as astúcias e os comportamentos previsíveis dos colegas lá da escola: "*ANDY: [...] vem um povo da escola aqui e fica espalhando para os outros onde que está a chave e aí todo mundo já vai*

[45] Crédito musical: "Code Name Vivaldi" – artista: The Piano Guys (2012). Disponível no You Tube.

saber o final". "*VICK: [...] tem gente que é assim, vê a dica no final e já vai ler a dica, sem ler o texto [da história]. Mas tem que ler o texto*". "*ANDY: [...] vai ter engraçadinho que vai correr para lá para tentar abrir o portão*". "*VICK: [...] tem que ser um jogo rápido e não cansativo de jogar, senão a pessoa começa a jogar e fala assim, 'ah, eu estou cansada [...]'* ". "*PERSEU: [...] os meninos vão bater tapão com os Guardiões [...]*".

Os Senseis apontaram a necessidade dos jogadores darem uma volta (um "tour") no museu antes do início da partida, a fim de se inteirar do território do jogo. Sem essa condição, o jogo se tornaria deveras complicado e os jogadores "muito perdidos", desconhecendo até mesmo o nome de certos objetos citados nas dicas. Essa volta no museu não seria mediada, justamente para proporcionar ao jogador a "descoberta" e o "desafio" próprios da situação de jogo. Os Senseis fundamentaram tal disposição no fato de terem vivenciado experiência semelhante no museu. Eles "descobriram as coisas", então os jogadores também seriam capazes de descobrir. Sendo assim, instituíram como uma das regras do jogo que os jogadores teriam dez minutos para fazer um "reconhecimento de território", sem mediação, antes do início da partida.[46]

> *ANDY: Talvez as pessoas não saibam o nome do objeto, aí complica. Porque eu não sabia o nome daquilo [da bateia]. [...] Seria legal deixar as pessoas darem uma volta no museu primeiro, ver tudo o que tem que ver, porque aí, talvez, depois fica mais fácil de saber, do que achar do nada, assim, ficar procurando, vai demorar mais ainda.*
>
> *VICK: [...] A gente, quando veio, a gente não teve que dar uma volta para descobrir as coisas? Então.*
>
> *ATHENA: Vocês acham importante que esta volta seja acompanhada ou que a pessoa vá sozinha?*
>
> *MAYA: Sozinha, porque aí descobre.*
>
> *ANDY: Sozinha, tem que deixar ir sozinha, tem que ser um desafio.*
>
> *VICK: Porque a gente foi sozinha e conseguiu descobrir as coisas, né?*

Durante os encontros do grupo focal, parte das atividades se desenvolveu nos espaços moventes, quer dizer, todos circularam pelos pátios e salas expositivas do museu para simular o percurso do jogo, prever situações, adaptar elementos da trama, planejar a disposição das pistas e definir o local do esconderijo da chave.[47] Implicado nessas tarefas estava o enfrentamento, pelo grupo, das limitações impostas pelas normas de conservação e segurança da instituição museológica. Diante da intenção dos alunos de posicionar os envelopes próximos aos objetos da exposição, ou mesmo dentro deles, a pesquisadora ponderou: "[...] se a gente

---

[46] Tempo estimado com base numa pequena simulação realizada com funcionários do museu.

[47] Tais incursões pelo museu, de quando em quando, eram reivindicadas pelos alunos: "*VICK: A gente tem que voltar nas salas onde estão os nossos Guardiões, para a gente ver onde é que daria para colocar*". Ou: "*MAYA: Vamos tentar fazer o jogo agora? Pelo menos localizando, para a gente ver se dá certo?*".

colocar as pistas nos objetos, às vezes, os meninos que vão jogar, podem ficar alvoroçados e acabar pegando, derrubando o objeto, porque no museu a gente tem que ter esse tipo de cuidado também, não é?". Tentando contornar essa situação, os alunos definiram como regra que haveria penalidades para os jogadores que tocassem nos objetos, ou cometessem outros delitos, como correr ou gritar no museu. Enquanto o grupo estudava, na exposição, os locais de posicionamento dos envelopes, a pesquisadora explicou que faria uma consulta ao pessoal da área de conservação do museu, para verificar se os pontos escolhidos estavam adequados e se não apresentavam riscos para o acervo ou para os visitantes. Com efeito, os locais indicados para a colocação das pistas, bem como o esconderijo da chave, foram previamente percorridos e autorizados pela direção do museu.

> *TOM: Eu acho que podia [...] ah não [...] não pode tocar no São Jorge [...] porque o São Jorge, na mão dele, no lugar da lança, poderia colocar a história, como se ele a estivesse segurando.*
>
> *VICK: Mas também ele é muito alto. [...]*
>
> *[NICK posiciona o envelope próximo aos pés da estátua]*
>
> *ATHENA: Está perigoso, está muito perto da estátua. Será que dá para por um pouco mais afastado?*
>
> *TOM: Mesmo sem a lança. Tem perigo de na hora de pegar, esbarrar. [...]*
>
> *MAYA: A gente pode colocar nos fundos falsos que tem!*
>
> *NICK: [...] a última pista a gente pode botar pra cá [mostra o fundo falso da escrivaninha].*
>
> *ATHENA: A questão de colocar aqui dentro é que precisaria de alguém do museu para abrir, o visitante não pode colocar a mão sozinho, esse é o problema [...] a gente quer usar o móvel, quer explorá-lo no jogo, quer abrir e mexer, mas temos que tentar balancear as duas coisas, né? Usar o móvel e ao mesmo tempo conservá-lo.*

O Museu do Ouro conta com vigilantes que fazem a guarda das salas e que, normalmente, são responsáveis por proferir grande parte dos "senões" que os escolares escutam quando visitam o lugar: "não pode tocar"; "não pode correr"; "não pode fotografar"; "não pode levar garrafinha de água"; "não pode se desviar do guia". A nosso ver, esta situação contribuiu para formar a imagem que os alunos, participantes da pesquisa, exprimiram com relação aos guardas, associada ao medo e à perseguição: "*PERSEU: Podia deixar os guardas anotando as penalidades*". "*MAYA: Não, vai dar muito medo! Imagina aquela musiquinha e eles atrás das pessoas? Não dá não*". Ainda assim, presenciamos a advertência do "não pode" ser proferida em sentido inverso, ou seja, do aluno em direção ao guarda. Esse lance nos remeteu à Huizinga (2012, p. 13), quando ele afirma que "reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta". E nos levou a pensar que, no mundo temporário circunscrito pelo jogo, estabelecia-se uma relação menos distanciada entre alunos e museu.

> *VICK: E se colocar [o envelope da pista] na moldura do quadro?*
> *TOM: Não pode.*
> *[Posicionam o envelope junto à plaquinha de acrílico da legenda]*
> *ATHENA: [Dirigindo-se ao vigilante]: A equipe que vai jogar, para pegar este envelope que está aqui, você acha que tem risco?*
> *VIGILANTE: Tem não. Tem que ser calmo.*
> *VICK: E os guardas também não podem dar dica!*
> *VIGILANTE: Ajudar não pode não, né? Sem ajuda da polícia!*
> *VICK: Não pode! Sem ajuda!*

Afinal, para qual público o jogo se destinava? Os alunos discutiram esse ponto do primeiro ao último dia de encontro. Inicialmente, disseram que "o jogo é para todos, para ser algo amplo", referindo-se à possibilidade dele ser jogado por crianças mais novas ou por adultos. Mas, logo, começaram a ponderar: "*VICK: A gente tinha que fazer uma coisa que não ficasse difícil para os menores e fácil para os adultos, porque o que seria difícil para eles já é muito fácil para quem é maior*". Mais adiante, preferiram descartar as crianças mais novas do jogo, uma vez que a disputa exigiria capacidade de leitura e de interpretação. Deste modo, definiram que o jogo se destinaria para alunos a partir do quinto ano do Ensino Fundamental. Mas os Senseis não deixaram de recomendar a existência de uma modalidade de interação direcionada aos menores, no museu, para além da visita guiada.

> *PERSEU: Eu acho que tem que fazer uma restrição de idade.*
> *VICK: Eu acho que adulto não poderia jogar, talvez.*
> *TOM: Não, eu acho que criança, assim, dependendo da idade, que não poderia jogar.*
> *MAYA: Primeiro, tem que saber ler.*
> *TOM: Então, tem que saber interpretar o texto.*
> *VICK: Tipo oito, nove anos, então, começa.*
> *PERSEU. Sete. Sete pra cima.*
> *TOM: Eu acho mais fácil definir uma série do que uma idade.*
> *PERSEU: A partir do sexto ano.*
> *TOM: A partir do quinto, não?*
> *PERSEU: É, por aí.*
> *TOM: É porque quinto ano você já está sabendo ler direitinho, já está sabendo interpretar o texto. Quer dizer, normalmente, né? [...] E de primeira a quarta, Athena, você pode fazer aquela brincadeira que você fez quando eu vim aqui, aquela do desenho, que não deixa de ter uma interação. [...] Para mim foi sensacional aquele dia que eu vim aqui e teve a brincadeira no final, sabe? Porque você vê museu, você pensa o quê? Literalmente, ah desculpa, mas você pensa em coisa velha, você pensa em coisa chata, coisa monótona. Aí quando você vem, primeiro que a visita foi super legal, foi tudo explicadinho, ia fazendo pergunta e a gente ia respondendo e, no final, ainda teve a brincadeira, eu achei super bacana. E acho que para as crianças menores, seria legal fazer uma brincadeira como essa, mantê-la, e pelo que eu vi continua, e para os mais velhos modificar e colocar essa, que eu acho que fica mais interessante.*

Além da idade dos participantes, era forçoso definir o número de jogadores que disputariam a partida. A questão: "mas, e agora, quando vier escola aqui, como é que vai fazer?" foi colocada pelos alunos desde os primeiros instantes da construção do jogo e pode-se dizer que ela não ficou completamente resolvida. As turmas de escolas possuem, em média, quarenta alunos e, mesmo que eles fossem divididos em grupos menores, o jogo não comportaria duas equipes jogando ao mesmo tempo, pois o percurso dos jogadores seria o mesmo dentro do museu, causando "muita confusão": "*ANDY: Dois grupos... vai ficar meio esquisito, vocês já pensaram nisso? [...] todo mundo vai na mesma hora, para o mesmo lugar, não dá para dividir em dois*". A saída foi estabelecer uma disputa pelo tempo, de modo que as equipes não jogassem simultaneamente, mas sim uma de cada vez, como sugeriu o TOM: "*[...] por exemplo, dois grupos de três. O primeiro grupo vem, faz o trajeto todo, aí leva a chave pra gente e paramos o cronômetro. Aí, depois vai o outro grupo, ligamos o cronômetro para eles e depois contabilizamos quem foi mais rápido*".

A contagem do tempo poderia induzir o jogador a correr no museu, por isso, como precaução, estabelecemos uma ficha de penalidades, para registrar possíveis infrações dos jogadores, acarretando acréscimo no tempo final. Da mesma forma, uma ficha de bônus, inserida no último envelope, desafiaria os jogadores a responder, com sentido, a duas perguntas sobre a história, demonstrando assimilação e podendo reduzir o tempo final da partida. Como forma de incentivo para os jogadores buscarem o menor tempo, os Senseis idealizaram um ranking, para ficar disponível na página eletrônica do jogo, exibindo a classificação das equipes. Na modalidade de jogo apresentada, tanto a cooperação quanto a competição compareceram como forma de relacionamento entre os jogadores: "as equipes competem entre si, mas necessitam de um ambiente de alta cooperação entre os elementos de uma mesma equipe para ser a melhor e, portanto, vencedora da competição" (DOHME, 2003, p. 22).

Os desafios implicados na tarefa de construção da estratégia do jogo contribuíram para a ampliação da empatia museal, no sentido do maior envolvimento dos alunos com o museu. Isso pode ser notado, por exemplo, na questão que nos foi colocada pelo TOM, durante os encontros: "*[...] eu queria conversar com você sobre [...] como faz para ser voluntário aqui no museu?*". E, também, no dia em que a MAYA convidou o pai para conhecer o museu e ela mesma fez a mediação. Os alunos demonstraram a predisposição em participar da atividade no museu, naquele momento, ou no futuro: "*VICK: Ah, podia ter mais sábados, né? Só três é pouco*"; "*TOM: É mesmo, semana que vem já acaba, né? Que pena!*". "*VICK: A gente pode chamar a nossa turma no ano que vem para jogar, né?*"; "*PERSEU: Entra em contato com a minha professora!*". Nas idas e vindas pelos espaços moventes, os alunos parecem ter

construído outro museu, mais próximo e acessível. A forma como eles se referiram às salas expositivas denotaram essa maior intimidade com o lugar. A "Sala dos Ingleses" foi chamada de "Sala das Pedras", nome que remete mais à dureza do processo de extração subterrânea, admitindo a coexistência de técnicas de extração diversas. A "Sala das Religiões" foi traduzida como a "Sala dos Santos", já que ali é um local de exposição de santos católicos. Já a sala onde está o "Forro dos Quatro Continentes" foi tratada pelos alunos como a "Sala Dividida", reportando ao mesmo "vazio do encontro", sublinhado por interlocutores do Painel de Discussão.

5.4 E o jogo começou!

O quarto encontro do grupo focal foi organizado com a finalidade de colocarmos o jogo em prática. Originalmente, a prática do jogo não constituiu uma exigência da pesquisa, uma vez que o nosso objetivo fundamental esteve centrado na interpretação do processo de criação, mais que no produto em si. No decorrer dos trabalhos, percebemos que a concretização da partida era ansiada e, de fato, indispensável. Esse momento significou a culminância do processo criativo, propiciou a oportunidade para os Senseis jogarem juntos e avaliarem juntos o jogo criado. Evidentemente, a pesquisa se beneficiou desse alargamento do período de observação e coleta de dados.

Durante os preparativos para a partida, foram definidos os papéis a serem desempenhados pelos Senseis no jogo. O quadro de atribuições foi proposto pela pesquisadora e consentido pelos alunos, da seguinte forma: ANDY – narradora (narra a história, com falas no início e no final da partida); TOM – orador (explica as regras, apura a pontuação); PERSEU e NICK – mediadores do primeiro andar (orientam os jogadores e anotam as penalidades); MAYA e VICK – mediadoras do segundo andar (orientam os jogadores, anotam penalidades e recolhem a ficha de bônus); SAKURA – registro fotográfico e música; ATHENA – registro de áudio e controle do cronômetro. As funções da pesquisadora e de sua assistente foram intencionalmente programadas para representarem uma menor interferência no desenvolvimento da partida.[48]

Por sugestão da pesquisadora, cada equipe de três jogadores constituiria um clã e cada jogador assumiria uma função prioritária dentro do seu clã, durante a partida: Tribuno, Estrategista ou Perito. O Estrategista é o jogador responsável por calcular a rota do clã dentro

[48] ANDY e SAKURA não puderam comparecer no dia da simulação do jogo e a pesquisadora assumiu as suas atribuições.

do museu, de forma a chegarem mais rápido aos locais de destino. Ele deve estar atento aos caminhos, corredores e acessos do museu, bem como à disposição das salas e localização dos objetos. Cabe ao Perito localizar a pista dentro da sala, sendo ele o único jogador habilitado a retirar o envelope da pista do lugar e colocá-lo de volta, sempre munido de um par de luvas, para reforçar o caráter meticuloso da sua função e atenuar o risco dos demais jogadores tocarem nos objetos. Já o Tribuno lê o conteúdo da pista em voz alta para o grupo, retém os enigmas e anuncia o próximo local de destino. Ele deve estar especialmente atento à compreensão da história. Essa divisão de tarefas visou organizar as funções entre os jogadores e assim minimizar possíveis exaltações dos alunos no circuito expositivo. A pesquisadora sistematizou o passo a passo do jogo, numa espécie de roteiro. Os Senseis fizeram contato com três colegas, a fim de convidá-los a comparecer ao museu, no dia combinado, para fazer o teste do jogo. Desse modo, tudo ficou preparado para a simulação da partida.

> *TOM: Cada equipe de três jogadores formará um clã. O clã deverá escolher um nome pelo qual será chamado. Além disso, o clã deverá definir os jogadores que assumirão as seguintes funções: Tribuno, Estrategista e Perito [...] Como só o Perito vai poder pegar nas pistas, ele vai ter que usar umas luvas [...] quem não for o Perito e pegar nas pistas vai ser penalizado, tá bom?*
>
> *JOGADORA 3: Deixa eu ser o Perito?*
>
> *TOM. Pode ser. Quer dizer, não, tem que ver com o resto, né?*
>
> *JOGADORA 1: Eu quero fazer os caminhos.*
>
> *JOGADORA 2: Eu posso cuidar da leitura.*
>
> *TOM: [...] o clã terá dez minutos para fazer o reconhecimento do território [...] após, deverá seguir para a Sala dos Quatro Continentes, para encontrar a narradora da história [...] aqui ó, pessoal, sobre as penalidades [...] cada ação proibida será punida com o acréscimo de cinco minutos no tempo final alcançado pelo clã [...] vencerá a equipe que encontrar a Chave Dourada no menor tempo. Só que aí, como a gente só tem uma equipe, é só um teste [...]*

Designamos "jogadoras" as convidadas dos Senseis que participaram da simulação do jogo, a saber: a irmã da MAYA (Jogadora 1 – 6º ano), uma amiga de sala da VICK (Jogadora 2 – 6º ano) e uma amiga de sala do TOM (Jogadora 3 – 9º ano). Embora não se conhecessem, elas formaram um clã, para disputar a partida. Ao anúncio das regras, feito pelo orador, elas realizaram o reconhecimento do território e depois se dirigiram para a Sala dos Quatro Continentes, onde teve início a contagem de tempo do jogo. A partir daí, as jogadoras se movimentaram pelo museu, acompanhadas de perto pelos Senseis. Percorrendo os pontos de uma teia imaginativa estendida dentro do museu, unindo os tomos da história, suas pistas e enigmas, as jogadoras foram desvendando a trama, até localizarem o esconderijo da Chave Dourada e assim completarem o objetivo da partida: "*JOGADORA 3: Caramba! É aqui mesmo! Olha!! Achei a Chave Dourada!!!*".

Quando o jogo chegou ao fim, convidamos o grupo para uma conversa no pátio, a fim de avaliarmos a atividade. Toda a simulação durou cerca de quarenta minutos, desde a explicação das regras pelo orador, o reconhecimento do território, até a descoberta da Chave Dourada pelo clã. A parte cronometrada, correspondente à busca da chave, teve a duração de vinte minutos. Esse tempo foi considerado rápido pelos Senseis, pois havia a expectativa de que as jogadoras demorassem mais a solucionar o desafio. "*VICK: Foi até fácil, né? Não demorou muito não*". "*PERSEU: Eu achei que foi muito rápido*". "*VICK: Principalmente no primeiro andar, elas quase não demoraram*". A JOGADORA 3 explicou: "*quando a gente deu a volta no museu, a gente viu muitos envelopes [...] estavam fáceis de achar, foi mais ou menos isso. E também o museu não é tão grande assim, pra gente ficar demorando tanto, entendeu?*". Sendo assim, uma das providências discutidas pelo grupo para ampliar o grau de dificuldade do jogo foi reduzir o tamanho dos envelopes das pistas e escondê-los melhor, de forma que eles não fossem avistados pelos jogadores na fase de reconhecimento do território: "*JOGADORA 2: É, se colocasse assim, na cama da Donzela, mas bem atrás da cama dela, ou no baú, bem atrás também [...]*". Outro apontamento de melhoria foi o reforço do material dos enigmas, para garantir a sua durabilidade: "*TOM: É, porque é papel, né? O papel, querendo ou não, vai desgastando. Mesmo que não amasse, a mão um pouco suada já estraga*". A partir desses ajustes, o jogo foi considerado aprovado pelo grupo de Senseis e jogadoras.

Com relação à música de fundo, ligada durante a partida, as jogadoras parecem ter compartilhado da mesma sensação de medo e tensão: "*JOGADORA 3: E a música tem que ficar o tempo todo, porque a música foi ótimo!*". "*MAYA: Vocês tomaram um susto!*". "*JOGADORA 3: Eu adorei! Adorei! Tomei um susto, mas adorei!*". "*JOGADORA 2: Já pensou aquela sala do Felício escura? Aí coloca a música? Nooooo*". Constatamos que a música de fundo tornou-se um componente importante do jogo, capaz de povoar a imaginação dos jogadores: "*JOGADORA 3: Teve uma parte da história que falava que o cara lá queria matar o escravo, aí começou a tocar a música. Aí eu fiquei falando assim: gente, esses caras vão fantasiar, vão começar a correr atrás da gente!*". A simulação foi feita numa manhã de sábado, quando o museu permanece fechado ao público. Será necessário verificar o impacto da música, no caso da realização do jogo durante o período de visitação normal do museu.

A narrativa do jogo foi interpretada pelas jogadoras sem dificuldades. A ficha de bônus inserida num dos envelopes permitiu às meninas imaginar caminhos possíveis para a história e, de certo modo, serem compositoras também. Foi assim que novos personagens surgiram na trama: os ciganos. Na ficha, havia duas perguntas relacionadas à compreensão da história: "quem retirou a chave do cofre?" e "o que fez com ela?". Após uma rápida discussão, durante

a partida, as jogadoras responderam que quem retirou a chave do cofre foi "o capataz Sete Orelhas" e que ele a "vendeu para os ciganos". Ao analisar as respostas, os Senseis aceitaram a primeira, mas hesitaram em considerar válida a segunda: "*VICK: O capataz Sete Orelhas faz sentido, mas eu acho que a segunda não faz sentido*". O TOM ponderou: "*[o Sete Orelhas] morre com a lança do São Jorge [...] mas se bem que não fala bem um tempo, tipo ele saiu de casa e foi [...] então ele pode muito bem, nesse meio tempo, ter vendido para os ciganos [...]*". Por fim, os Senseis consentiram que as duas respostas estivessem corretas. Não desvendamos, ao certo, como os ciganos foram invocados para comparecer na história. No entanto, sabemos que esse grupo social estava inserido no contexto histórico que serviu de fundo para a trama. Segundo a historiadora Laura de Mello e Souza (2004, p. 276), nas Minas do período colonial, pesava sobre os ciganos "a suspeita de extraviadores de ouro e diamantes". Notamos que as respostas trazidas pelos jogadores podem se converter em mote gerador de problematizações.

Durante o desenvolvimento da partida, observamos que Senseis e jogadoras adentraram o universo do jogo e comandaram todo o seu desenrolar. Mesmo a função de cronometrar o tempo, inicialmente atribuída à pesquisadora, foi resolvida entre eles. Nesse momento, presenciamos a relação dos alunos com o museu ser mediada unicamente pelo jogo e reiteramos a força desse instrumento para facilitar tal aproximação. Quer dizer, a relação cerimoniosa, protocolar e distante, que habitualmente observamos nas situações das visitas guiadas, cedeu lugar a uma forma de relação mais estreita e descontraída, na qual os alunos assumiram, de fato, os tempos, as direções e as regras do jogo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da pesquisa nos possibilitou pensar de forma diferente o que está posto no museu como relação. Existe uma relação entre o museu e os estudantes, que é marcada pelo "não pode", pela correria, pela ausência de protagonismo, pelo não estabelecimento de vínculos, a não ser no momento de marcação e realização da visita. Então, quando nós partimos para uma proposta na qual os alunos puderam parar para observar o museu, estabelecer conexões, criar significados, expandir esses significados por meio das interações entre o grupo, buscar as próprias direções, imaginar, criar algo novo a partir do seu contato com o museu, foi possível vislumbrar um sentido mais amplo para esta relação, ligado à ideia de experiência, algo que imprime marcas. Então, este trabalho é um convite para que o museu repense a sua relação com as escolas e, nesse mesmo movimento, inspire as escolas a refletir sobre outras formas de dispor do museu.

Ao pedirmos aos alunos para imaginar uma história contada pelo seu Guardião, mobilizamos a potência das cartas indutoras, como instrumentos de uma tarefa especial: imaginar o passado. O objeto do museu compareceu nas narrativas criadas pelos alunos, sugerindo-lhes materialidade, ao passo que as histórias conferiram alma e deram movimento aos objetos expostos. As teias imaginativas, por sua vez, relacionaram as histórias, personagens, contextos e objetos para a composição da narrativa do jogo, ambientada numa outra época. Nesse sentido, podemos afirmar que o processo de construção do jogo colaborou para a ampliação da empatia histórica e museal entre os estudantes. Meses depois do término do trabalho de campo da pesquisa, recebemos a mensagem de uma das alunas participantes, na qual ela exprimiu o seu interesse e a expectativa em estudar o tema "mineração" na escola, diante da possibilidade da sua turma ir visitar o museu:

> *Olá Athena,*
> *Aqui é a Vick, gostaria de saber como está o andamento do seu trabalho da faculdade. Hoje estava conversando com a professora de Geografia da minha escola (mudei de escola), aí eu perguntei para ela se íamos trabalhar o ciclo da mineração e ela disse que sim. Na hora que eu perguntei para ela já tinha pensado no nosso jogo. Aí eu gostaria de saber se quando trabalharmos essa época poderíamos ir ai no museu. Amanhã conversarei com ela sobre isso. beijinhos;* (VICK, mensagem recebida por e-mail em 13/04/2016).

O jogo construído pelos alunos foi tratado como um episódio, chamado "O Garimpeiro e a Chave Dourada". Isto significa que, além deste roteiro, que está pronto para ser jogado no museu, existe a possibilidade da criação de outros tantos episódios, por outros tantos Senseis,

aplicando-se a metodologia das cartas indutoras. No caso de se trabalhar com turmas maiores, na escola, uma possibilidade metodológica seria dividir a turma em grupos, de modo que cada grupo escolha um Guardião, para trabalhar com a história dele. E, depois, as teias imaginativas começam a ser estendidas entre as histórias dos diferentes grupos. A preocupação em retroalimentar o jogo também foi apresentada pelos alunos durante a pesquisa:

> *VICK: É, pode ser assim, fazer com outras pessoas, dar continuação ao jogo. Quando a gente monta um jogo, não tem jogo 1, jogo 2? Aí a gente fez com esses Guardiões, outras pessoas fazem com os que sobraram.*
>
> *TOM: Eles podem ser convidados a criar um novo Guardião, a criar a história de um novo Guardião.*
>
> *MAYA: Também a gente pode fazer assim, a gente coloca os 15, aí cada grupo escolhe um. Se tiver a história, continua, ou se ele quiser mudar pode mudar. Mas se já não tiver a história, tem que fazer a sua história. Você tem que fazer tipo, investigar o seu Guardião para criar a história.*

Não apenas a continuidade do jogo, por meio da criação de novas histórias, foi aventada, mas também a continuidade da narrativa do episódio que já foi construído. Os alunos vislumbraram, por exemplo, que um possível desdobramento da narrativa começaria com um conluio entre todos os Guardiões, para expulsar o Arcanjo do museu. Presumimos que ele tenha se tornado um tirano no lugar, ao passo que percebemos nesta passagem a noção das relações de poder e conflito presentes nos processos históricos. A própria pesquisa, numa perspectiva de continuidade, poderia se debruçar sobre as histórias criadas.

A metodologia que desenvolvemos ao longo da pesquisa, com a elaboração e o emprego das cartas indutoras da imaginação possui potencial para ser acolhida em outros museus, desde que sejam identificados e caracterizados os "Guardiões" próprios do lugar. Consideramos perfeitamente viável que a referida instituição escolha os temas de interesse a serem trabalhados e os associem à figura dos personagens, para, a partir daí, instigar a imaginação do seu público.

Por fim, salientamos que a proposta de jogo construída, ou mesmo a criação de novas tramas por outras turmas de alunos, não foi uma ideia pensada para substituir a visita guiada ao museu, mas para funcionar como uma alternativa que foge à lógica da visita. Uma vez implementada no museu, a proposta permite, entre outras coisas, um posicionamento ativo do museu, no sentido da instituição buscar a escola para propor o desenvolvimento da atividade, negociando o tempo próprio, o local e as dinâmicas, diferentemente do que tende a acontecer, ou seja, do museu apenas se adequar aos ritmos escolares.

Como um grande aprendizado desta pesquisa, compreendemos que na relação entre o museu e o público não está tudo determinado, não há apenas um caminho, e sim direções.

Percorremos o caminho incerto do jogo, confiantes na ideia de “um museu inteiro feito de mundo, de vir a ser” (Márcio Ronei). E vivenciamos uma experiência junto aos estudantes que convidamos para participar da pesquisa, na qual aprendemos muito com eles também, sobre suas referências, suas preferências e, acima de tudo, sobre o seu modo apreciável de ler o museu. Por isso, mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanecerá conosco como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória (HUIZINGA, 2012, p. 12-13).

REFERÊNCIAS

ALGRANTI, L. M. Famílias e vida doméstica. In: NOVAIS, F. A. **História da vida privada no Brasil**: cotidiano e vida privada na américa portuguesa. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. p. 83-154.

ALMEIDA, L. M. **Passeio a Sabará**. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2010.

AMORIM, M. **O pesquisador e seu outro**: Bakhtin nas ciências humanas. São Paulo: Musa Editora, 2004.

ANDRADE, B. et al. Empatia histórica em sala de aula: relato e análise de uma prática complementar de ensinar e aprender a história. **História & Ensino**, Londrina, v. 2, n. 17, p. 257-282, jul./dez. 2011.

ARRAIS, C. A. A filosofia da História de R. G. Collingwood: duas contribuições. **Dimensões**, Vitória, v. 24, p. 33-54, 2010.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação - referências - elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 10520**: informação e documentação - apresentação de citações em documentos. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2011.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

BARBOSA, N. R. **Museus e etnicidade** - o negro no pensamento museal: SPHAN – Museu da Inconfidência – Museu do Ouro Minas Gerais. 2012. 182 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Étnicos e Africanos) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

BARCELOS, R. **Derreter o ouro, apurar as técnicas**: arqueologia da metalurgia na Casa de Fundição e Intendência de Sabará, Minas Gerais / Brasil (1751-1833). 2010. 164 f. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) – Faculdade de Letras, Universidade do Porto, Porto, 2010.

BENJAMIN, W. Espaços que suscitam sonhos, museus, pavilhões de fontes hidrominerais. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Rio de Janeiro, v. 31, p. 133-147, 2005.

_____. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERGALA, A. Criar em aula: a passagem ao ato. In: BERGALA, A. **A hipótese cinema** - pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Brooklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008. p. 169-211.

BOURDIEU, P.; DARBEL, A. **O amor pela arte**: os museus de arte na Europa e seu público. 2. ed. São Paulo: EDUSP; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BRAGA, J. L. M.; PEREIRA, J. S. Abre-se o céu entre estrelas e cantorias entretecidas num museu e seus trabalhos de memória. **Educação em Foco**, Juiz de Fora, v. 19, n. 3. p. 95-122, fev. 2015.

CALAZANS, J. Pobreza e simplicidade dos mineiros numa época de riquezas fabulosas: o mais humano capítulo da história das Gerais, na antiga Casa da Intendência de Sabará – O Museu do Ouro e um passado de esplendor e miséria. **Correio da Manhã**, Rio de Janeiro, 10 ago. 1957. p. 25.

CARVALHO, M. G.; FERNANDES, J. F. F. **ZDI e mediação na abordagem vigotskiana**: slides. Disciplina: Subjetividade, Constituição do Sujeito e Formação Humana. Belo Horizonte: Curso de Mestrado em Educação da UEMG, 2014. 34 p.

CHAGAS, M. S. **A imaginação museal**: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. Rio de Janeiro: MinC/IBRAM, 2009. (Coleção Museu memória e cidadania).

_____. **Há uma gota de sangue em cada museu**: a ótica museológica de Mário de Andrade. Chapecó: Argos, 2006.

_____. Museu, literatura e emoção de lidar. **Cadernos de Sociomuseologia**, Lisboa, n. 19, p. 5-34, 2002.

_____. Prefácio. In: RAMOS, F. R. L. **A danação do objeto**: o museu no ensino de História. Chapecó: Argos, 2004. p. 7-11.

COCCHIARALE, F. **Quem tem medo da arte contemporânea?** Recife: Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana, 2006.

COLLINGWOOD, R. G. A imaginação histórica. In: COLLINGWOOD, R. G. **A ideia de história**. Lisboa: Editorial Presença, 1972. p. 287-306.

COSTA, E. R. **O conceito de aura em Walter Benjamin**. Campinas, 2012. Disponível em: <http://docplayer.com.br/11027884-O-conceito-de-aura-em-walter-benjamin-edgar-rogerio-da-costa-mestrando-em-filosofia-unicamp.html>. Acesso em: 31 maio 2015.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação**: o caminho dos tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.

ECO, U.; CARRIÈRE, J. **Não contem com o fim do livro**. Rio de Janeiro: Record, 2010. p. 91-92. Disponível em: <http://navegacoesnasfronteirasdopensamento.blogspot.com.br>. Acesso em: 31 maio 2015.

FALCÃO, E. C. **Relíquias da terra do ouro**. São Paulo: Indústrias "Graphicars – F. Lanzara", 1946.

FERREIRA, L. G. **Erário mineral**. Belo Horizonte: Centro de Memória da Medicina de Minas Gerais, 1997. Edição fac-similar.

FRANCO, M. A. S. Pedagogia da pesquisa-ação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005.

GARDNIER, R. Lo sguardo di Michelangelo (2004), de Michelangelo Antonioni. **Contracampo Revista de Cinema**, n. 84, 2013. Disponível em: <http://navegacoesnasfronteirasdopensamento.blogspot.com.br>. Acesso em: 31 maio 2015.

GATTI, B. A. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Líber Livro Editora, 2005.

GONÇALVES, J. R. S. Ressonância, materialidade e subjetividade: As culturas como patrimônios. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 11, n. 23, p. 15-36, jan./jun. 2005.

HUIZINGA, J. ***Homo ludens***: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012.

JULIÃO, L. **Enredos museais e intrigas da nacionalidade**: museus e identidade nacional no Brasil. 2008. 319 f. Tese (Doutorado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LANZA, A. Z. **Informações complementares sobre atividades educativas no Museu do Ouro**. 2016. Entrevista concedida a Isabella Carvalho de Menezes, Sabará, 26 fev. 2016. 34 min.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira da Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002.

LAVILLE, C.; SIMAN, L. M. C.; DIONNE, J. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1999.

LO sguardo di Michelangelo. Direção: Michelangelo Antonioni. Itália, 2004. Disponível em: <http://navegacoesnasfronteirasdopensamento.blogspot.com.br>. Acesso em: 31 maio 2015.

MACHADO, A. M. Viagem aos seios de Duília. In: MACHADO, A. M. **A morte da porta estandarte, Tati, a garota e outras histórias**. 17. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997. p. 35-55.

MARCUZZO, P. Diálogo inconcluso: os conceitos de dialogismo e polifonia na obra de Mikhail Bakhtin. **Cadernos do IL**, Porto Alegre, n. 36, jun. 2008. Disponível em: <http:// www.seer.ufrgs.br/cadernosdoil/>. Acesso em: 31 maio 2015.

MEIRELES, C. **Romanceiro da Inconfidência**. São Paulo: Global, 2012.

MELLO E SOUZA, L. **Desclassificados do ouro**: a pobreza mineira no século XVIII. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2004.

MENESES, U. T. B. A exposição museológica e o conhecimento histórico. In: FIGUEIREDO, B. G.; VIDAL, D. G. (Org.). **Museus**: dos gabinetes de curiosidade à museologia moderna. Belo Horizonte: Argvmentvm; Brasília: CNPq, 2005. p. 15-84.

_____. Entrevista: Ulpiano Toledo Bezerra de Meneses: depoimento [31 de março de 2011]. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 48, p. 405-431, jul./dez. 2011. Entrevista concedida a Luciana Quillet Heymann e Aline Lopes de Lacerda.

_____. Para que serve um museu (entrevista). **Revista de História**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 19, p. 46-51, 2007.

MOTT, L. Cotidiano e vivência religiosa: entre a capela e o caludu. In: NOVAIS, F. A. **História da vida privada no Brasil**: cotidiano e vida privada na América Portuguesa. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. p. 155-220.

MUSEU DO OURO. Arquivo Institucional. **Levantamento de dados sobre o Programa Educativo e Cultural**. Sabará, 1992. (Mimeo).

_____. **Plano museológico do Museu do Ouro**: (quinquênio 2011-2016). Sabará, v. 3, 2012.

MUSEU do Ouro: um espaço comunitário ligando passado e presente. **Boletim do SPHAN/Pró-memória**, Rio de Janeiro, n. 35, p. 01-07, mar./abr. 1985.

NOGUEIRA, M. A.; NOGUEIRA, C. M. M. **Bourdieu & a educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. (Coleção Pensadores & Educação).

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

PEREIRA, J. S. Educação e museus: depoimento [13 de novembro, 2010]. **Brasil: História Agora**, 2010. Entrevista concedida a Júlio César Virgínio e Marco Antônio Silva.

PERRENOUD, P. **Ofício de aluno e sentido do trabalho escolar**. Portugal: Porto, 1995. (Coleção Ciências da Educação).

PESAVENTO, S. J. Sensibilidades no tempo, tempo das sensibilidades. **Nuevo Mundo Mundo Nuevos** [*en ligne*], Colloques, fev. 2005. Disponível em: <http://nuevomundo.revues.org/229>. Acesso em: 12 abr. 2015.

PINTO, J. R. A mediação cultural e a avaliação no ensino não formal. In: CICLO DE INVESTIGAÇÕES PPGAV UDESC – TRANSPOSIÇÕES, V, 2010, Florianópolis. **Anais do V Ciclo de Investigações PPGAV UDESC – Transposições**. Florianópolis: PPGAV UDESC, 2010. v. 01, p. 01-10.

PROJETO Museu e Escola. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/DECAE/DMTE, UFMG, nov. 2000. (Mimeo).

QUERINI, M. L. Um museu aberto à comunidade. **A Gazeta Sabarense**, Sabará, jun. 1984. p. 3.

RAMOS, F. R. L. **A danação do objeto**: o museu no ensino de História. Chapecó: Argos, 2004.

REZENDE, A. **Nossos avós contavam e cantavam**. Belo Horizonte: Imprensa Oficial, 1949.

RIBEIRO, L. F. **O conceito de linguagem em Bakhtin**. Conferência para os alunos de letras da Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://revistabrasil.org/revista/artigos/crise.htm>. Acesso em: 12 maio 2015.

ROMAN, A. R. O conceito de polifonia em Bakhtin – o trajeto polifônico de uma metáfora. **Letras**, Curitiba, n. 41-42, p. 207-220, 1993.

SANTOS, C. J. **Museologia social**: a formação de um conceito. 2011. Disponível em: <http://ensaiosmuseologicos.blogspot.com.br/2011/08/museologia-social-formacao-de-um.html>. Acesso em: 26 fev. 2016.

SANTOS, M. S. **A escrita do passado em museus históricos**. Rio de Janeiro: Garamond; Minc/IPHAN/DEMU, 2006.

SCHEINER, T. C. M. **Apolo e Dioniso no templo das musas**: museu – gênese, ideia e representações em sistemas de pensamento da sociedade ocidental. 1998. 162 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1998.

_____. Museus e exposições em um mundo de mudanças: novos desafios, novas inspirações. **Revista Museu**, Rio de Janeiro, 15 maio 2012.

SEABRA, E. Visitas a museus: ensino de história, patrimônio e memória. **E-hum**, Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p. 01-23, 2012.

SIMAN, L. M. C. Práticas culturais e práticas escolares: aproximações e especificidades no ensino de história. **História & Ensino**, Londrina, v. 9, p. 185-204, out. 2003.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VINCENT, G. Sobre a história e a teoria da forma escolar. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, n, 33, p. 7-47, jun. 2001.

YAGUELLO, M. Apresentação. In: BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2010. p. 13-14.

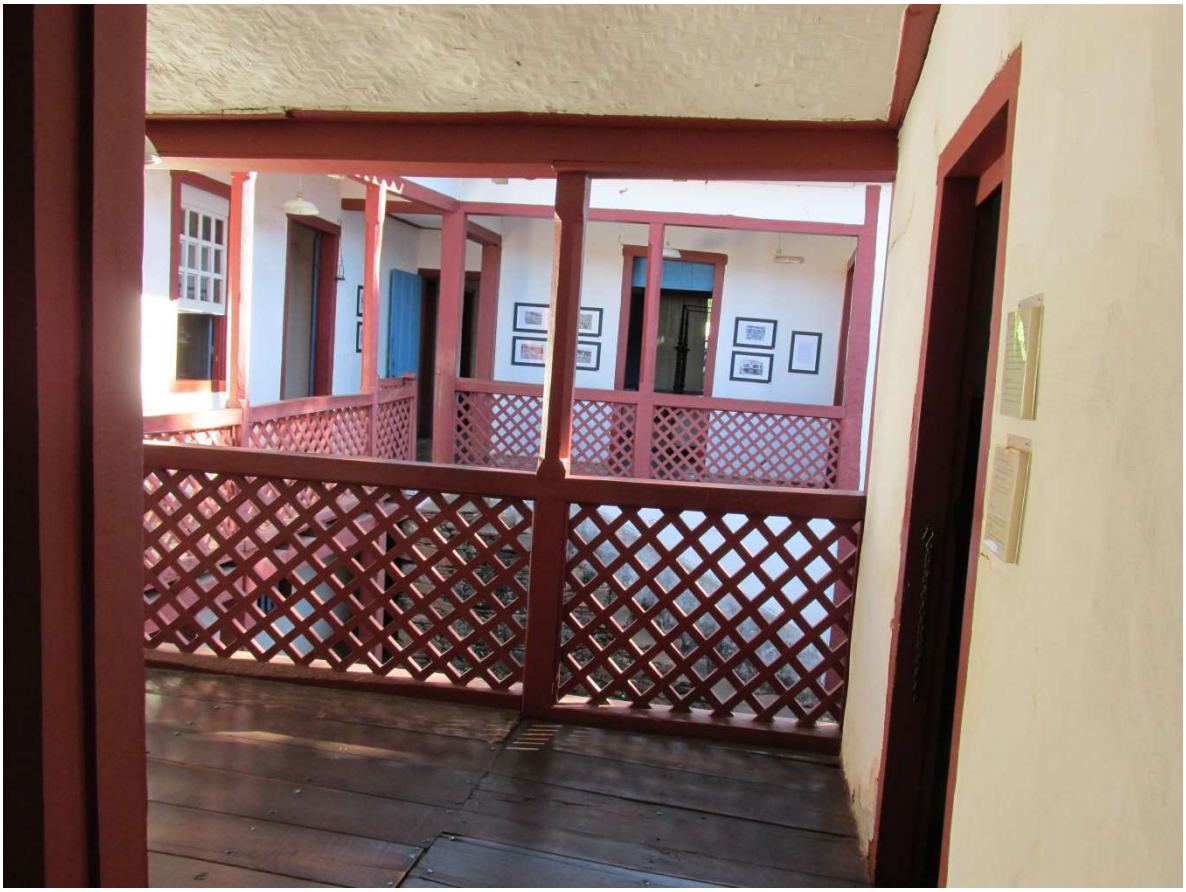
APÊNDICE A – Portfólio visual da pesquisa

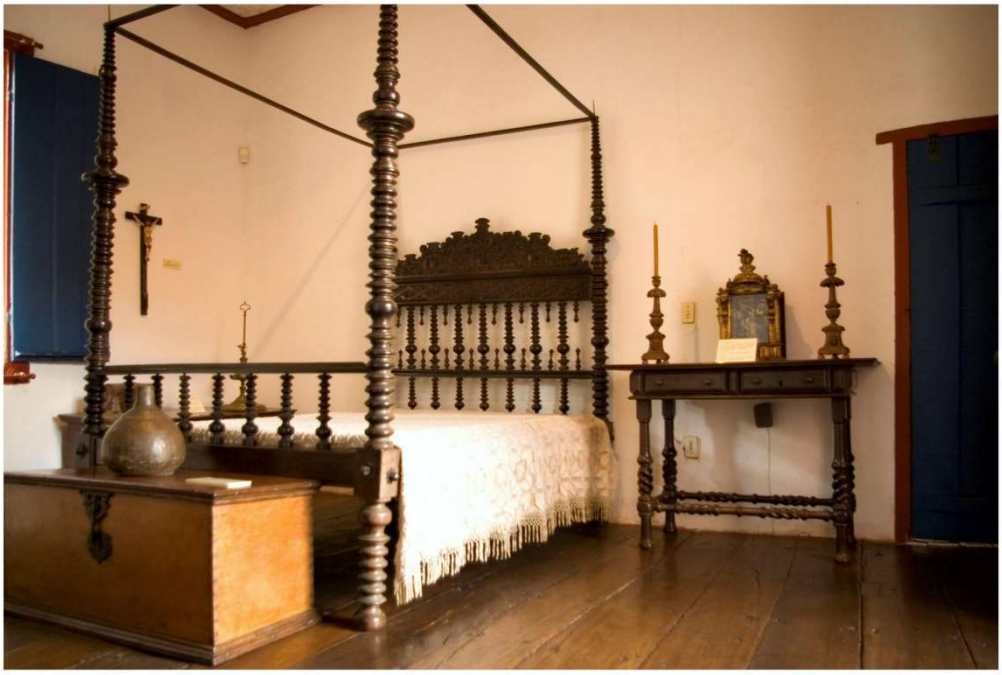
Fotografias de Sylvana Lobo e Daniel Mansur. Arquivo Museu do Ouro/IBRAM/MinC, conforme Requerimento de Autorização nº 07-M/2017. Agradecemos a Julianne Paranhos, Ivangilda Bispo e Fred Moreira pelo registro fotográfico realizado durante o desenvolvimento da pesquisa. Arte Visual: Fred Moreira.

O

MUSEU DO OURO

O Almofariz

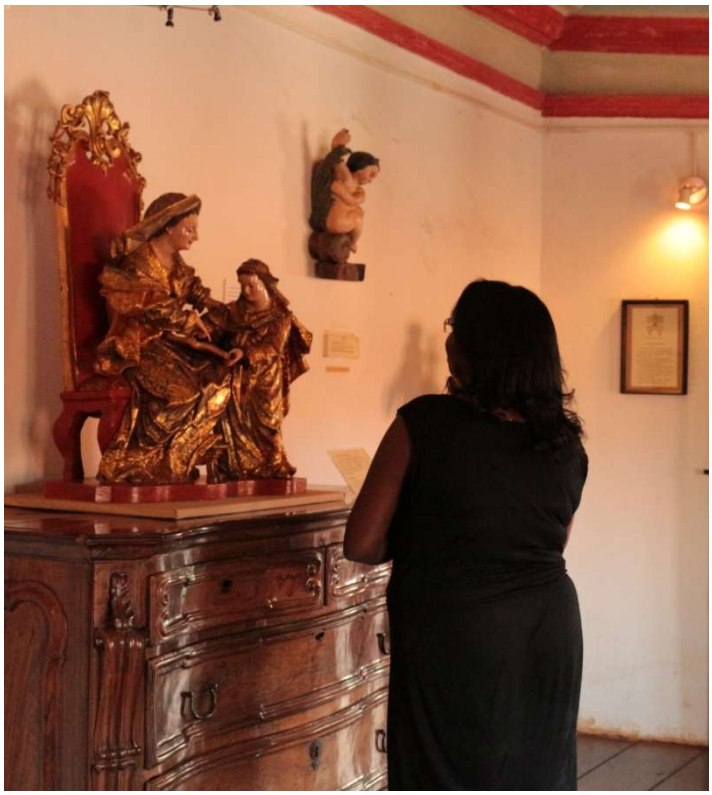


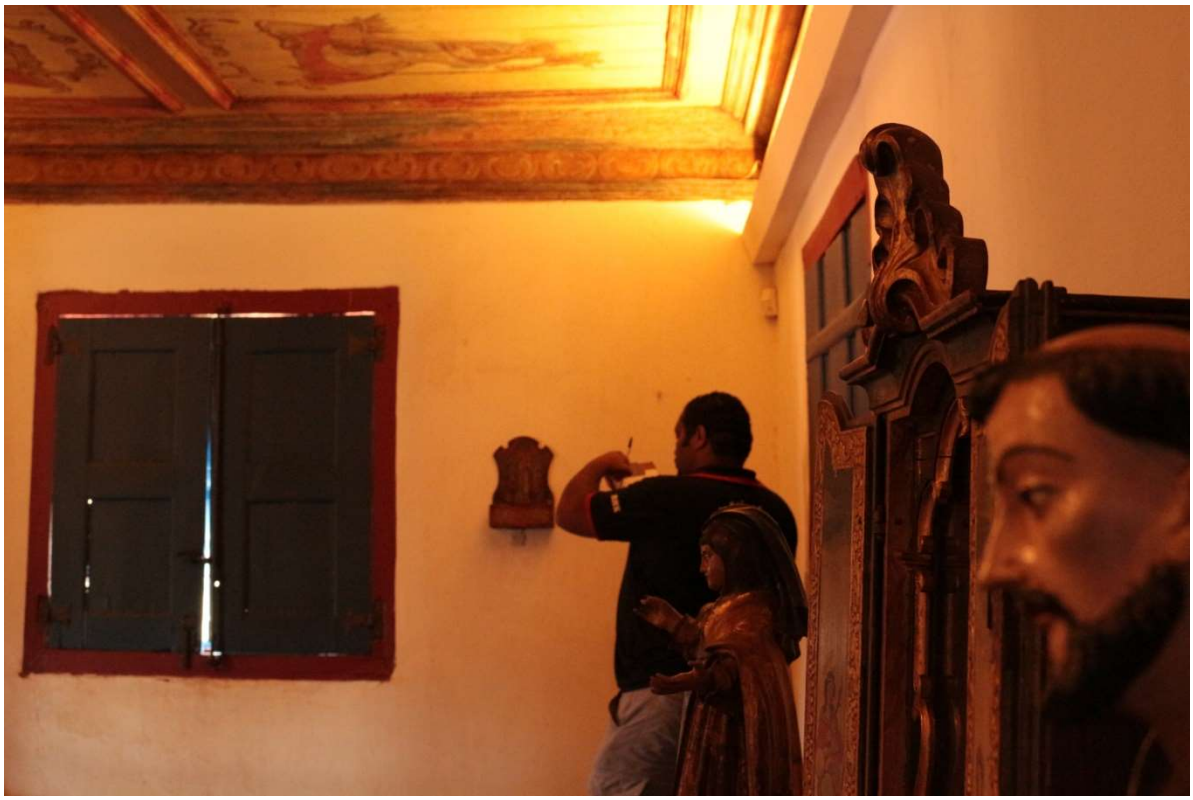


O PAINEL DE DISCUSSÃO

Material utilizado no Painel de Discussão

Fonte: Elaborado pela autora.





FIGURAS

DA

EXPOSIÇÃO

O Forro das Quatro Estações

O Forro dos Quatro Continentes

OS

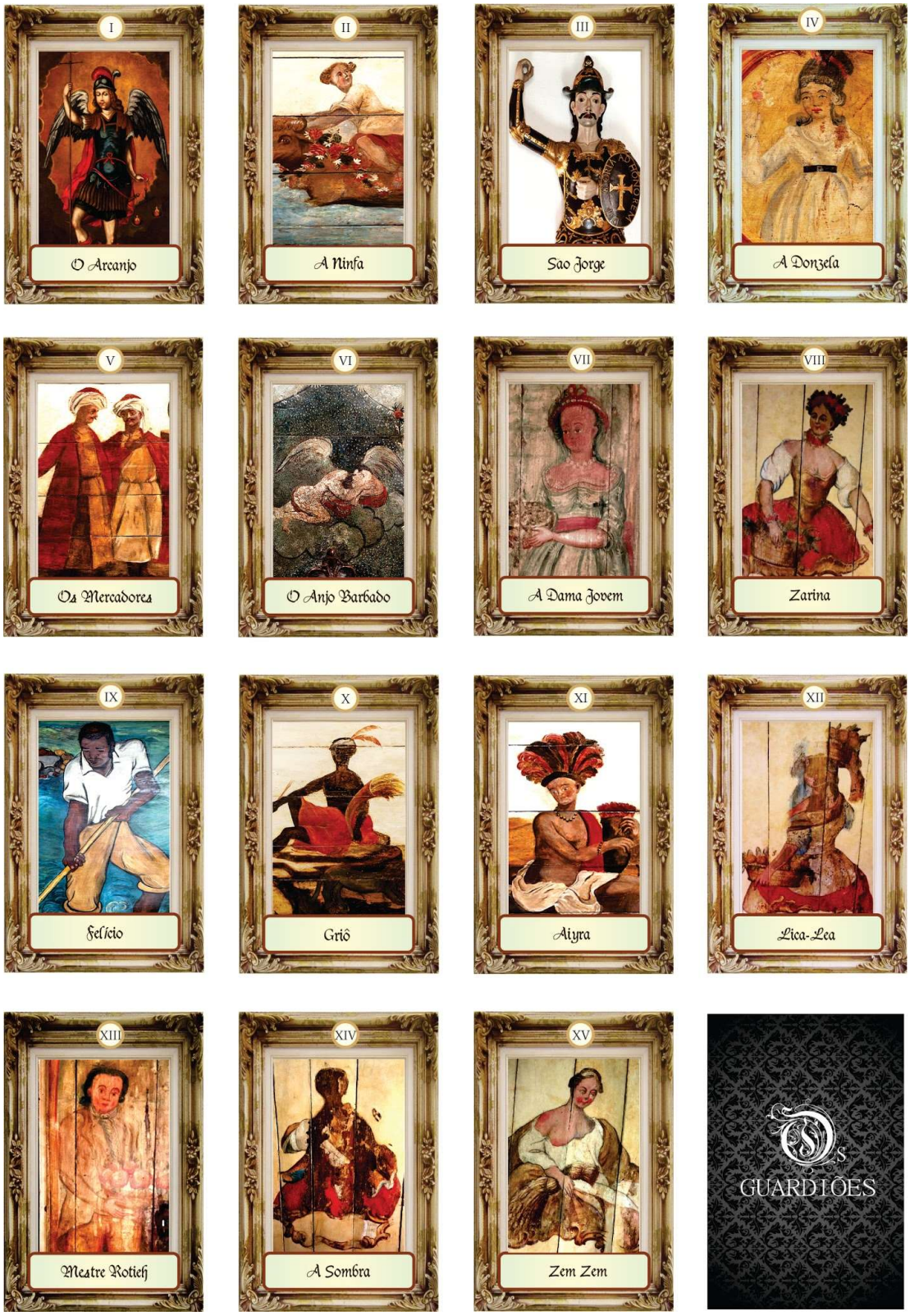
G U A R D I Õ E S

C A R T A S I N D U T O R A S

D A

I M A G I N A Ç Ã O

Os Guardiões: Cartas Indutoras da Imaginação



Fonte: Elaborado pela autora da pesquisa. Arte Visual: Fred Moreira

J O G O

O GAMPEIRO E A CHAVE DOURADA

[Fala da narradora, Sala dos Quatro Continentes] *..Numa tarde de sexta-feira, eu estava sozinha no museu imaginando a história de todos aqueles artefatos. Eis que quando menos esperava, ouvi uma voz baixa dizer docemente: "Ah, essa velha bateia...". Virei-me espantada e vi uma velha senhora, algum centímetro mais baixa que eu, com um sorriso nostálgico no rosto. Eu teria gritado, ou até mesmo teria saído correndo, mas a senhora tinha uma expressão tão pacífica que me fez querer ouvir tudo o que aparentemente tinha para contar. A senhora explicou-me que de todos os artefatos daquele museu, aquela bateia de cobre era para ela o mais importante. Isso se dava porque de todas as histórias contadas pelo seu avô, à história do Garimpeiro e a Chave Dourada era a que mais lhe encantava. "Conte-me!", disse-lhe, quase involuntariamente. Sempre fui encantada por histórias e não me importaria em ouvir mais aquela. A velha sorriu, sentou-se ao chão, encostando-se a uma das paredes e começou a me contar...*

[DICA anunciada pela narradora] Localizem o escravo Felício (mostra o *card*). Lá vocês encontrarão uma pista. Desvendem a história! O jogo começou!

Bateia de cobre

São Jorge
Boi da Donzela

[Tomo I, Sala das Bateias] *..Há muitos e muitos anos, nesta pequena vila, havia um grupo com seis ou sete garimpeiros. Eram todos muito felizes, mesmo que duramente oprimidos pelos seus senhores. Todo o ouro que achavam tinha que ser entregue aos seus donos, assim conseguiam alimento para as suas famílias numa época de grande pobreza. Felício era um homem forte e de bom coração, que não deixava a dureza dos dias o abalar. Debaixo de chuva ou sol, animava a todos com a sua cantoria e assim o trabalho sempre rendia mais. Corria por entre a vila o boato de que Felício e a sua bateia de cobre eram abençoados por Janaína, a rainha dos mares e rios. Isso porque quase todos os dias ele conseguia achar muitas pepitas de ouro. Dizia a lenda que Janaína havia mergulhado uma Chave Dourada naquelas águas e a pessoa que a encontrasse ganharia a imortalidade. Felício sempre acompanhava o seu dono até a Casa de Fundição, onde levavam o ouro para fundir em barras. Ele reparava na janela da casa uma bela moça. Era Afrodite, a filha do Intendente. O escravo e a donzela acabaram se apaixonando.*

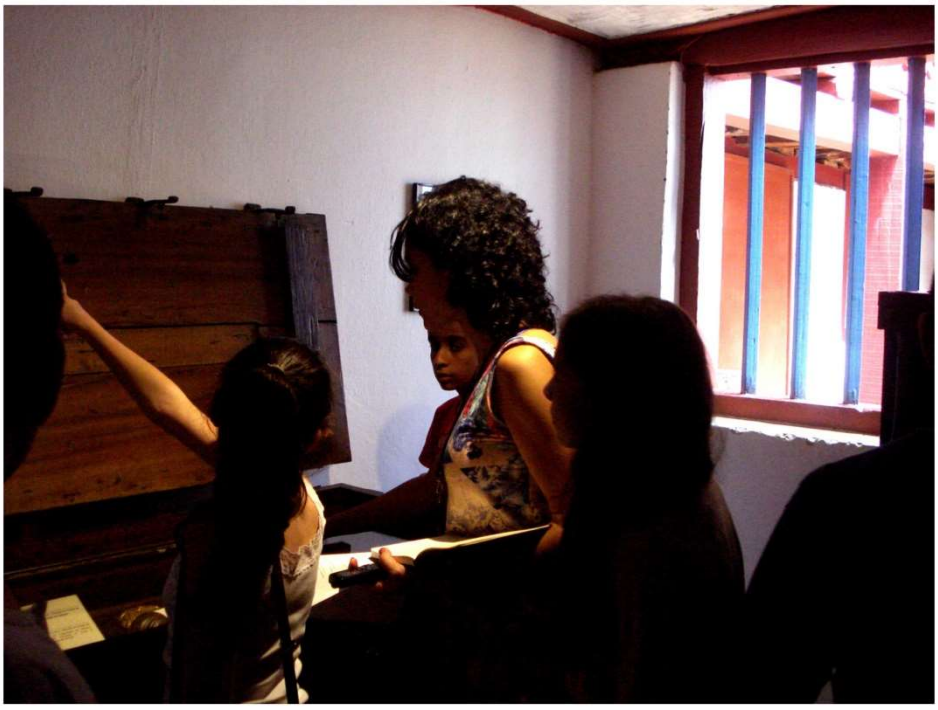
[DICA] Encontrem a bateia de cobre do escravo Felício.
[ENIGMA] está

[Tomo II, Sala dos Ingleses] *Eis que num daqueles dias comuns de trabalho cansativo, ouviu-se um grito de felicidade. Ao redor de Felício juntaram-se várias pessoas para saber do que se tratava. Em sua bateia de cobre brilhava uma Chave Dourada. Felício teve a audácia de não entregar o tesouro para o seu dono. Ele escondeu a Chave Dourada consigo e tramou um plano.*

[DICA] Localizem o baú cofre de quatro fechaduras.
[ENIGMA] dentro da

[Tomo III, Sala dos Cofres] *Felício foi até a Casa de Fundição e ofereceu a Chave Dourada ao ambicioso Intendente, pedindo em troca a mão de sua filha Afrodite. Ao colocar os olhos sobre a chave, o Intendente foi tomado pela cobiça. Ele disse ao escravo: "Dê-me a chave e volte para buscar Afrodite daqui a dois dias, pois eu preciso me despedir da minha amada filha". Felício entregou-lhe a chave e partiu. Naquela noite, o Intendente guardou a Chave Dourada no baú cofre de quatro fechaduras e mandou chamar o "Sete Orelhas", um perigoso bandido da região. Ele contou ao malfeitor toda a audácia do escravo e juntos planejaram a morte de Felício. Do segundo andar da casa, a donzela ouviu tudo o que se passou na Sala dos Cofres. Ela ficou em prantos e chorou até adormecer.*

[DICA] Sigam até a cama da Donzela e encontrem a próxima pista.
[ENIGMA] Dourada

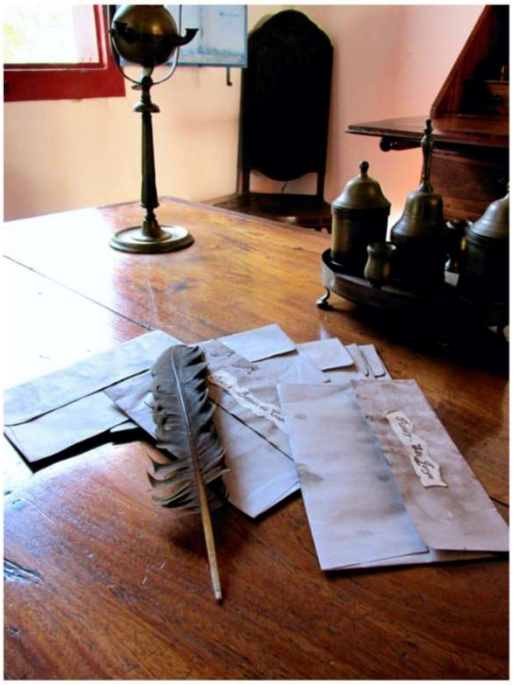


[Tomo IV, Quarto da Donzela] *O Anjo Barbado é conhecido por entrar nos sonhos das donzelas para descobrir os seus segredos. Ele tinha o coração bom e tentava ajudar, mas acabava atrapalhando. Ele não deixaria aquela donzelinha sofrer assim. Foi então que naquela noite ele entrou no sonho dela e lhe sugeriu a brilhante ideia de escrever uma carta e colocar debaixo do travesseiro, pois no dia seguinte ele a entregaria para o Felício. Ao amanhecer, a carta estava lá e o Anjo Barbado a levou para o seu amado. Mas, como o anjo não dormiu bem durante a noite, uma sonolência veio a lhe atrapalhar e a carta caiu em mãos erradas. Ele a entregou ao Intendente, o pai da donzela!*

[DICA] Leiam a carta escrita pela Donzela. Ela está no Escritório do Intendente.
[ENIGMA] atrás

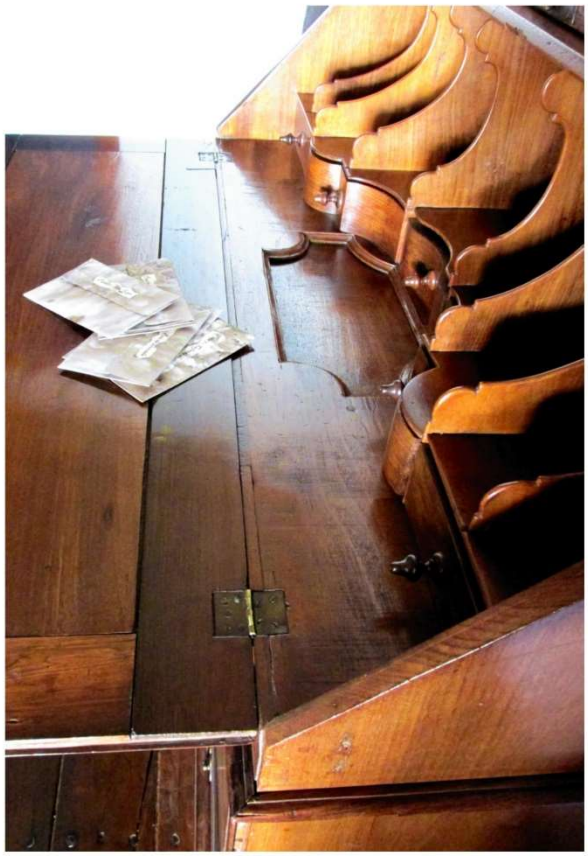
[Tomo V, Escritório do Intendente] *Felício, Estava em meu quarto, quando ouvi sem querer, mas precisando ouvir, a conversa entre o meu pai e o bandido Sete Orelhas. O Sr. Intendente, meu pai, escondeu a Chave Dourada que você lhe deu em troca de ficarmos juntos, no baú cofre de quatro fechaduras, mas ele quer te assassinar no dia da procissão. Tome muito cuidado, por favor! Beijos, Donzela Afrodite*

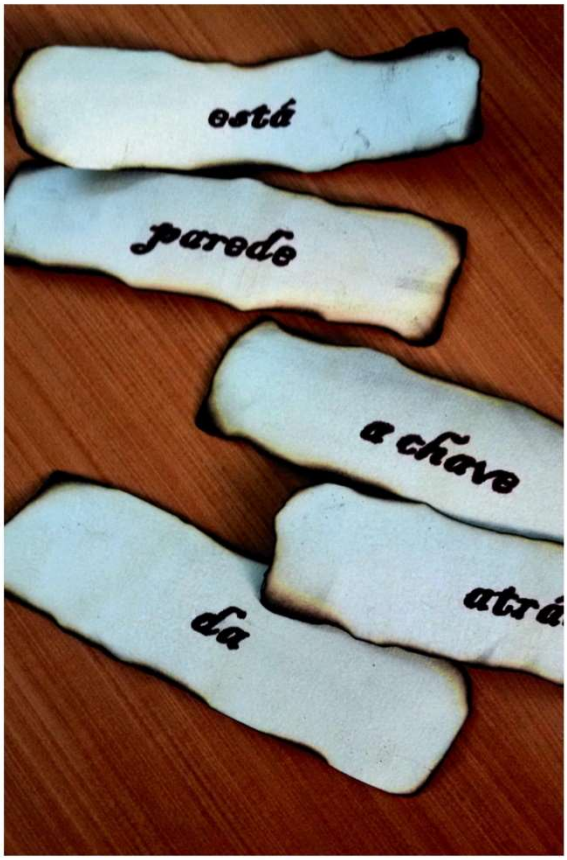
[DICA] O baú da donzela guarda muitos segredos.
[ENIGMA] a Chave



[Tomo VI, Quarto da Donzela] *Ao descobrir a rebeldia da filha, o Intendente trancou a pobre moça no quarto, de onde ela só poderia sair para se casar com um noivo arranjado pelo pai. Mas, estranhamente, quando um noivo aparecia, a donzela ficava careca, o seu vestido avariava, o seu espelho quebrava e o noivo desistia do casamento. Apenas o seu buquê permanecia intacto, como se tivesse um feitiço. Um dia, quando o Intendente chegou com mais um noivo para apresentar à filha, para o seu espanto, o quarto estava vazio.*

[DICA] (Dentro do envelope estará apenas o card do Guardião São Jorge)
[ENIGMA] da





[Tomo VII, São Jorge] *Era dia de procissão. Sete Orelhas se disfarçava na multidão de fiéis, para cometer o crime encomendado pelo Intendente. Naquele tempo, a escultura de São Jorge, figura imponente, símbolo de garra e luta, tratada com muita elegância e glamour pelos moradores da vila, era usada em procissões, montada a cavalo, levando uma lança na mão. Ao notar que o bandido se afastava em direção ao rio para cometer tamanha crueldade contra o escravo Felício, São Jorge não pensou duas vezes e atirou a sua lança, cravando exatamente no coração do homem, que parou de bater na mesma hora. Após o acontecimento, São Jorge foi jogado no fundo da prisão, onde ficou por muito tempo. Todo o glamour e mordomia que a escultura tinha não existiam mais. São Jorge passou a ser tratado como criminoso, mas na verdade ele foi o herói que salvou da morte o escravo Felício. Daquele dia em diante, Felício não foi mais visto na vila.*

[DICA] O Arcanjo tem algo para contar. (Dentro do envelope estará o *card* do Arcanjo).
[ENIGMA] parede

[Tomo VIII, Arcanjo] *Segundo rumores, Felício e Afrodite partiram juntos para um quilombo, onde se casaram, tiveram dois filhos e viveram felizes. Levando uma vida cheia de maldades, o Intendente foi enlouquecendo até o fim dos seus dias. Mas um mistério permaneceu após a sua morte, pois a Chave Dourada havia desaparecido do cofre de quatro fechaduras. Quem a retirou de lá? E o que fez com ela?*

[ENIGMA] escada

BÔNUS: Use a imaginação! Cada resposta válida contará 5 minutos a menos no tempo!
Quem retirou a Chave Dourada do cofre?
E o que fez com ela? (só valem respostas que façam sentido na história)

Reúnam os enigmas, encontrem a Chave Dourada e descubram o final desta história!!

[Tomo IX, esconderijo da Chave Dourada] *Quando morreu, o Intendente foi para o inferno e levou consigo a Chave Dourada. Portanto, foi ele próprio quem a retirou do cofre de quatro fechaduras. No inferno, ele propôs um trato ao Arcanjo, o chefe dos anjos: "Se você me tirar daqui, eu lhe darei em troca a Chave Dourada". O Arcanjo tomou posse da chave, abriu a velha Casa de Fundição e a transformou num museu. Sem mais servir à mineração, a bateia de cobre do escravo Felício descansa num canto do museu, guardada pelo Arcanjo, e de alguma forma mantendo viva a memória do corajoso garimpeiro.*

[Fala da narradora] *Enquanto eu ainda refletia sobre a história que a senhora acabava de me contar, e na sua veracidade, ela sorriu e me disse para passar a história pra frente. Antes que pudesse lhe fazer algumas das várias perguntas que estavam em minha cabeça, num momento único de distração, a Griô sumiu, deixando-me sozinha.*

Fim

ANEXO A – As histórias imaginadas pelos Senseis

1) Sensei: Vick
   Guardião: Anjo Barbado
   Objeto: Baú de Noiva
   Título da história: O Anjo dos Sonhos

O anjo barbado é conhecido por entrar nos sonhos das donzelas para descobrir seus segredos e todos esses segredos ele guarda num baú que tinha no quarto das donzelas da época. Mas é claro que, como ele tinha um coração muito bom, tentava ajudar, mas sempre acabava atrapalhando. E é uma dessas histórias que hoje ele conta para vocês.

"Eu vivo aqui há muitos anos e antes desse casarão virar um museu, há setenta anos, veio morar aqui o casal Paula Rocha e sua bela filha, Afrodite, não estava muito feliz com a mudança, pois tinha deixado um amor secreto para trás. Como era muito sensível, Afrodite passou noites e noites chorando e sonhando com seu grande amor.

Claro que eu, um anjo muito bonzinho não ia deixar aquela bela donzela sofrer assim. Então entrei no sonho dela e falei a minha brilhante ideia de escrever uma carta e colocar debaixo do travesseiro que um dia um anjo dos sonhos levaria esta carta ao seu grande amor.

Quanto chegou a noite do outro dia, a carta estava lá embaixo, esperei ela adormecer e levei a carta para o seu amado. Mas como não dormi a noite passada, uma sonolência veio a me atrapalhar e essa carta caiu em mãos erradas. Entreguei ao pai dela. Coitada, fiz a jovem sofrer ainda mais. Como um castigo, Afrodite ficou trancada durante anos em seu quarto sem ver a luz do sol, nem ao jardim ela poderia ir.

Depois de cinco anos, encontraram um noivo para ela e para a surpresa de Afrodite era o Frederico, seu grande amor. Nunca ninguém soube, todos achavam que era só um homem comum que tinha todas as qualidades e que daria a ela uma grande felicidade.

Ah, e eu?? Parei um pouco de fuxicar o sonho dos outros e a cuidar do meu sono! Mas é claro, um segredo ou outro eu precisava descobrir".

2) Sensei: Maya
   Guardiã: Donzela
   Objeto: Espelho
   Título da história: O casamento da Donzela

A donzela iria se casar com o filho do dono de engenho mais rico e poderoso daquela cidade. De tanta ansiedade para o seu casamento a donzela acabou comendo muito e ela

decidiu fazer um novo corte em seu cabelo e sua criada acabou cortando mais do que devia e a deixando um lado da sua cabeça careca. Como em sua casa o seu espelho tinha quebrado a donzela acabou nem vendo o que tinha acontecido com ela. Dos objetos de noiva que donzela tinha só o buquê que permaneceu intacto. No dia do seu casamento o seu espelho velho foi jogado fora e um novo comprado, seu vestido ficou muito apertado e a trança embutida foi por água abaixo, mas mesmo naquele estado a donzela foi até o seu casamento, e lá mesmo teve a notícia que o seu noivo tinha a deixado e que tinha fugido com outra donzela e assim a donzela acabou se tornando a lenda do buquê.

3) Sensei: Andy
   Guardiã: Griô
   Objeto: Bateia de Cobre
   Título da história: O Garimpeiro e a Rainha das Águas

Numa tarde de sexta-feira, eu estava sozinha no museu imaginando a história de todos aqueles artefatos. Eis que quando menos esperava, ouvi uma voz baixa dizer docemente: "Ah, essa velha bateia...".

Virei-me espantada e vi uma velha senhora, algum centímetro mais baixa que eu, com um sorriso nostálgico no rosto. Eu teria gritado, ou até mesmo teria saído correndo, mas a senhora tinha uma expressão tão pacífica que me fez querer ouvir tudo o que aparentemente tinha para contar. A senhora explicou-me que de todos os artefatos daquele museu, aquela bateia era o mais importante para ela. Isso se dava porque de todas as histórias contadas pelo seu avô, à história do Garimpeiro e a Rainha das Águas era a que mais lhe encantava. "Conte-me!", disse-lhe, quase involuntariamente. Desde muito cedo sempre fui encantada por histórias, e não me importaria em ouvir aquela. A velha sorriu, sentou-se ao chão encostando-se a uma das paredes e começou a me contar...

"Há muitos e muitos anos atrás, numa pequena aldeia, havia um grupo com seis ou sete garimpeiros. Eram todos muito felizes, mesmo que fossem duramente oprimidos pelos seus senhores. Todo ouro que achavam tinha que ser entregue aos seus superiores, assim conseguiam alimentar suas famílias numa época de grande pobreza. Zaki era um homem forte e de bom coração, que não deixava a dureza dos dias o abalar. Embaixo de chuva ou sol, animava todos com sua cantoria e assim o trabalho sempre rendia mais. Corria por entre a aldeia o boato de que Zaki e sua bateia eram abençoadas por Janaina, a Rainha de todos os mares e rios. Isso porque quase todo o dia conseguia achar muitas pepitas de ouro.

Obs: Janaina significa "protetora do lar", "deusa do mar", "rainha do mar", "mãe dos peixes".

Havia uma lenda por entre as pessoas que dizia que havia uma grande pepita de ouro naquelas águas, e que caso fosse encontrada levaria a pessoa que a encontrou à Grande cidade submersa, a qual possuía grandes tesouros e a imortalidade. Eis que em um daqueles dias comuns de trabalho cansativo, ouviu-se um grito de felicidade. Ao redor de Zaki juntaram-se várias pessoas para saber do que se tratava. Em sua mão havia uma grande e dourada pedra. Tão grande que ele mal podia segurá-la em suas mãos. Muitos ficaram felizes por ele, mas entre aquelas pessoas havia um homem mal e invejoso, que sentiu seu coração ferver de raiva, então teve um plano.

Alguns dias depois enquanto Zaki garimpava sozinho em uma parte mais afastada do rio, foi atacado sem chance de defesa e caiu sem vida ao chão. O homem mau saiu com seu coração alegre pela maldade que fez, mas no outro dia teve uma surpresa e tanto. Zaki garimpava feliz na borda do rio. Parecia mais forte e disposto do que nunca. Sabendo que não poderia falar disso com ninguém, e com medo dos seus próprios pensamentos o homem foi embora, tempos mais tarde receberam a notícia de que se matou. Sobre os tesouros e a cidade nada se sabe ao certo, mas a imortalidade aparentemente foi concedida a ele, que viveu por muitos e muitos anos".

4) Sensei: Tom
   Guardião: São Jorge
   Objeto: Arma
   Título da história: Não tem

São Jorge é uma figura imponente e símbolo de garra e luta. Entre suas várias esculturas, tem uma que era tratada com muito glamour e elegância e vivia nos prédios mais importantes da cidade, mas que agora não é lembrada pela garra e pela luta que simbolizam São Jorge e sim como um criminoso. Isso mesmo, isso aconteceu há um tempo, quando as esculturas eram usadas em procissões, aonde iam montadas nos cavalos como pessoas. Esta estátua de São Jorge levava uma lança na mão, dizem que no meio de uma das várias procissões que a estátua participava, o cavalo deu um tranco e a lança na mão de São Jorge foi lançada para longe atingindo exatamente o coração de um rapaz que ali passava. Logo após o acontecimento a estátua foi jogada no fundo da prisão aonde ficou muito tempo e todo o glamour e mordomia que a estátua tinha já não existiam mais, ela era tratada como uma prisioneira. E assim ficou por um bom tempo até ser trazida para o Museu do Ouro, onde fica

em exposição, mas poucos sabem a verdadeira história por trás do "crime do São Jorge".

A verdadeira história contada pela escultura é a seguinte: havia uma bela moça que todos da cidade cobiçavam e amavam, mas ela era muito difícil e não poupava sinceridade na hora de dispensar os seus pretendentes. Um desses pretendentes da bela moça ficou extremamente furioso ao ouvir sair dos belos lábios da moça que ele nunca teria uma chance com ela e que ela preferia morrer sozinha do que ao lado dele. Tomado pela fúria arquitetou um plano aonde se vingaria da moça arrancando a vida de seu belo corpo com a arma de seu primo. Mas ele não esperava que ao ir buscar a arma com seu primo São Jorge ouviu todo seu plano e não podia deixá-lo fazer tamanha crueldade com aquela bela moça de olhos azuis como o céu. Então, no dia da procissão, ao ver o rapaz indo em direção à casa da bela moça para concretizar seu plano, São Jorge não pensou duas vezes e atirou a sua lança cravando exatamente no coração do rapaz, que parou de bater na mesma hora. Logo após o acontecimento, São Jorge não teve o prestígio merecido e ao contrário foi suspenso de suas regalias e tratado como um prisioneiro e criminoso, algo que ele nunca foi, e ele na verdade era o grande herói de toda a história.

5) Sensei: Nick
   Guardião: Felício
   Objeto: Cofre
   Título da história: Não tem

O Felício é um garimpeiro que num dia de sol muito quente estava lá com a bateia na mão, aí, de repente, ele achou uma pepita de ouro e teve a audácia de não entregar para o dono da casa. Aí ele escondeu num cofre que tinha na senzala.O dono da casa pode ter descoberto e tentou um assassinato. Ele assassinou o Felício.* referência a um cômodo do museu.*

6) Sensei: Perseu
   Guardião: Intendente
   Objeto: Casa
   Título da história: Não tem

O coronel morreu. Ele era muito mau com os escravos, por isso ele foi para o inferno. Ele fez um trato com o Arcanjo para tirar ele de lá. Assim que tirou ele de lá, ele deu para o Arcanjo esta casa. Aí o Arcanjo transformou isto aqui num museu.