

Memória, Educação & Difusão de Acervos Culturais

André Luiz Paulilo e João Paulo Berto (Organizadores)



CMU
PUBLICAÇÕES

Memória, Educação & Difusão de Acervos Culturais

*André Luiz Paulilo
João Paulo Berto
(organizadores)*

Centro de Memória-Unicamp
Campinas, SP - 2022

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca Professor José Roberto do Amaral Lapa
Kenia Laura Barbosa Oliveira – CRB 8/10258

M519m Memória, Educação e Difusão de Acervos Culturais /
organizadores André Luiz Paulilo, João Paulo Berto. –
Campinas, SP : CMU Publicações, 2022.
179 p.

e-ISBN 978-85-85562-50-2

1. Memória. 2. Educação. 3. Difusão cultural. I. Título. II. Paulilo,
André Luiz. III. Berto, João Paulo.

CDD 153.1

Revisão
Sinara Barbanti

Projeto gráfico, capa e arte final
Carlos Roberto Lamari



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Reitor: Antonio José de Almeida Meirelles
Coordenadoria Geral da Universidade
Coordenadora: Maria Luiza Moretti



COORDENADORIA DE CENTROS E NÚCLEOS (COCEN)
Coordenadora: Ana Carolina de Moura Delfim Maciel



CENTRO DE MEMÓRIA - UNICAMP
Coordenador: André Luiz Paulilo
Cordenadora Associada: Maria Sílvia Duarte Hadler

CONSELHO CIENTÍFICO - CMU

André Luiz Paulilo
Maria Sílvia Duarte Hadler
Ana Lucia Guedes Pinto
Ana Maria Tagliari Florio
Arnaldo Pinto Jr
Carmen Lúcia Soares
Ema Elisabete R. Camillo
Gustavo Pereira Fraga
Jefferson Cano
Jeisel Licursi Meira Lima
Lenita Waldige Mendes Nogueira
Lucilene Reginaldo
Nelson Mendes Cantarino
Rita de Cássia Francisco
Tania Seneme do Canto

COMISSÃO EDITORIAL - CMU

André Luiz Paulilo
Aline Vieira de Carvalho
Carlos Roberto Lamari
Heloísa Helena Pimenta Rocha
João Paulo Berto
Maria Alice Rosa Ribeiro
Maria Sílvia Duarte Hadler
Nelson Mendes Cantarino

Sumário

APRESENTAÇÃO	5
CAPÍTULO 1	7
PATRIMÔNIO CULTURAL, COMPREENSÃO DE VIVÊNCIAS, EDUCAÇÃO E TURISMO	
<i>José Newton Coelho Meneses</i>	
CAPÍTULO 2	35
EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM TIRADENTES-MG	
<i>Luiz Antônio da Cruz</i>	
CAPÍTULO 3	52
CULTURA ALIMENTAR E PATRIMÔNIO: PRIMEIROS APONTAMENTOS SOBRE O PROJETO EDUCATIVO E PATRIMONIAL – FAZENDA ATALAIA – AMPARO-SP	
<i>Silvana Meirielle Cardoso</i>	
CAPÍTULO 4	70
CONSTRUÇÃO DE MEMÓRIAS E OS CUIDADOS DE SUA REIFICAÇÃO: AS AÇÕES DO COLETIVO PASSEANDO PELAS RUAS NA CIDADE DE SÃO PAULO	
<i>Philippe Arthur dos Reis</i>	
CAPÍTULO 5	95
ZONAS DE CONTATO E IMPULSIONAMENTOS EDUCATIVOS NO MUSEU DA DIVERSIDADE SEXUAL	
<i>Ellen Nicolau</i>	
CAPÍTULO 6.....	113
A HISTÓRIA PÚBLICA E OS PATRIMÔNIOS DIFÍCEIS: ARQUIVOS MARGINAIS, UMA PLATAFORMA EM CONSTRUÇÃO (2011 – 2021)	
<i>Viviane Trindade Borges e Carolina Wanderley Van Parys de Wit</i>	
CAPÍTULO 7.....	130
MUSEOLOGIA, CULTURA DIGITAL E AS REDES DE INFORMAÇÃO DO UNIVERSO WIKI: CONEXÕES POSSÍVEIS	
<i>Luciana Conrado Martins e Dalton Lopes Martins</i>	
EPÍLOGO.....	165
O LUGAR DA DIFUSÃO EM INSTITUIÇÕES ARQUIVÍSTICAS	
<i>Marcelo Antônio Chaves</i>	
SOBRE OS AUTORES.....	178

Capítulo 7

Museologia, Cultura Digital e as Redes de Informação do Universo Wiki: conexões possíveis

*Luciana Conrado Martins
Dalton Lopes Martins*

Introdução

No clássico ensaio de 1971, Duncan Cameron propunha a psicoterapia para os museus. Em suas palavras, “nossos museus não parecem saber a que vieram, nem o que eles são, e eles são incapazes de resolver os problemas da definição do seu papel na sociedade” (1971, p. 11). Com uma argumentação provocadora, Cameron afirma que os museus devem ser espaços nos quais não apenas as elites intelectualizadas se reconheçam, a partir de seus sistemas de classificação fundados na cultura da burguesia e aristocracia antigas, mas espaços de democratização voltados para “facilitar a igualdade frente à cultura”. Para isso ele propõe o “museu fórum”, como forma de estabelecer a polêmica e o debate em torno dos conteúdos e coleções dos museus.

Eu proponho não somente salas de exposição e de reunião abertas a todos, mas programas e financiamentos que aceitam sem reservas as inovações mais radicais nas formas artísticas, as interpretações mais controversas da história, sejam

da nossa sociedade, sejam da natureza humana, ou da natureza do nosso mundo. (CAMERON, 1971, p. 19, tradução nossa).

A argumentação desse autor vai ao encontro às preocupações que mobilizavam a comunidade museal em meadas dos anos 1970 e que podem ser percebidas nos documentos resultados dos encontros profissionais e das publicações da área no período. Os museus e seus profissionais eram contestados a partir da legitimidade dos discursos estabelecidos, na medida em que não eram considerados representativos da maior parte da sociedade. Mulheres, negros, indígenas, só para citar alguns poucos exemplos, não estavam representados na história, da ciência, nas artes, colecionadas, estudadas e expostas nos museus. A esse respeito, John Kinard exortava os museus a trazerem para suas coleções e exposições o que ele denominava “as contribuições culturais das minorias”. Em suas palavras, “mesmo que algumas sociedades se recusem ainda a reconhecer os negros, os ameríndios, os asiáticos, não existe nenhuma razão para que os museus os escondam como se eles não existissem” (1992, p. 100).

O tipo de preocupação demonstrada por Cameron e Kinard lançam luz nas discussões que agitavam a comunidade museal mundial nesse período¹. No final dos anos 1960, o mundo ocidental convulsionava de tensões e os clamores por mudanças também atingiram os museus. A esse respeito Duarte (2013, p. 100) aponta que,

¹ Ambos autores, foram referências importantes desse debate, na medida em que sendo diretores de museus, capitaneavam em suas instituições novas formas de pensar o museu e a participação da comunidade em suas funções. Cameron era diretor do Art Gallery of Ontario (Canadá) e Kinard, do Anacostia Museum (EUA) durante os anos 1970.

O contexto social de forte questionamento e mudança que marcou a década de 1960 não permitirá que o museu passe incólume por esse período. Mas, por outro lado, a inserção do museu nesses movimentos sociais e a exploração dinâmica das suas coleções exigia uma verdadeira metamorfose da instituição. A letargia dominante será removida através de duas linhas de renovação distintas: 1) o projeto e o ideal político de democratização cultural com a ajuda do museu, e 2) a eleição do museu e suas práticas como campo de reflexão teórica e epistemológica.

A democratização do acesso e a inserção de novos discursos, seja na coleta de referências e seu tratamento, seja na comunicação expositiva, eram os pilares da transformação que iriam referendar a própria alteração da definição de museu proposta pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM), órgão ligado à Unesco que congrega os profissionais, pesquisadores e instituições da área museológica em todo o mundo. Esse órgão adotava uma definição de museu que legitimava “toda instituição permanente que conserva e apresenta coleções de objetos de caráter cultural ou científico, para fins de estudo, educação e de deleite” (ICOM, 1947, *apud* VALENTE, 2008, p. 23). O que pode ser considerado como uma definição abrangente deixava transparecer as controvérsias que pairavam sobre a questão. Essas controvérsias espelhavam, em grande medida, os embates que, dentro da comunidade museológica, valorizavam a participação social nos processos e discursos museais de forma mais abrangente.

Os questionamentos sobre quem, afinal, define o que vai ser coletado, estudado, preservado e exposto pelos museus se acirrou a partir da proposição de conceitos como

ecomuseu e/ou museu comunitário. Cunhado por Hugues de Varine-Bohan, no contexto da IX Conferência Geral de Museus do ICOM – realizada em 1971, em Grenoble (França), o conceito de ecomuseu se funda na ideia de patrimônio integral. Nas palavras do autor,

O ecomuseu é uma instituição que gere, estuda, explora para fins científicos, educativos e em geral culturais, o patrimônio global de uma comunidade específica, compreendendo a totalidade do meio ambiente natural e cultural dessa comunidade. O ecomuseu é de fato um instrumento de participação popular para o planejamento do território e o desenvolvimento comunitário. Com esse objetivo, o ecomuseu utiliza todos os meios e todos os métodos existentes para incentivar essa comunidade a apreender, analisar, criticar e realizar de maneira livre e responsável os problemas que a ela se apresentam a ela em todos os domínios da vida. O ecomuseu utiliza essencialmente a linguagem do objeto, nos limites da vida cotidiana, em situações concretas. Ele é antes de tudo um fator de mudança desejado (VARINE, 1992, p. 446, tradução nossa).

A ideia de patrimônio integral surgiu a partir das discussões promovidas durante a “Mesa Redonda de Santiago do Chile sobre o Papel do Museu na América Latina”. Esse encontro e seus resultados são considerados por Mensch (1999) a mais original e importante contribuição da América Latina para o pensamento museológico contemporâneo. Realizada no ano de 1972, a Mesa Redonda teve sua importância atrelada à proposição do uso social do patrimônio, bem como à definição do conceito de um museu integral. No documento resultante da Mesa Redonda estão esboçadas as preocupações com o pa-

pel da cultura como força motriz das transformações sociais e a necessidade de estruturação de práticas de intervenção social a partir dos museus. É nesse encontro também que se coloca um novo paradigma de atuação para as instituições museológicas. Em oposição às tradicionais tarefas de formação e conservação das coleções, cunha-se o conceito de patrimônio global/integral a ser gerenciado por um museu ativo no interesse das comunidades locais. De acordo com Varine (2010, p. 40), são dois os aspectos essenciais da “mensagem de Santiago”, a ideia de museu integral, e a ideia do museu como ação “instrumento dinâmico da mudança social”.

O documento final da Mesa-Redonda parte de um diagnóstico da situação social e econômica da América Latina, em que pesam o desequilíbrio econômico e de desenvolvimento material entre os países, a urbanização desenfreada e não planejada e uma crise econômica e social endêmica. Os museus, frente a esse cenário, têm uma missão de transformação social visando à melhoria das condições de vida das pessoas nos denominados países de terceiro mundo. Munidos dessa missão, ao mesmo tempo civilizadora e modernizadora, os museus devem voltar-se ao engajamento ativo das comunidades, visando a transformação e melhoria social, por meio de suas ações.

A participação das comunidades nos processos museais, não somente como público, mas como agente decisivo ativo, é um dos principais paradigmas do que, nos anos seguintes, se convencionou denominar Nova Museologia, nomenclatura consagrada pela Declaração do Quebec (1984). Essa declaração, produzida a partir do I Atelier Internacional Ecomuseu/Nova Museologia, tem como subtítulo “princípios

de base de uma nova museologia”, e singulariza esse movimento como englobando todas as formas de Museologia ativa, como a ecomuseologia e a museologia comunitária. Sob esse guarda-chuva se abrigam diferentes denominações que partilham o ideal da participação social, em consonância com a democratização do acesso dos conteúdos das coleções e a relevância e atuação social dos museus.

Candido (2000) afirma que, mais do que uma ruptura, a Nova Museologia não deve ser encarada como uma outra Museologia, e sim como um movimento de renovação. Dentro desta renovação, a autora destaca a importância de algumas transformações conceituais, como a transferência da base da organização das instituições museológicas das coleções para as funções, além da introdução de um novo aparato conceitual baseado na ideia de um museu integrado. Duarte (2013, p. 109), entretanto, aponta que as novas formas museais propostas por essas vertentes não eram consensuais no interior da comunidade museológica internacional, e discordavam “da tomada de posição da XIII Conferência Geral do ICOM – realizada em Londres, em julho de 1983 – na qual tinha sido formalmente rejeitado o reconhecimento de todas as práticas que não se enquadrassem no quadro museológico instituído”.

Em 1992, novas e importantes reflexões são registradas na comunidade internacional de museus, dessa vez em Caracas, no âmbito do Seminário “A missão dos museus na América Latina hoje: novos desafios”. Mais uma vez reafirmou-se o compromisso social dos museus, dessa vez frente a um cenário consolidado de abertura das instituições museológicas ao seu entorno. Os museus foram definidos como parceiros no desenvolvimento das comunidades, sendo as funções de co-

municação e educação fundamentais para a ocorrência desse processo.

A função comunicativa dos museus foi um dos maiores destaques da reunião de Caracas. Apontou-se a necessidade do estabelecimento de um processo comunicacional de mão dupla, ou seja, em que o diálogo entre museus e públicos fosse estimulado, visando o fortalecimento da identidade cultural, da integração dos povos latino-americanos e da preservação do patrimônio cultural e natural.

Até mesmo os temas tradicionais deveriam ser substituídos ou transformados para alcançarem um patamar comum de compreensão e de incentivo à transformação. Segundo o texto da Conferência de Caracas a atuação dos museus deve se pautar pelos seguintes parâmetros:

Que o museu oriente seu discurso para o presente, enfocando o significado dos objetos na cultura e na sociedade contemporânea e não somente em como e por que se constituíram em produtos culturais no passado; neste sentido o processo interessa mais do que o produto; [...] Que se desenvolvam investigações mais profundas e amplas sobre a comunidade em que está inserido o museu, buscando nela a fonte de conhecimento para a compreensão de seu processo cultural e social, envolvendo-a nos processos e atividades museológicas, desde as investigações e coleta dos elementos significativos em seu contexto, até sua preservação e exposição; [...] propondo-se os museus como espaço e de reflexão crítica da realidade contemporânea [...] Que se busque sua forma de ação integral e social por meio de uma linguagem aberta, democrática e participativa que possibilite o desenvolvimento e o enriquecimento do indivíduo e da comunidade. (BRUNO, 2010, p. 40).

Como é possível perceber, o compromisso político e ideológico implícito em todos os documentos apresentados – Santiago e Québec – encontra sua expressão mais audaz em Caracas, na medida em que este estabelece um novo paradigma de atuação social para os museus. Nesse processo os conceitos-chave giram em torno da importância assumida pelo público e pelo papel das ações de comunicação e educação, que devem estar sintonizadas no engajamento dos públicos para o bem comum.

A importância dessas transformações para o desenvolvimento do pensamento e da prática museais é apontada por Duarte (2013) como fundamental para entender a configuração da Museologia enquanto campo de reflexão das ciências sociais contemporâneas. Além disso, essa autora aponta a transformação da própria instituição e processos museais, cujos impactos podem ser sentidos, inclusive, no atual debate acerca da definição de museu que acontece no âmbito do Icom (SANDHAL, 2019).

Como instituição social que é, o museu tem responsabilidades sociais para com a comunidade em que está inserido, cujo bem estar e satisfação de necessidades várias devem fazer parte da sua missão. Tensões e problemas socioculturais de várias ordens, bem como flagrantes processos de exclusão não são questões de que ele deva ficar alheado. Pelo contrário, o museu pode ser agente de mudança social, de regeneração e de empowerment das populações, na medida em que se torne mais consciente da comunidade que o rodeia e se torne um efetivo espaço de congregação para essa comunidade. (DUARTE, 2013, p. 113)

As discussões aqui apresentadas salientam as transformações que impactaram a comunidade museal, transformando as práticas e a própria concepção do que é museu. É evidente que a busca por um “modelo” de museu se torna mais complexa a partir do envolvimento de parte da comunidade museológica nesses debates. O “uso” dos museus como ferramenta de transformação social parece querer deixar para trás as tradicionais funções de coleta, pesquisa e preservação de coleções. Em um mundo transformado, e transtornado de problemas, instituições voltadas aos objetos parecem anacrônicas e até mesmo a própria noção de patrimônio adquire novos significados mais abrangentes e socialmente engajados.

Nesse panorama, algumas instituições notabilizaram-se pela perseguição aos pressupostos de maior abertura em direção ao público, baseada em uma forte atuação extramuros, estabelecendo suas ações a partir de uma matriz educacional voltada ao desenvolvimento social por meio da preservação do patrimônio. Outras já adotaram esses pressupostos de maneira mais genérica, transformando suas exposições para torná-las mais palatáveis e inteligíveis ao público leigo, seja por meio de um redirecionamento museográfico, seja por meio de ações de mediação educacionais específicas.

É justamente nesse contexto que se inserem as práticas da cultura digital, que trazem novas possibilidades de experimentação dos limites da relação entre coleções, museus e públicos (ICOM, 2004a; ICOM 2008). A ideia de cibercultura, ou cultura digital como definido por Lévy (2010), apontam a possibilidade de uma nova prática cultural, na qual a informação é produzida e disseminada a partir de diferentes pontos no ciberespaço, dentro das chamadas comunidades

virtuais em criação. Dentro dessa perspectiva emerge uma «inteligência coletiva», responsável por,

[...] modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão [...]. Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem – o que pressupõe, obviamente, o questionamento de diversos poderes –, melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecno social (LÉVY, 2010, p. 29).

A ideia de cibercultura de Levy (2010) tem na sua base, portanto, a possibilidade de trocas, criações, organizações e diversões, gerando relações sociais, produções artísticas, intelectuais e éticas de diferentes grupos humanos no ambiente possibilitado pelas redes interconectadas de computadores, ou seja, no ciberespaço proporcionado pela existência da internet. A concepção de inteligência coletiva, estabelecida pelo autor, configura um cenário futuro de maior horizontalidade comunicacional e produtiva. Entendemos, nesse sentido, que a ampliação e o redirecionamento da função social dos museus, estabelecidos como paradigmas a partir da Nova Museologia, dialogam com as possibilidades da cultura digital, conforme apontadas por Levy, na medida em que essas permitem não só o acesso da sociedade às coleções, como sua participação nos processos estruturantes da cadeia operatória museológica (BRUNO, 2004). Ou seja, por meio da cultura digital, os paradigmas democratizantes do acesso ao patrimônio e, em um nível mais profundo, às esferas decisórias dos

museus, têm nos espaços sócio técnicos proporcionados pela internet, um aliado em seus objetivos.

The opportunities offered by today's digital technology are bringing museums ever close to their goals of accessibility, inclusion and democratisation of culture. These technological advances have greatly facilitated the important role museums can play in creating connections with and among visitors [...]. (DEVITT, 2018, p. 3)

As conexões apontadas por Devitt, com e entre visitantes, dão mostras do potencial que a tecnologia digital traz para o universo museal. De acordo com Vessuri, as tecnologias permitem que os públicos tenham novas experiências nos museus, além de ampliarem as formas de interação a partir de experiências já conhecidas. De acordo ainda com esse autor, *“los cambios tecnológicos también han tenido impacto en las expectativas de los visitantes acerca de cómo recibirán y contribuirán información en el contexto del museo”* (VESSURI, 2017, p. 51). Tornar o patrimônio museal mais acessível a um número maior de pessoas, democratizando o acesso às instituições museais é, dessa forma, uma perspectiva que se coloca para o uso das tecnologias digitais nos museus, em diálogo com os pressupostos democratizantes da Nova Museologia.

Fato é que as coleções abrigadas pelos museus trazem de forma muito contundente e exclusiva o olhar do especialista, curador e/ou pesquisador na definição daquilo que vai ser visto e partilhado com o visitante. A sociedade tem pouco ou nenhuma inferência sobre os processos de seleção, armazenamento e partilhamento da informação acerca dessas coleções. Como consequência, muitas possibilidades de uso aca-

dêmico, cultural, turístico e mesmo econômico se perdem, diminuindo o potencial de relevância social tanto dos museus e de suas próprias coleções.

Em um estudo recente, realizado em museus alemães, Wiedemann, Schmitt e Patzschke (2019), exploram a reação de museus à perspectiva de tornar acessível na Internet suas coleções. A partir da realização de entrevistas com diretores de museus que utilizam, de alguma forma, ferramentas digitais para socialização dos acervos, elas elencam quatro motivações básicas que levam ao desenvolvimento do acesso digital de acervos dessas instituições. A primeira diz respeito ao engajamento público. “By enabling open and easy distribution of their content, museums aim to increase their public visibility and to be involved in innovative processes, which strengthen public participation” (WIEDEMANN; SCHMITT; PATZSCHKE, 2019, p. 199). A segunda motivação diz respeito à promoção da preservação do conhecimento sobre o patrimônio e traz aspectos importantes relativos à possibilidade de inserção de novas narrativas sobre esses acervos.

Museums following this approach see themselves as archives of cultural assets. Their focus is on the documentation of their collections through means of editing and linking object information. The museums understand themselves as organizations acting in the cultural sector, not primarily as an economic, scientific or public actor. The comprehensive safeguarding of objects’ contextual information gained through interpretative work and research is among their core aims. Museums in this group link the interpretation of their collections to narratives of local or national identity. (WIEDEMANN; SCHMITT; PATZSCHKE, 2019, p. 200).

A terceira motivação está relacionada ao provimento de uma infraestrutura de pesquisa, e o museu se vê como o provedor gratuito de conteúdo para o desenvolvimento da ciência e da tecnologia. Por fim, a quarta motivação está relacionada a objetivos de marketing, e o museu está interessado nos aspectos comerciais possibilitados pela venda do seu conteúdo digital.

As possibilidades apontadas pelos autores, evidenciam alguns dos elementos que integram a equação e as motivações dos museus para a adoção das tecnologias digitais em seus processos museais. Pode-se afirmar que as tecnologias digitais têm potencial de auxiliar os museus a estabelecerem essas novas conexões, permitindo que a produção de diferentes discursos acerca do patrimônio musealizado tenha espaço e visibilidade. A rede mundial de computadores tem se provado uma importante ferramenta, não só para difusão dos acervos mas para a promoção do reuso das informações partilhadas sobre eles, inclusive nos museus etnográficos (ENGELSTAD, 2010). Ao disponibilizar, de forma livre e gratuita, seus acervos na internet, os museus permitem que outros públicos, para além dos especialistas e curadores, produzam significados sobre eles, promovendo um verdadeiro diálogo que Burke denomina de bricolagem,

Em vez de uma transmissão em sentido único, mais vale pensar na circulação de conhecimentos em termos de uma “negociação” de informações e ideias ou de um diálogo (por vezes, um diálogo de surdos). Uma consequência importante dessa visão é que inevitavelmente se embaça a diferença entre produzir novos conhecimentos e transmitir velhos conhecimentos. Muitas vezes a inovação é uma espécie de

bricolagem, uma reconfiguração de conhecimentos que resulta de um contato entre culturas diferentes (BURKE, 2012, p. 113).

Entretanto, essa perspectiva trazida por Burke, de um diálogo a partir das informações disponibilizadas de forma aberta, não é consensual no universo museal, e muitos são os críticos do uso das tecnologias digitais para a ampliação ao acesso aos acervos dos museus. O primado do especialista, considerado o único capaz de desvendar os significados da cultura material, ainda é amplamente difundido entre os profissionais da área.

This point becomes very important later to museum object experience since the selection of museum objects for museum visitors is done by a small group of people in the museum field. In other words, a small range of individuals are making the choices about value, preservation, and ultimately what they interpret as informative pieces. This has an enduring effect on what information is preserved and what is not. (LATHAM, 2012, p. 52)

O efeito dessa perspectiva nos museus, na qual apenas o especialista estabelece o significado das coleções por meio de exposições, é o silenciamento de outras narrativas e pontos de vista, notadamente de grupos historicamente desprivilegiados. Vale ressaltar que o uso de tecnologias digitais em museus, especialmente o uso de repositórios digitais para acervos culturais já é uma realidade em diferentes partes do mundo (MARTINS *et al.*, 2017). De acordo com o Tesouro Brasileiro de Ciência da Informação, um repositório digital é de-

finido como um meio para armazenar, gerenciar e preservar conteúdos informacionais no formato eletrônico. Os repositórios são, então, coleções de objetos digitais (imagens, documentos, música, etc., digitalizados), organizados e disponibilizados, via Internet, ao longo do tempo (MARTINS *et al.*, 2017). Aspectos como a garantia da preservação e a possibilidade de utilização de compartilhamento de metadados por meio de protocolos também fazem parte da definição de um repositório digital. Ao entender os objetos culturais abrigados nos museus como fonte informacional, e disponibilizá-los, via repositório digitais para um público mais amplo, os museus estabelecem novas lógicas de apropriação e compartilhamento, aumentando sua difusão e relevância social.

Museums vary in their practices and policies regarding collection development, but all museums make choices that ultimately affect what is kept and not kept and what is shown and not shown. The result influences consensus (even as it is a result of consensus) since objects that are kept are often publicly displayed, but objects that are not kept or exhibited, are not available for use, making some potential information lost information. This process has a cyclical effect on shared conceptions for what is nationally, regionally, and locally significant to people. This, in turn, affects what is valued and therefore, preserved. (Latham, 2012, p. 58)

A digitalização dos acervos e disponibilização na internet, via repositórios digitais, permite que os museus abram o acesso às suas coleções de forma ampliada. Com a digitalização dos acervos, itens que nunca tinham sido expostos, encontram a luz da divulgação. Essa possibilidade abre uma

importante discussão em torno da autoridade museal, pois vem ao encontro a um dos principais pilares do fazer museal: a seleção do que vai ser mostrado.

This sort of situational and temporal selection is precisely what museum professionals do when bringing an object into the collection, or choosing to exhibit, loan or market any particular pieces. The potential pool of information, then, has been reduced when it finally reaches the user, affecting what range of experience they could have at a museum. (LATHAM, 2012, p. 52)

Ao disponibilizar a totalidade das coleções, os museus trazem a possibilidade de abertura a novos usos, leituras e construção de significado sobre as coleções. Isso permite que o visitante do acervo digital tenha reais possibilidades de co-criação e participação sobre os acervos e seus conteúdos. Esses aspectos estabelecem alguns balizamentos importantes para a reflexão de como as tecnologias digitais podem contribuir para que os valores e objetivos propostos pela Nova Museologia sejam alcançados. A partilha de conhecimentos e de poder na seleção dos objetos a serem preservados, estudados e expostos são as bases comuns que estabelecem interfaces importantes para o desenvolvimento dessa reflexão. Entende-se que o uso das tecnologias digitais tem grande potencial para o desenvolvimento dessas premissas de atuação.

Entretanto, como apontado no texto, o uso dessas ferramentas ainda não é consensual nos museus. Além disso, aspectos como a formação das equipes e a estruturação das instituições ainda precisam ser resolvidos. A presente pesquisa em desenvolvimento irá justamente levantar, identificar,

analisar e compreender as possibilidades de uso educacional dos acervos digitais de museus já existentes nas plataformas da Fundação Wikimedia. Espera-se assim, contribuir, tanto do ponto de vista teórico quanto do fazer da disciplina museológica, para a manutenção da relevância dos museus e das coleções etnográficas. Nos tópicos a seguir vamos apresentar, de forma sucinta, do que se trata a ecologia wiki, qual a sua relação com o universo dos museus e das instituições culturais e apresentar suas possibilidades educacionais.

As Wikis e os Museus

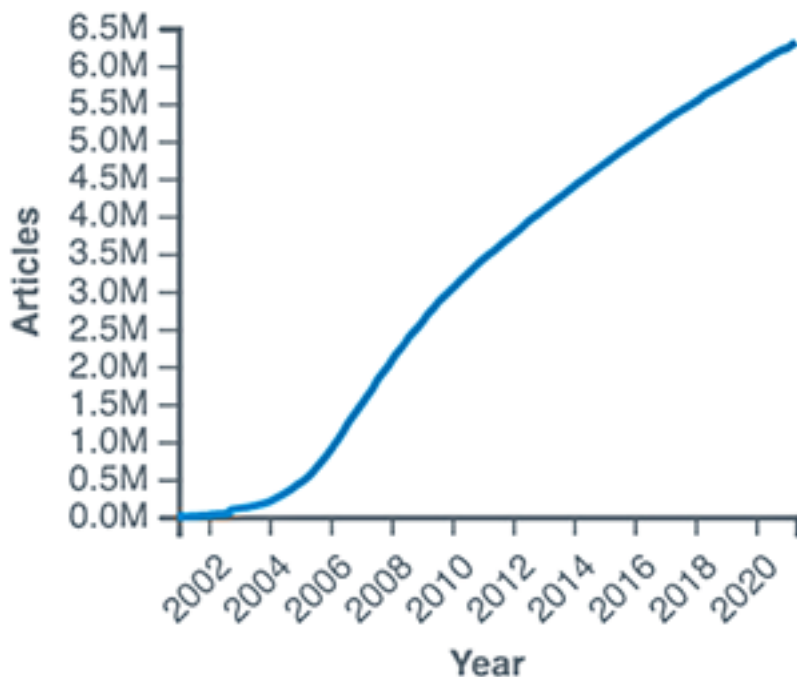
Fundada em 2001, a Wikipédia foi o primeiro projeto da posteriormente criada Fundação Wikimedia. A Wikipédia está atualmente disponível em 310 línguas, totalizando mais de 56 milhões de artigos produzidos, mais de 96 milhões de usuários e mais de 3.800 administradores em termos mundiais (WIKIMEDIA FOUNDATION, 2021b). Ela se constitui como a maior enciclopédia colaborativa online e multilíngue do mundo e seu princípio está baseado na ideia de tornar o conhecimento produzido pela humanidade, livre e acessível para todos. De acordo com as palavras de seu fundador, Jimmy Wales,

Meu sonho é que um dia essa enciclopédia esteja disponível ao custo de impressão para escolas de todo o mundo, incluindo os países do Terceiro Mundo que por anos não terão condições de oferecer acesso generalizado à internet. Quantos vilarejos africanos podem pagar uma *Britannica*? Não muitos, eu suponho. (*apud* REAGLE Jr., 2010, p. 17)

Por trás desse sonho iluminista de tornar o conhecimento acessível, estava também a ideologia em defesa do software livre, gratuito e de código aberto. Os softwares livres partem da premissa de que os códigos dos softwares podem ser aprimorados de forma colaborativa, e que cada usuário tem o direito de executar, estudar, modificar e partilhar cópias do software. Esses princípios colaborativos e de partilha de conhecimento estão na origem do movimento da cultura digital e da chamada ética hacker, preconizada por Steven Levy (1984). De acordo com Levy, a ética hacker é baseada nos seguintes pilares: computadores acessíveis para todos; informação livre e gratuita; promoção da descentralização e não confiança nas autoridades; os hackers devem ser julgados por sua atuação, e não por critérios falsos, como formação, idade, raça, sexo ou posição; é possível criar arte e beleza num computador; computadores podem mudar sua vida para melhor.

As ideias advindas do movimento de software livre e da cultura digital, baseados na ética hacker, estão na origem ideológica da Wikipédia que se constitui, desde sua criação, como um recurso informacional colaborativo, gratuito, transparente e aberto a todos. O software utilizado, o WikiWikiWeb, criado pelo programador Ward Cunningham, permitia que qualquer visitante editasse as páginas de um site construído com essa ferramenta de forma instantânea, sem a necessidade de permissões de administração ou de logins e senhas (LIH, 2009). A ferramenta rapidamente se expandiu e, ao final do primeiro mês de existência, já existiam mais de mil artigos editados. No gráfico a seguir é possível o crescimento vertiginoso do número de artigos da Wikipédia em inglês ao longo dos anos.

Gráfico 1 – Número de artigos na Wikipédia em inglês.



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia#cite_note-Wikimedia_Stats-29

A Wikipédia em português surgiu em maio de 2001 e atualmente conta com mais de 1 milhão de artigos editados (WIKIMEDIA FOUNDATION, 2021b). Como apontado na introdução deste trabalho, a Wikipédia está entre os cinco maiores sites do mundo (NAVARRETE; VILLAESPESA, 2020) e sua prevalência nas buscas do Google se dá em 65% dos casos, no qual o mecanismo de busca apresenta um link de referências nas primeiras páginas ou em suas caixas de informação laterais. Além da perspectiva colaborativa, a Wikipédia tem como princípio de construção a utilização de fontes confiáveis: toda a informação inserida tem que ser passível de verificação, por

artigos científicos ou similares. De acordo com Costa (2014, p. 62), “A novidade operada pela Wikipédia foi transferir a necessidade de expertise dos contribuidores para as fontes. Os especialistas continuam presentes, mas nas referências que devem fundamentar cada informação inserida nos artigos”.

A partir da Wikipédia, toda uma cadeia de outros projetos Wiki, voltados à disseminação e construção colaborativa do conhecimento, foram criados, como o Wiktionary (criado em 2002 e voltado à construção colaborativa de dicionários online em diferentes línguas), o Wikibooks (criado em 2003, permite a criação e a disponibilização de livros online de forma gratuita) e o já citado Wikimedia Commons, o repositório de mídias livres (textos, sons, imagens, arquivos JSON). A manutenção desses projetos é feita por meio da Wikimedia Foundation, uma organização sem fins lucrativos, “dedicada a encorajar o crescimento, desenvolvimento e distribuição de conteúdo multilíngue gratuito e a fornecer o conteúdo completo desses projetos baseados em wiki para o público gratuitamente” (WIKIMEDIA FOUNDATION, 2021c).

O universo dos museus sempre esteve presente nas wikis, na medida em que essas instituições se constituem como provedores de informação de qualidade, altamente especializada e curada, para a sociedade. A colaboração entre wikipedistas, produtores e editores de conteúdos na Wikipédia e museus tem suas origens em 2008, durante a Wikimania, conferência da comunidade Wiki. Liam Wyatt, wikipedista da Nova Zelândia, em uma visita técnica à Biblioteca de Alexandria percebe a sinergia entre o trabalho realizado pelas instituições de patrimônio e memória e os wikipedistas. Ambos estavam interessados em “compartilhar o patrimônio com o

“mundo” (STINSON; FAUCONNIER; WYATT, 2018). No ano seguinte, Wyatt e a Wikimedia Australia realizam a primeira Conferência GLAM-Wiki, que indica as possibilidades de colaboração entre as instituições GLAM e o ecossistema Wiki, sistematizadas no documento intitulado Recomendações GLAM-WIKI 2009 (WIKIMEDIA METAWIKI, 2021). GLAM-Wiki é um acrônimo para *galleries, libraries, archives, museums with Wikipedia* (galerias, bibliotecas, arquivos e museus com a Wikipedia) e reúne as iniciativas de compartilhamento de recursos culturais dessas instituições.

Para evidenciar as vantagens dessa colaboração em prol do conhecimento livre e colaborativo, Liam Wyatt promove, em 2009, um evento voluntário de wikipedistas residentes no Museu Britânico durante cinco semanas. O objetivo era demonstrar como o trabalho de melhoria da qualidade dos verbetes sobre os acervos do Museu na Wikipédia, tinha uma relação direta com o aumento do número de visitantes no site do Museu e da percepção da sociedade sobre a existência dessas coleções como pertencentes a uma instituição museal. Era notório, por exemplo, o fato de que o verbete sobre a Pedra Roseta na Wikipédia tinha cinco vezes mais visitaçã do que o site do próprio Museu Britânico. O trabalho dos wikipedistas evidenciou o enorme potencial de visibilidade e reuso dos acervos culturais nos ambientes wiki e levou outras instituições a se interessarem pela estratégia (STINSON; FAUCONNIER; WYATT, 2018). Já no ano seguinte, diferentes instituições na Catalunha, França, Reino Unido, EUA e Israel receberam wikipedistas residentes (WIKIMEDIA OUTREACH, 2021)

De acordo com Stinson, Fauconnier e Wyatt (2018), as iniciativas GLAM Wiki estão baseadas nos objetivos estraté-

gicos da Fundação Wikimedia, traçados em 2017. O primeiro objetivo diz respeito ao desenvolvimento do “Conhecimento como um Serviço”, que pode ser usado em diferentes contextos técnicos e sociais, permitindo a sua disseminação em muitos formatos distintos. O segundo objetivo estratégico é a “Equidade de Conhecimento”, que permite com que múltiplas comunidades e sociedades ao redor do mundo vejam seu conhecimento refletido nos projetos Wikimedia (“Wikimedia Movement 2017 Strategic Direction” 2017, *apud* STINSON; FAUCONNIER; WYATT, 2018, p. 17). Ambos objetivos têm como foco a diversidade cultural e social na produção de conhecimento livre nos ambientes wiki. As instituições GLAM são, dessa forma, aliados no cumprimento dessas metas, na medida em que são depositárias de acervos de diferentes culturas e sociedades ao redor do globo.

Building platforms, technologies and services to advance knowledge for all people in their own contexts, requires partnership with many different types of organizations. Wikimedia communities frequently partner with institutions who historically control knowledge: from educational institutions, to health research institutes, to governments and even for-profit publishers. Since at least 2009, some of the best allies in this work have been GLAMs (Galleries, Libraries, Archives, and Museums) who share the same principal objective as the Wikimedia community: to ensure that accurate and well supported knowledge is accessible. (STINSON; FAUCONNIER; WYATT, 2018, p. 17).

Visibilizar e tornar acessíveis os acervos GLAM é o objetivo desse processo de disponibilização pública na ecologia

wiki. A colaboração se estrutura a partir do compartilhamento das informações nas páginas GLAM da Wikipedia que, por sua vez, são ilustrados com os itens dos acervos institucionais disponibilizados na Wikimedia Commons e/ou na Wikidata. Como apontado inicialmente, o fluxo informacional dos acervos GLAM, uma vez disponibilizados nos repositórios de mídia (Wikimedia Commons e/ou Wikidata) permite diferentes tipologias de enriquecimento e, principalmente, reuso da informação tornada pública. Na figura a seguir a pesquisadora wiki, Sandra Fauconnier, sistematiza o fluxo informacional dos acervos GLAM nas wikis.

Figura 1 – Fluxo de informação de acervos GLAM na Wikimedia Commons e Wikidata.



Fonte: Sandra Fauconnier / Wikimedia Foundation, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=70463140>.

O reuso é indicado pela autora como uma ação a ser realizada pós upload dos acervos na wiki e engloba a utilização dos dados e mídias disponibilizadas pelas instituições GLAM em projetos Wikimedia, como a Wikipedia, e também em outras plataformas. Ou seja, ao disponibilizar seus dados e acervos na ecologia wiki, os museus e demais instituições de me-

mória, permitem que esses objetos digitais sejam reutilizados para ilustrar diferentes verbetes da Wikipédia e projetos wiki, além de poderem ser reutilizados em outros contextos externos². Entender as possibilidades de reuso e defini-la como uma categoria educacional é parte dos objetivos deste trabalho. Nesse sentido, reuso é aqui definido como as possibilidades de reaproveitamento dos acervos culturais, disponibilizados no ambiente wiki pelas instituições GLAM, no próprio contextos wiki e também fora para fins educacionais. O foco deste trabalho será compreender essas possibilidades de reuso educacional dos acervos de museus de temática indígena, disponibilizados por essas instituições no ambiente wiki. Para melhor compreensão do potencial educacional das wiki, em especial da Wikipedia, o tópico a seguir abordará esse tema.

Os usos educacionais da Ecologia Wiki

A discussão estabelecida no tópico anterior demonstra como o uso das tecnologias digitais pode potencializar a democratização do acesso ao patrimônio museal e o engajamento da sociedade em torno dos acervos dessas instituições. Mas, como isso de fato pode acontecer? Quais são as possibilidades de acesso e engajamento social possibilitadas pela cultura digital?

O presente trabalho busca refletir sobre como as ecologias wiki, ao disponibilizarem acervos culturais de museus de forma livre e colaborativa, podem se configurar como recursos para a educação museal. Conforme apontado na introdu-

² Sobre as possibilidades de reuso de objetos digitais no ambiente da internet, ver Barranha(2018).

ção deste texto, essas plataformas constituem-se como recursos informacionais disponíveis na internet gratuitamente para o público. Sua característica de construção colaborativa e disponibilização de recursos informacionais cria um enorme ecossistema de circulação e produção colaborativa da informação. De acordo com pesquisas iniciais, o compartilhamento de conteúdo nos ecossistemas wiki pode resultar em um aumento de 17.000% nas visualizações dos objetos digitais em comparação à sua disponibilização apenas no site da instituição cultural (KENNISLAND, 2011). Em um estudo mais recente, Kelly (2019) faz um extenso levantamento dos impactos da disponibilização de acervos culturais nas wikis pelas instituições culturais. Os estudos listados evidenciam como o número de acessos e circulação dos bens culturais digitalizados aumentou exponencialmente, garantindo não só a visibilidade dos recursos culturais como diferentes possibilidades de reuso.

Do ponto de vista educacional, as possibilidades parecem ser ainda maiores. As wikis, em especial a Wikipedia, vêm sendo utilizadas como espaços de ensino e aprendizagem em diferentes níveis educacionais. Muitos educadores usam a Wikipedia em sua prática educacional, desenvolvendo, junto com seus alunos, novos artigos ou melhorando os já existentes (BRILAS *et al.*, 2011; CARVALHO; SANTIAGO, 2020; FARZAN; KRAUT, 2013; INFELD; ADAMS, 2013, ROTH *et al.*, 2013). Entretanto, como notam Brailas *et al.* (2015, p. 59).

In particular, the case of an educational group (both students and their teachers) joining the virtual space of an online community can be realized as a process of virtual acculturation. We argue that Learning comes as a “side effect” of

this virtual acculturation process. Students learn while they try to understand a particular digital culture, to participate in to the virtual community life, and to become legitimate members and active agents of the online cultural context.

Ou seja, além do eventual aprendizado de conteúdos específicos, o processo de edição educacional de verbetes permite também o aprendizado de aspectos da cultura digital, dentro de uma perspectiva de aculturação/alfabetização digital, em consonância com as habilidades educacionais do século XXI, promovidas pela Unesco³. Essas e outras vantagens do uso educacional dos ambientes wiki estão indicadas no documento intitulado “Educação/razões para usar a Wikipedia” (WIKIMEDIA OUTREACH, 2021b).

De acordo com os pesquisadores Carvalho e Santiago (2020, p.2), a utilização da Wikipedia para a educação engloba ações como “[...] produção textual, leitura crítica, criação coletiva, compartilhamento e ensino de coleta de dados na internet e confiabilidade de informações na rede”. Esses autores foram responsáveis pelo desenvolvimento de uma pesquisa com professores e alunos de diferentes níveis de ensino sobre a Wikipédia como fonte de pesquisa para o ensino e a aprendizagem. Os dados mostram que apesar de 78% dos professores entrevistados utilizarem a Wikipédia como fonte de pesquisa geral, apenas 46% aceitariam a Wikipédia como fonte nos trabalhos entregues por seus alunos e 90% nunca sugeriu uma atividade com os alunos que envolvesse o uso da Wikipédia.

³ Os novos saberes do educador museal no século XXI é o tema do artigo MARTINS; MARTINS(2020).

O estudo realizado, apesar de bastante restrito, evidencia alguns desafios na compreensão da Wikipedia como fonte confiável de pesquisa e como ferramenta educacional.

Essa resistência, entretanto, é pouco presente em algumas áreas de ensino onde as wikis têm se constituído como importantes ferramentas de aprendizado de conteúdos específicos e, principalmente, de aspectos da cultura digital fundamentais para a vivência social no século XXI. Esse é o caso dos de Brailas, (2011), Carvalho; Santiago (2020) e Farzan; Kraut (2013), que evidenciam como o ambiente wiki pode ser utilizado de forma muito efetiva para o aprendizado, tanto de conteúdos específicos de diferentes áreas do saber, como de aspectos da cultura digital. No capítulo a seguir, vamos apontar alguns aspectos importantes para a formação dos profissionais de museus, em especial os educadores museais, para a atuação a partir dos paradigmas da cultura digital, no qual se inclui o mundo wiki.

Conclusão

O presente trabalho buscou evidenciar as possibilidades de uso educacional dos acervos de temática indígenas digitalizados e disponibilizados publicamente na internet pelos museus, em especial nos ambientes wiki. A partir do exposto, entende-se que as wikis podem se constituir como importantes referências para o desenvolvimento de uma prática educacional, baseada no reuso dos acervos museológicos. Os números de visualização, bem como as tipologias de reuso nos diversos verbetes ilustrados pelos acervos, demonstram o potencial dessa ecologia para os processos educacionais. Cabe aos educadores museais, se apropriarem desse ambiente a partir dos princípios educacionais da cultura digital aqui apontados.

Dessa forma, espera-se que os educadores sejam capazes de **estabelecer conexões**, definindo qual acervo deve estar nas wikis e como eles devem ser apresentados. Ou seja, que eles sejam capazes de identificar documentos, dados, informações que são de interesse para os diferentes públicos na internet, criando conexões entre esses documentos, ressaltando aspectos de que gostariam de enfatizar e direcionando para os elementos de destaque, por meio da edição educacional dos verbetes. Entende-se, portanto, que os educadores museais podem ser os responsáveis pela seleção de acervos disponibilizados nas wikis pelas instituições. Percebemos, a partir do estudo realizado, que a qualidade dos acervos disponibilizados tem uma relação direta com o número de visualizações e reusos no ambiente wiki. Quanto mais relacionado à temática indígena, mais os acervos despertam interesse de reutilização. Cabe aos educadores, portanto, se apropriarem dessa constatação e proporem conexões, dados e informações visando os ambientes wikis a partir de acervos altamente relevantes, e diretamente conectados com a produção de conhecimento específico da instituição museal etnográfica.

Essa constatação está relacionada com a capacidade do educador museal de **sintetizar informação**, sabendo selecionar aquilo que é mais relevante, tanto do ponto de vista da produção de conhecimento específico/curatorial, como aquilo que dialoga de maneira mais efetiva com os interesses dos diversos grupos sociais. Essa habilidade de sintetizar o que interessa para seus públicos, facilitando a vida deste ao acessar conteúdo selecionado e contextualizado para os objetivos educacionais em questão traduz a ideia de curadoria educa-

cional já apontada anteriormente neste texto. O papel do educador, nesse sentido, é estabelecer diálogo com públicos específicos – adolescentes, idosos, deficientes, etc. – que têm interesses únicos e que encontram na curadoria promovida pelos educadores uma possibilidade de diálogo que permite o adensamento de conteúdos que são de seu interesse. As possibilidades curatoriais fornecidas pela ecologia wiki permitem esse diálogo qualificado em torno de seleções específicas do acervo que no presencial seriam muito mais complexas de serem realizadas. As wikis, devido a sua permeabilidade social, permitem que os acervos disponibilizados em suas plataformas alcancem públicos que normalmente não teriam acesso a esses itens, seja pela distância, seja pela própria indisponibilidade dos acervos na instituição, já que em muitos casos eles se encontram nas reservas técnicas e não são expostos de maneira regular.

Por fim, a **criação de engajamento** nos processos educacionais coloca-se, como já dito nos capítulos anteriores, como uma condição para a produção de um processo educacional no qual o educando tenha um papel ativo, tanto na definição dos conteúdos a serem ensinados/aprendidos, quanto na possibilidade de criação autônoma por meio do estabelecimento de parcerias com outros indivíduos, em uma lógica colaborativa. As wikis parecem ser, pelos números apontados neste estudo, espaços nos quais esse engajamento pode ser enormemente potencializado. Apesar do diálogo em torno dos acervos não ser o foco dessas plataformas, pela própria característica da Wikipedia como enciclopédia, a existência dos acervos nesses ambientes, com licenças de uso livres⁴,

4 As wikis utilizam licenças de uso Creative Commons (<http://creativecommons.org/>) para disponibilização de arquivos de mídia na Wikimedia Commons.

permite sua reutilização em outros espaços e projetos, potencializado o uso dos acervos culturais em diversos ambientes, educacionais ou não.

As perspectivas aqui apontadas, têm nas wikis possibilidades ainda não totalmente definidas, e que neste trabalho apenas começamos a identificar. Entendemos que as narrativas em torno dos acervos etnográficos indígenas têm enorme potencial de circulação, devido ao interesse que elas contêm e, nesse sentido, as ecologias wiki podem se constituir como importantes aliadas. O educador nesse contexto, mais do que provedores de conteúdos, podem se estabelecer como propositores das ações em torno dos acervos no ambiente digital, cuidando para esses acervos sejam socializados de forma embasada, a partir de informações curadas institucionalmente, com forte apelo educacional. O ambiente wiki é, nesse sentido, uma ecologia importante para o desenvolvimento desse tipo de ação.

Referências

BARRANHA, Helena (2018) Derivative Narratives: The Multiple Lives of a Masterpiece on the Internet, *Museum International*, 70:1-2, 22-33, DOI: 10.1111/muse.1219.

BRAILAS, Alexios; KOSKINAS, Konstantinos; DAFERMOS, Manolis; ALEXIAS, Giorgos. Wikipedia in Education: Acculturation and learning in virtual communities, *Learning, Culture and Social Interaction*, V. 7, 2015, p. 59-70. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2015.07.002>.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. *Principais campos da ação museológica*. Apresentação do Seminário Museus e Exposições no século XXI - vetores e desafios contemporâneos, São Paulo, 2004.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. (Org.). *O ICOM-Brasil e o pensamento museológico brasileiro: documentos selecionados*. São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura; Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010.

BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento II: da enciclopédia à Wikipédia*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2012.

CAMERON, D. F. Museum: temple or forum. *Curator: The Museum Journal*, v. 14, n. 1, p. 11-24, 2010.

CÂNDIDO, M. M. D. *Ondas do Pensamento Museológico Brasileiro*. 2000. Monografia (Especialização em Museologia) – Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

CARVALHO, Renata Barboza; SANTIAGO, Glauber. WIKIPÉDIA: USOS EDUCACIONAIS DA PLATAFORMA. *Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)*, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1578>>. Acesso em: 29 jun. 2021.

COSTA, Bernardo Esteves Gonçalves. *As controvérsias da ciência na Wikipédia em português: o caso do aquecimento global*. 2014. Tese (Doutorado em Ciências Matemáticas e da Natureza) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

DEVITT, Aedin Mac. Editorial, *Museum International*, 70, pp. 1-2, 3-4, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/muse.12187> Acesso em: fevereiro de 2019.

DUARTE, A. S. Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda inovadora. *Revista Museologia e Patrimônio*, v. 6, n. 1, p. 99-117, 2013.

ENGELSTAD, B. D. Curators, collections and Inuit communities. In: BROEKHOVEN, L. van; BUIJS, C. e HOVENS, P. (Eds). *Sharing knowledge and cultural heritage: first nations of the Americas*. Studies in

Collaboration with indigenous peoples from Greenland, North and South America. Leiden: Sidestone Press, 2010. p. 39-52.

FARZAN, R.; KRAUT, R. E. Wikipedia classroom experiment: Bidirectional benefits of students' engagement in online production communities. Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems. Paris, France: ACM, 2013, p. 783-792.

ICOM. Nouvelles de l'Icom. Le musée virtuel. Paris: ICOM, v. 57, n. 3, 2004a.

ICOM. Noticias del ICOM. Flujo. Paris: ICOM, v. 61, n. 2, 2008.

INFELD, D. L.; ADAMS, W. L. Wikipedia as a tool for teaching policy analysis and improving public policy content online. *Journal of Public Affairs Education*, 19(3), 2013, p. 445-459.

KELLY, Elizabeth Joan (2019) "Assessing Impact of Medium-Sized Institution Digital Cultural Heritage on Wikimedia Projects," *Journal of Contemporary Archival Studies*: v. 6 , Article 25. Disponível em: <https://elischolar.library.yale.edu/jcas/vol6/iss1/25> Acesso em: 22 jun. 2021.

KENNISLAND, Marteen. 'Nationaal Archief Joins Wikipedia' effect-meting. Stichting Nederland Kennisland, Nationaal Archief, 2011. Disponível em: https://www.kl.nl/wp-content/uploads/2014/09/na_spp_effectmeting.pdf Acesso em: 22 jun. 2021.

KINARD, J. Le musée de voisinage, catalyseur de l'évolution sociale. In: DESVALLÉS, A. *Vagues*. Une anthologie de la nouvelle muséologie. Paris: Presses Universitaires de Lyon, W, MNES, 1992.

LATHAM, K. F. Museum object as document. Using Buckland's information concepts to understand museum experiences. *Journal of Documentation*, v. 68, n. 1, 2012, p. 45-71.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.

LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York: Anchor Press/Doubleday, 1984. 458 p. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/729/729.txt>>. Acesso em: 29 jan. 2014.

LIH, Andrew. *The Wikipedia revolution: How a bunch of nobodies created the world's greatest encyclopedia*. London: Aurum, 2009.

MARTINS, Dalton Lopes; SILVA, Marcel Ferrante; SANTARÉM SEGUNDO, José Eduardo; SIQUEIRA, Joyce. Repositório digital com o software livre Tainacan: revisão da ferramenta e exemplo de implantação na área cultural com a revista Filme Cultura. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2017. *Anais...[...]*. Marília: UNESP, 2017. Disponível em: <http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviii/enancib/ENANCIB/paper/view/472/300> Acesso em: 14 de jan. 2019.

MARTINS, Luciana Conrado; MARTINS, Dalton Lopes. O desafio da formação de educadores museais e a cultura digital: perspectivas profissionais no século XXI. In: CASTRO, Fernanda; SOARES, Ozias; COSTA, Andréa (Orgs.). *Educação museal: conceitos, história e políticas*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2020. p. 17-29.

MENSCH, Peter van. *O objeto de estudo da Museologia*. Rio de Janeiro: UNI-RIO/UGF, 1994. (Série Pretextos Museológicos, 1).

NAVARRETE, Trilce; VILLAESPESA, Elena. Image-based information: paintings in Wikipedia, *Journal of Documentation*, v. ahead-of-print No. ahead-of-print, 2020.

REAGLE Jr., Joseph Michael. *Good faith collaboration: The culture of Wikipedia*. Cambridge: The MIT Press, 2010.

ROTH, A.; DAVIS, R.; CARVER, B. Assigning Wikipedia editing: Triangulation toward understanding university student engagement. *First Monday*, 18(6), 2013.

SANDHAL, J. The museum definition as the backbone of Icom. *Museum International*, v. 71, p. 281-282, 2019.

STINSON, Alexander D.; FAUCONNIER, Sandra; WYATT, Liam. Stepping Beyond Libraries: the Changing Orientation in Global GLAM-Wiki, *JLIS: Italian Journal of Library, Archives and Information Science = Rivista italiana di biblioteconomia, archivistica e scienza dell'informa-*

zione: 9, 3, 2018. Disponível em: <http://digital.casalini.it/10.4403/jlis.it-12480>. Acesso em: 18 maio 2021.

VALENTE, M. E. A. *Museus de Ciências e Tecnologia no Brasil: uma história da museologia entre as décadas de 1950-1970*. Campinas, 2008. Tese (Doutorado em Geociências) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

VARINE, H. L'écomusée. In: DESVALLÉS, A. *Vagues*. Une anthologie de la nouvelle muséologie. Paris: Presses Universitaires de Lyon; W, MNES, 1992.

VARINE, H. Le musée au service de l'homme et du développement. In: DESVALLÉES, A. *Vagues*. Une anthologie de la nouvelle muséologie. Paris: Presses Universitaires de Lyon, W, MNES, 1992.

VARINE, H. Apresentação. In: BRUNO, Maria Cristina Oliveira. *O ICOM-Brasil e o pensamento museológico brasileiro: documentos selecionados*. São Paulo: Pinacoteca do Estado; Secretaria de Estado da Cultura; Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010. pp. 38-43.

VESSURI, H. Museos en la transición digital ¿Nuevas asimetrías? In: Göbel, B. y Chicote, G. (Ed.). (2017). *Transiciones inciertas: Archivos, conocimientos y transformación digital en América Latina*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Berlín: Ibero-Amerikanisches Institut. (Variaciones; 1). Disponível em: <http://libros.fahce.unlp.edu.ar/index.php/libros/catalog/book/99>. Acesso em: dez. 2018.

WIEDEMANN, J.; SCHMITT, S.; PATZSCHKE, E. Responding to Open Access : How German Museums use Digital Content. *Museum and Society*, v. 17, n. July, p. 193-209, 2019.

WIKIMEDIA FOUNDATION. *List of Wikipedias*. Disponível em: https://meta.wikimedia.org/wiki/List_of_Wikipedias. Acesso em: 08 de jun. 2021b.

WIKIMEDIA FOUNDATION. *Wikimedia Foundation*. Disponível em: <https://wikimediafoundation.org/>. Acesso em: 27 de jun. 2021c.

WIKIMEDIA METAWIKI, 2021. *GLAM-WIKI Recommendations*. Disponível em: https://meta.wikimedia.org/wiki/GLAM-WIKI_Recommendations. Acesso em: 08 de jun. 2021b.

WIKIMEDIA OUTREACH. *Wikipedian in Residence*. Disponível em: https://outreach.wikimedia.org/wiki/Wikipedian_in_Residence. Acesso em: 27 de jun. 2021a.

WIKIMEDIA OUTREACH, *Education/Reasons to use Wikipedia*. Disponível em: https://outreach.wikimedia.org/wiki/Education/Reasons_to_use_Wikipedia Acesso em: 25 jun. 2021b.

WIKIMEDIA OUTREACH. *GLAM/Resources/Tools*. 2020. Disponível em: <https://outreach.wikimedia.org/wiki/GLAM/Resources/Tools>. Acesso em: 20 mar. 2020.