Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Elaine Cristina Azevedo da Trindade

A galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia: experiência estética, memória e imaginário

Outubro 2025

A galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia: experiência estética, memória e imaginário
Elaine Cristina Azevedo da Trindade
UMinho | 2025

Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Elaine Cristina Azevedo da Trindade

A galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia: experiência estética, memória e imaginário

Tese de Doutoramento
Ciências da Comunicação

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor Moisés de Lemos Martins
Professora Isabel Moreira Macedo
e de
Professora Maria da Luz Correia

Outubro 2025

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição
CC BY

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Agradecimentos

Agradeço, antes de tudo, à Deus e às forças que atuam no invisível, pois sem esta energia que guia e fortalece, esta tese não teria sido possível.

Esta pesquisa de doutoramento foi financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) através da concessão de uma bolsa de doutoramento (UI/BD/151121/2021) no âmbito do concurso Unidades I&D. O trabalho também foi desenvolvido no âmbito do projeto: "Memories, cultures and identities: how the past weights on the present-day intercultural relations in Mozambique and Portugal?" (IP n.º 333162622). Financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) e Aga Khan Development Network. Agradeço pelo apoio, fundamental para a realização desta investigação e para a participação em diversos congressos nacionais e internacionais.

À minha mãe e filha amadas, Catarina Dias Azevedo da Trindade e Érica Azevedo da Trindade, por todo o amor, compreensão e apoio incondicional ao longo desta jornada. A vocês, minha gratidão eterna.

Ao meu amado pai, Carlos José Gomes da Trindade (*In memorian*) por ser meu maior incentivador nesta aventura que é a vida. Suas palavras de que a única herança que me deixaria seria uma boa educação está rendendo frutos. Espero que onde estiver, esteja orgulhoso de mais esta conquista, que também é sua.

Aos meus irmãos, Karla Azevedo da Trindade Melo e Marcelo Azevedo da Trindade, por caminharem comigo neste sonho que foi a imigração. Sem vocês, nada disto seria uma realidade hoje. Obrigada por cada palavra de incentivo, por cada gesto de apoio e por acreditarem, junto a mim, de que uma vida melhor era possível.

Ao meu cunhado, Caio César de Araújo Melo, sempre presente, me estendendo a mão todas as vezes que foi preciso. És um irmão querido.

Ao meu orientador, Moisés de Lemos Martins, por sempre acreditar no meu potencial, por guiar-me em todo este processo com generosidade e por me apresentar ao Museu Virtual da Lusofonia, que se tornou parte fundamental desta investigação e da minha vida, seja no âmbito pessoal, quanto profissional.

Às minhas orientadoras, Isabel Moreira Macedo e Maria da Luz Correia. À Isabel, pelo olhar sempre atento, pelas conversas produtivas, pelos *insights* preciosos, pelo empréstimo de bibliografia e pelo auxílio fundamental com os grupos focais. À Maria da Luz, pelas trocas

enriquecedoras, pelo suporte e pela parceria constante. Sem vocês, este trabalho não seria o que é hoje. Vocês iluminaram a minha caminhada, e sou imensamente grata.

À professora Rosa Cabecinhas, pelo diálogo sempre generoso e pelo auxílio em momentos fundamentais desta trajetória.

Aos curadores das exposições, que gentilmente disponibilizaram seu tempo e conhecimento durante as entrevistas: Paulo Munhoz, Sofia Gomes e Yassmin Forte. A contribuição de vocês foi essencial para este estudo.

Um agradecimento especial aos alunos que participaram dos grupos focais. A generosidade com que compartilharam suas percepções e experiências foi fundamental para a construção deste trabalho.

Às queridas Tatiane Oliveira e Alessandra Nardini, que atuaram como moderadoras nos grupos focais. Sem o comprometimento e a sensibilidade de vocês, esta pesquisa não teria o mesmo valor. À Luiza Lins pelas conversas produtivas e auxilio durante os grupos focais. Sou profundamente grata pelo apoio e parceria ao longo desta jornada.

Aos parceiros de trabalho, de escrita e de vida acadêmica, que se tornaram amigos e que levarei para sempre no coração: Alessandra Nardini, Alice Balbé, Luiza Lins, Tatiane Oliveira e Tiago Vieira.

Ao amigo do Labs2 PT, doutor em arqueologia, Diego Santos Ferreira Machado, pela amizade verdadeira, pelo apoio, pelas conversas intermináveis e por todas as ideias brilhantes que vamos levar para toda a vida, certa de que nossa parceria está só a começar.

A todos, o meu muito obrigada por cada conversa, por cada partilha e por tornarem este percurso mais leve e significativo.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a construção deste trabalho, o meu mais sincero agradecimento.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

A galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia: experiência estética, memória e imaginário

Resumo

Esta tese de doutoramento tem como objetivo analisar a galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia, unidade cultural da Universidade do Minho, afim de perceber de que maneira e em que medida a instituição, através dos discursos visuais de suas exposições digitais, poderá potencializar ou limitar a descolonização da memória, do imaginário lusófono e o surgimento de uma outra experiência estética no âmbito da lusofonia.

Num mundo marcado pela digitalização, os museus virtuais emergem como dispositivos culturais que ampliam o acesso e reconfiguram a circulação da memória e do património, tornando-se espaços para novas formas de visibilidade e de mediação simbólica (Schweibenz, 2019, S/P). Neste cenário, o Museu Virtual da Lusofonia apresenta-se de maneira singular ao articular a lusofonia, enquanto um espaço plural, mas marcado por desigualdades históricas (Martins, 2015a, 2015b). Assim, a pesquisa problematiza as tensões entre resistência cultural e hegemonia, questionando se o Museu se limita a reproduzir práticas museológicas tradicionais ou se pode configurar-se enquanto "pós-museu" (Hooper-Greenhill, 2000, p.142).

Metodologicamente, a investigação articula dois eixos: a emissão e a recepção comunicacional. No eixo da emissão, foi realizada uma análise inspirada na socio-semiótica visual (Kress & van Leeuwen, 2006), (Van Leeuwen & Jewitt, 2001) e (Jewitt & Oyama, 2001) das exposições digitais que fazem parte do *corpus* definido para a pesquisa. Convocamos também os contributos, no âmbito da semiótica, em Martins (2004) e Barthes (1957, 1984) de modo a ampliar o olhar e integrar uma perspectiva mais plural. Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com curadores, artistas e gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia. No âmbito da recepção, foi realizado um estudo a partir de grupos focais com 60 estudantes, de licenciatura e mestrado da Universidade do Minho. Os resultados sugerem que o Museu Virtual da Lusofonia funciona como um arquivo vivo de resistência e interculturalidade, capaz de propor novas formas de sentir e narrar o espaço lusófono. Mais do que um repositório digital, o Museu Virtual da Lusofonia é entendido como território de travessia, onde passado, presente e futuro se entrelaçam em disputa e constante (re)construção.

Palavras-chave: Decolonialidade; Experiência Estética Digital; Imaginário Lusófono; Memória Coletiva; Museu Virtual da Lusofonia; Patrimônio Cultural.

The Image Gallery of the Virtual Museum of Lusophony: Aesthetic Experience, Memory, and Imaginary

Abstract

This doctoral thesis aims to analyze the image gallery of the *Virtual Museum of Lusophony*, a cultural unit of the University of Minho, in order to understand how and to what extent the institution, through the visual discourses of its digital exhibitions, can either enhance or limit the decolonization of memory, the Lusophone imaginary, and the emergence of a new aesthetic experience within the Lusophone context.

In a world shaped by digitalization, virtual museums have emerged as cultural devices that expand access and reconfigure the circulation of memory and heritage, becoming spaces for new forms of visibility and symbolic mediation (Schweibenz, 2019). In this scenario, the *Virtual Museum of Lusophony* stands out by articulating Lusophony as a plural space, yet one marked by historical inequalities (Martins, 2015a, 2015b). The research thus problematizes the tensions between cultural resistance and hegemony, questioning whether the Museum merely reproduces traditional museological practices or whether it can be configured as a "post-museum" (Hooper-Greenhill, 2000, p.142).

Methodologically, the study articulates two main axes: communication *emission* and *reception*. In the emission axis, a visual socio-semiotic analysis (Kress & van Leeuwen, 2006; Van Leeuwen & Jewitt, 2001; Jewitt & Oyama, 2001) was conducted on the digital exhibitions that form the research corpus. Contributions from semiotics, particularly from Martins (2004) and Barthes (1957, 1984), were also mobilized to broaden the analytical perspective and integrate a more plural interpretative approach. Semi-structured interviews were carried out with curators, artists, and content managers of the *Virtual Museum of Lusophony*. In the reception axis, focus group sessions were conducted with 60 undergraduate and master's students from the University of Minho.

The results suggest that the *Virtual Museum of Lusophony* operates as a living archive of resistance and interculturality, capable of proposing new ways of feeling and narrating the Lusophone space. More than a digital repository, the Museum is understood as a *territory of passage*, where past, present, and future intertwine in an ongoing process of dispute and (re)construction.

Keywords: Collective Memory; Cultural Heritage; Decoloniality; Digital Aesthetic Experience; Lusophone Imaginary;; Virtual Museum of Lusophony.

Índice

Introdução 11
1. Museus virtuais e a Comunicação Cultural: Justificativa e Pertinência.....11
2. Problematização e objetivos da investigação.....14
3. Estrutura do trabalho e metodologia.....16

I. PARTE - ENQUADRAMENTO CONCEITUAL 20

CAPÍTULO 1. Lusofonias, identidades e imaginários: perspectivas decoloniais 21
1.1. Pensar a língua portuguesa: lusofonia, identidade e imaginário 21
1.1.1. Interculturalidade 22
1.1.2. Imaginário, língua e identidade 24
1.1.3. Língua oficial e línguas nacionais: desafios da identidade linguística lusófona 32
1.2. A lusofonia e a controvérsia lusocêntrica 36
1.3. As batalhas simbólicas da lusofonia: do espaço lusófono à sociedade em rede 48
1.3.1. Da popularidade das produções culturais "brasileiras" nas mídias audiovisuais 53
1.4. Como descolonizar mentes? Reflexões sobre pós-colonialidade e decolonialidade 56
1.4.1. Educação, ensino da história e passado colonial 59
1.4.2. Decolonialidade: práticas de resistência e re-existência na plurinacionalidade da América Latina 61

CAPÍTULO 2. Tecnologias da comunicação e experiência estética 66
2.1. Circum-navegação tecnológica e os novos territórios da lusofonia 66
2.2. Explorando o espaço digital: cognição e sociabilidade 69
2.3. Da reprodutibilidade técnica à hiper-reprodutibilidade: transformações da arte e da cultura 78
2.3.1. A obra de arte na era digital..... 83
2.4. Novos regimes de sensibilidade e experiência estética..... 92
2.4.1. A experiência estética como campo de resistência e emancipação 96
2.4.2. Reprogramando o sensível: o papel das tecnologias na construção do imaginário contemporâneo 100

CAPÍTULO 3. Entre museus e museus virtuais..... 112
3.1. Os museus modernos como instrumentos de saber, poder e representação 112
3.1.1. O acervo dos "museus brutos": violência, colonização e restituição do espólio colonial 114
3.2. Entre museus virtuais e cibermuseus: diferenças e semelhanças em uma história recente 117
3.2.1. Museus como mídias: construções de sentido e transformações digitais 118
3.3. Museus virtuais: uma experiência além do espaço digital 121
3.3.1. Do Google Art Project ao Google Arts and Culture: potencialidades da web 2..... 132
3.3.2. A Covid-19 e o desenvolvimento dos museus virtuais..... 137

3.4. As histórias que os museus contam: os museus virtuais lusófonos no Google Arts and culture 141
3.4.1. O Museu da Língua Portuguesa: conhecimento e culturas lusófonas 143
3.4.2. Museu da Pessoa: histórias e memórias enquanto patrimônio imaterial..... 146
3.4.3. Museu do Cerrado:preservando a riqueza de um bioma único..... 149
3.5. Museu Virtual da Lusofonia : memória, identidade e mediação digital no espaço lusófono 152
3.5.1. O Museu Virtual da Lusofonia enquanto projeto pós-museal 155

II. PARTE - OPÇÕES METODOLÓGICAS E INVESTIGAÇÃO EMPÍRICA..... 160

CAPÍTULO 1. Trajetória metodológica: estratégias de análise, reflexão e interpretação 161
1.1. O percurso da investigação 161
1.2. Critérios de seleção e organização do *corpus* de imagens..... 163
1.3. Entrevista aos gestores do Museu Virtual da Lusofonia e aos artistas das coleções 166
1.3.1. Elaboração do guião para entrevistas semi-estruturadas aos artistas/curadores . 167
1.3.2. Elaboração do guião para entrevistas semi-estruturadas aos gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia 169
1.4. Grupos focais com estudantes universitários 171

CAPÍTULO 2. Imagens em trânsito: uma leitura sócio-semiótica visual no Museu Virtual da Lusofonia 176
2.1. Entre o estético e o político: uma abordagem sócio-semiótica das imagens..... 176
2.2. Olhares de Moçambique: a reresentação visual de gênero, cultura e cotidiano nas fotografias de Yassmin Forte 181
2.2.1. As mulheres da minha terra: trabalhadoras do Mercado da Machava, em Maputo 182
2.2.2. Capulana: tradição e arte das mulheres moçambicanas..... 188
2.2.3. Transporte público em Maputo, Moçambique: uma jornada desafiadora..... 196
2.3. Vazios e presenças: a estética do silêncio na coleção Braga Sem Vivalma, de Sofia Gomes 200
2.4. Fé, memória e cotidiano em Santo Antônio Além do Carmo: a visão fotográfica de Paulo Munhoz 205
2.4.1. Salvador: arquitetura colonial e herança portuguesa..... 207
2.4.2. Antônio, o santo do Além Carmo: o cotidiano como experiência visual..... 209
2.4.3. Antônio, o santo do Além Carmo: imagens da memória 215
2.4.4. Antônio, o santo do Além Carmo: Fé..... 220

CAPÍTULO 3. Estéticas, narrativas e memórias: as percepções de artistas e gestores na construção de coleções no Museu Virtual da Lusofonia 225
3.1. Mediação cultural e produção de sentido: da teoria à prática..... 225
3.2. Curadoria, imaginário e memória no Museu Virtual da Lusofonia: percepções dos gestores Tatiane Oliveira e Tiago Vieira 227
3.2.1. Entre o registro e a escuta. A preservação da memória no Museu Virtual da Lusofonia na opinião dos gestores 230

3.2.2. Imaginário lusófono: as representações, afetos e potência crítica na visão dos gestores 231
3.3. Olhares sobre Moçambique. Tradição, corpo e resistência por Yassmin Forte 234
3.4. O silêncio urbano e as paisagens pandêmicas na obra de Sofia Gomes 236
3.5. Santo Antônio Além do Carmo: memória, tradição e gentrificação sob o olhar de Paulo Munhoz 239

CAPÍTULO 4. Entre a fruição estética e o reconhecimento identitário: as reflexões de estudantes universitários 243
4.1. Experiência, memória e identidade: estudos de recepção no Museu Virtual da Lusofonia 243
4.2. Sentidos em disputa: o que os estudantes entendem por lusofonia? 249
4.3. Do clique à contemplação: interatividade e imersividade como experiências sensoriais 251
4.4. Sobre potências e possibilidades de melhoria: o que dizem os estudantes 256

CONCLUSÕES E REFLEXÕES FINAIS 259
1. Notas Conclusivas 259
2. Principais limitações do estudo e sugestões para investigações futuras 270

REFERÊNCIAS 274

ÍNDICE DE ANEXOS E APÊNDICES 301
Anexo 1. Newsletter Museu Virtual da Lusofonia 302
Anexo 2 . Termo de consentimento informado para entrevistas e grupos focais 305
Apêndice 1 . Fotografias analisadas no corpus da pesquisa 307
Apêndice 2 . Guião para entrevistas semi-estruturadas aos curadores 319
Apêndice 3 . Guião para entrevistas semi-estruturadas aos gestores de conteúdos do Museu Virtual da Lusofonia 321
Apêndice 4 . Guião para os grupos focais 323
Apêndice 5 . Grupos Focais - Inquérito Sócio-Demográfico 325

Introdução

1 - Museus virtuais e a Comunicação Cultural: Justificativa e Pertinência

A presente investigação insere-se no Doutoramento em Ciências da Comunicação e aborda a intersecção entre tecnologia da comunicação, museus virtuais e identidades culturais, com especial atenção ao contexto lusófono. A relevância deste estudo ocorre diante da crescente digitalização do património cultural e pela necessidade de melhor compreender as novas formas de experiências estéticas e narrativas em ambientes digitais. O Museu Virtual da Lusofonia é tomado como estudo de caso, devido ao seu papel na construção e disseminação das identidades culturais e artísticas dos países de língua oficial portuguesa.

Este estudo parte do reconhecimento de que a experiência museológica contemporânea é repleta de disputas simbólicas e políticas que estão para além da preservação patrimonial. Esta pesquisa busca refletir acerca dos privilégios que ainda, na atualidade, estão expressados em um mundo dividido em norte global e seus países desenvolvidos e hegemónicos (colonizadores), em detrimento de um sul global e periférico (colonizados), em que sociedades, economias, culturas são elencadas por ordem de importância (Martins 2015a, 2015b, 2018, 2021).

Neste contexto, o primeiro capítulo buscou estabelecer um enquadramento teórico-conceitual de questões em torno da lusofonia, da interculturalidade, das identidades, dos imaginários, dos desafios e controvérsias que emergem no universo lusófono. Em um percurso crítico, a lusofonia é discutida enquanto campo de disputas simbólicas a estabelecer reflexões acerca da pós-colonialidade e da decolonialidade enquanto questões que se impõem como base para que se possa pensar de que maneira e em que medida é possível construir um outro discurso social em que se reconheçam os prejuízos causados pela colonização e pela escravidão. Uma vez que a sociedade atual ainda tem como base a violência estrutural e políticas de apagamento (Vergès, 2023, p.10).

O segundo capítulo dedica-se a compreender a tecnologia e a experiência estética no ambiente digital, uma vez que o objeto de pesquisa desta tese enquandra-se no âmbito dos museus virtuais. As discussões têm início com a "teoria ator-rede", de Bruno Latour (2012, p.19) e a pergunta: "De que modo o rumo de uma sociedade pode ser alterado?" O autor busca compreender a constituição híbrida do social, em que máquinas, algoritmos e interfaces digitais se hibridizam com as práticas humanas, propondo uma reagregação do social, em que agentes

humanos e não humanos estabeleceriam relações em redes que conectam tecnologia, saber, instituições e práticas sociais. Em seguida, convoca-se McLuhan (2000) e Castells (1999) para pensar a comunicação para além do meio, como um espaço de produção de subjetividades e de ressignificação da experiência estética, na medida em que teria a potencialidade de reconfigurar os modos de ver, de sentir e de partilhar. É perceptível que tamanhas alterações impactaram nos processos de cognição humana, uma vez que houve uma profunda mudança na aquisição e no processamento do conhecimento (Castells, 1999, p. 111). O impacto tecnológico sobre a cognição, a memória e a experiência também foi analisada neste contexto. Assim como as noções de "cansaço da informação" (Han, 2018, p.61), da tecnologia enquanto extensão da memória (Marsh & Rajaram, 2019, p. 2) e de uma possível redução do pensamento crítico (Han, 2018, p. 62).

A reprodutibilidade técnica (Benjamin, 1994) e as alterações da arte na era digital também são abordadas neste capítulo. Na era digital, é relevante pensar em um avanço da noção de cópia na sociedade. Bernard Stiegler (2004, p. 352) evidencia que na contemporaneidade vive-se a era da hiper-reprodutibilidade técnica, uma vez que atualmente qualquer dado pode ser replicado e disponibilizado de imediato, o que estaria a transformar a percepção do tempo, do espaço e da memória (Stiegler, 2004, p. 355). Neste contexto de hiper-reprodutibilidade na era digital, Davis (1991) questiona o conceito benjaminiano de aura e observa um deslocamento da aura, que antes estaria no objeto original e teria passado a estar na experiência única entre sujeito e objeto artístico (Davis, 1991, p. 381). Sobre este deslocamento, Berger (1972, p. 10) chama a atenção para a co-criação entre artista e observador, uma vez que a experiência estética dependeria da maneira como o sujeito vê o objeto em um determinado tempo e espaço. Berger (1972, p. 20) analisa ainda uma possível inversão na lógica da fruição artística na atualidade, em que o visitante vai ao museu e ao ver a obra de arte original, primeiro lembra-se da imagem de reprodução a que teve acesso e que estava em seu "museu imaginário" (Maulraux,1978). Ou seja, não haveria mais sentido falar de uma imagem inaugural ou pura (Berger,1972, p. 20).

Acerca da possibilidade de uma reprogramação do sensível e do papel das tecnologias na construção do imaginário contemporâneo, buscou-se compreender de que maneira e em que medida a experiência estética contemporânea evidencia uma profunda integração entre homem e tecnologia, tendo a potencialidade de promover sensibilidades multissensoriais que ultrapassam a visão, articulando percepção visual, sonora e táctil, além de redefinir o imaginário humano (Cruz, 2000, p. 5). Historicamente, a produção de imagens técnicas, como fotografia e cinema, já

mediava a percepção e orientava o imaginário, ao operar como “caixas pretas”, elementos programados para moldar o modo de ver e interpretar o mundo (Flusser, 2009, p. 28). Esta mediação tecnológica é intensificada na contemporaneidade por dispositivos digitais e computacionais, que configuram regimes perceptivos específicos e consolidam uma estética mediada, em que a experiência direta do mundo é parcialmente substituída por representações técnicas (Crary, 2012, p. 11). Neste contexto, o pós-humanismo e a cibercultura ilustram a hibridação entre corpo humano e máquina, promovendo a emergência de um imaginário tecnológico em que o humano é ampliado e, por vezes, substituído por interfaces inteligentes, realidades virtuais e próteses cognitivas, desafiando conceitos tradicionais de identidade e subjetividade (Felinto, 2005; Felinto & Santaella, 2012, p. 22). É relevante pensar em que medida a tecnologia, enquanto mediadora da experiência estética, pode estar a transformar a percepção, o sensível e o imaginário coletivo.

A configuração do espaço museal e o surgimento dos museus virtuais são os principais temas abordados no terceiro capítulo do enquadramento conceitual. Longe de serem espaços neutros, os museus devem ser pensados enquanto dispositivos de poder, de regulação e de disciplina que buscam articular narrativas hegemônicas a partir da classificação, da aquisição e da exposição de acervos. Vergès (2023, p. 32) alerta que muitos dos artefactos disponíveis em exposições nos museus universais são oriundos de processos de espoliação seja em guerra, por subjulgação ou diante da colonização.

A análise acerca da fundação dos museus modernos está fundamentada em Bennett (1995) e Hooper-Greenhill (1992). Os autores destacam que a consolidação dos museus modernos aconteceu como um instrumento de legitimação do Estado-nação e da civilização europeia, ao passo que naturalizavam relações assimétricas de saber e de representação. De acordo com Bennett (1995, p. 94) a instituição museal tem seu início a partir dos gabinetes de curiosidade, coleções particulares de pessoas socialmente influentes e que fizeram doações de acervos para instituições públicas e revela que a evolução das coleções acontece durante a campanha expansionista e colonial.

Diante de um patrimônio espoliado, há, atualmente, uma forte discussão em prol da restituição dos artefactos coloniais (Hicks, 2020, p. 15). Este processo de devolução patrimonial emerge como demanda ética e política incontornável, mas que, segundo Vergès (2023, p. 13), ainda não seria suficiente para se falar em uma efetiva descolonização dos museus. A partir deste contexto crítico, o capítulo desloca a análise para as possibilidades diante do surgimento dos

museus virtuais e dos cibermuseus, que, embora não sejam isentos de disputas possuem o devir da experimentação estética e decolonial. Ao discutir autores como Davallon (1992), Henning (2007), Robinson (2015) e Jenkins (2009), procura-se analisar a mediação museológica na era digital, a perceber que esta mediação não envolveria apenas os novos suportes tecnológicos, mas possibilidades de transformações epistemológicas e sensoriais. É relevante pensar a virtualização como novas formas de circulação descentralizada de saberes e de construção de memórias que desafiam a centralidade do artefacto físico, aproximando-se das concepções de "museu sem paredes" (Malraux, 1978) e de "museu virtual" (Deloche, 2003; Lévy, 1996).

2 - Problematização e objetivos da investigação

Esta tese parte da seguinte pergunta: de que maneira e em que medida o Museu Virtual da Lusofonia, a partir dos discursos visuais presentes em sua galeria de imagens, no *Google Arts and Culture*, pode potencializar ou limitar a descolonização da memória, do imaginário e da experiência estética no contexto lusófono? Esta questão é pensada tanto na produção cultural (campo da emissão), quanto na recepção dos públicos.

É notável a emergência das tecnologias digitais e da expansão das plataformas virtuais de difusão cultural, que têm redefinido as formas de experiência estética e de interação com o patrimônio cultural. Entretanto, ainda são poucos os estudos que investigam de que maneira a digitalização de acervos e a mediação tecnológica podem contribuir para a reconfiguração dos laços culturais entre os países lusófonos. Diante deste panorama, surgem algumas hipóteses, dentre elas a de que o Museu Virtual da Lusofonia teria o potencial de reorganizar as formas de representação e de experimentação das culturas lusófonas, influenciando diretamente a maneira como os públicos percebem e constroem imaginários e memórias. Nesse sentido, Martins (2015b) aponta que o museu virtual não apenas amplia o alcance de determinados conteúdos culturais, mas também contribui para a produção de novos regimes e visibilidade e para a reconstrução de identidades coletivas que se formam no entrecruzamento de memórias locais e narrativas globais.

Ao disponibilizar imagens, sons, textos e elementos de geolocalização que circulam em rede, o Museu Virtual da Lusofonia pode ultrapassar os limites espaciais e temporais dos museus físicos e apresenta-se como uma plataforma onde o imaginário lusófono é constantemente reconfigurado. Uma segunda hipótese coloca em evidência as tensões políticas inscritas no projeto museológico, em que o Museu Virtual da Lusofonia seria um espaço em prol da desconstrução de

uma hegemonia ainda alicerçada em noções colonialistas, tal como alerta Vergès (2013, p. 7) ao propor que a descolonização dos museus exigiria um "programa de desordem absoluta". Esta pesquisa interroga até que ponto o museu, ao migrar o seu acervo para uma plataforma global e hegemônica como o *Google Arts and Culture*, estaria simultaneamente, e apesar disso, promovendo um espaço de resistência e operando dentro das lógicas de uma infraestrutura marcada pelo imperialismo cultural norte-americano. Apesar de parecer uma ideia paradoxal, ela abre um campo fértil para que possamos refletir acerca da capacidade do Museu Virtual da Lusofonia que por um lado, pode vir a oferecer visibilidade a vozes periféricas e discursos contra-hegemônicos, mas que, por outro, pode estar inscrito em uma arquitetura digital que reproduz desigualdades de poder globais como é o caso da *Google*. Até que ponto esta estrutura hegemônica pode ser utilizada para oferecer voz a narrativas contra-hegemônicas? A interrogação que emerge é se tais práticas configurariam de facto um rompimento estrutural, um gesto de resistência de dentro para fora, em um sentido figurado de "explodir" as estruturas coloniais, utilizando os próprios dispositivos do sistema.

A reflexão conduz a uma problematização central: poderia o Museu Virtual da Lusofonia, através de seus discursos fotográficos, videográficos e textuais que tematizam o racismo, a homofobia, o apagamento cultural e as múltiplas identidades dos territórios lusófonos, materializar um gesto de "desordem absoluta" (Vergès, 2023, p. 8) engendrada em uma plataforma global hegemonicamente estruturada? Ou será que tal projeto estaria fadado a operar apenas nas fissuras e contradições do sistema? Ao não fugir destas ambivalências, esta tese se inscreve em um campo de análise que reconhece simultaneamente o potencial utópico e as limitações concretas da ação decolonial no espaço digital.

Há ainda uma terceira hipótese a ser trabalhada, que por sua vez, desloca o foco para a experiência estética do público. Pensamos que a fruição no Museu Virtual da Lusofonia estaria atravessada por limites sensoriais, próprios da ausência da fisicalidade, mas também abriria caminho para novos modos de sensorialidade que teriam o potencial de ativar outras formas de produção de sentido e de envolvimento afetivo com a arte e a cultura. Neste cenário, a experiência estética deixa de ser compreendida apenas a partir da presença corpórea diante do objeto material e passa a ser concebida como processo de interação simbólica e cognitiva em ambiente digital. A mediação tecnológica reconfiguraria, assim, uma dimensão da experiência mais fluída, descentralizada e aberta a múltiplas interpretações, ainda que por vezes mais desafiante do ponto de vista estético. Diante de tal evidência, a pesquisa propõe uma aproximação crítica entre os

conceitos de fruição estética e mediação digital, compreendendo que o Museu Virtual da Lusofonia, enquanto museu virtual, ofereceria um outro devir na relação entre público e obra, em que o acesso ampliado compensa a ausência do contato físico, ao mesmo tempo em que cria possibilidades inéditas de interação e participação cultural. Esta hipótese sugere que a virtualidade não deve ser compreendida como limitação, mas como espaço de experimentação estética e de produção de significados que teria a potência de romper com os padrões tradicionais de institucionalização museológica.

Assim, ao articular estas três hipóteses, nomeadamente a reconfiguração das representações culturais, potencial de resistência contra-hegemônica e ativação de novos regimes sensoriais, a pesquisa tem como um de seus objetivos o de compreender criticamente os alcances e as limitações do Museu Virtual da Lusofonia enquanto um espaço de mediação cultural no contexto digital. Trata-se de uma análise que se inscreve no horizonte utópico da decolonialidade, não como meta alcançável, mas como horizonte em constante movimento, tal como lembrado por Eduardo Galeano (2001, p. 230). Não entendemos utopia como uma mera ilusão, mas como uma força capaz de impulsionar reflexão e prática. Uma ferramenta que mantém vivo o questionamento sobre o papel dos museus virtuais na construção de uma memória mais plural, crítica e inclusiva.

3 – Estrutura do trabalho e Metodologia

Antes de abordar os aspectos metodológicos desta tese de doutoramento, se faz relevante que eu explicite a minha própria posição em relação ao objeto estudado. Desde 2019, atuo como gestora de conteúdos do Museu Virtual da Lusofonia, acompanhando de perto os processos fundamentais para a consolidação da instituição no ambiente digital, entre os quais se destaca a migração do acervo do site institucional para a plataforma *Google Arts and Culture*. Essa experiência profissional e intelectual confere-me uma relação particular com este museu, uma vez que não ocupo unicamente o lugar de observadora externa, mas também de participante ativa na construção das práticas curatoriais e comunicacionais da instituição. Além disso, ser brasileira emigrada em Portugal é outra condição que me permite ter um olhar e sensibilidade apurada relativamente ao conceito de lusofonia, das identidades culturais e das dinâmicas interculturais. Esta vivência permite-me compreender, a partir de dentro, os vínculos simbólicos, tensões e assimetrias que atravessam o espaço lusófono.

Tais condições impossibilitam que eu reivindique a completa neutralidade ou imparcialidade diante do objeto. Mas, existe imparcialidade? Esta busca pela objetividade científica é questionada por Donna Haraway (1988, p. 23) ao estabelecer a noção de "saberes localizados", em que a autora mostra-se "a favor do conhecimento situado e corporificado e contra várias formas de postulados de conhecimento não localizáveis e, portanto, irresponsáveis" (Haraway,1988, p. 23). Ou seja, a autora observa que um estudo acerca do feminismo realizado por mulheres, que possuem proximidade ao objeto pesquisado, teria a mesma validade ou até mesmo seria mais válido do que o mesmo tema a ser tratado por homens. Neste sentido, o conhecimento científico não resulta de um ponto de vista desincorporado, mas de posições concretas e historicamente localizadas. Sendo assim, devo reconhecer que a minha proximidade junto ao objeto de pesquisa não enfraquece a investigação. Pelo contrário, a fortalece, na medida em que torna visível o meu lugar de fala. Ao assumir essa dupla condição, de investigadora e de participante, esclareço a necessidade de ter adotado uma postura ainda mais reflexiva e de distanciamento crítico. O esforço metodológico se traduz em uma busca constante de estranhamento e pensamento crítico, para que eu pudesse evitar que a familiaridade com o objeto viesse a se sobrepor de alguma maneira à análise crítica, que é tão essencial à pesquisa académica. Esta postura foi sustentada pelo diálogo com referenciais teóricos da museologiologia crítica, dos estudos culturais e dos estudos decoloniais, que ofereceram ferramentas para interpretar os processos institucionais de maneira ampliada.

Desta forma, a proximidade não se tornou um risco à imparcialidade. Pelo contrário, constituiu uma oportunidade de aprofundamento, a permitir a articulação da dimensão prática da gestão de conteúdos com a reflexão teórica e crítica. Esta articulação confere densidade à análise e legitima a investigação como um exercício de "conhecimento situado" (Haraway, 1988, p. 23), transparente em relação às suas condições de produção e um olhar comprometido com a clareza e o rigor epistemológico. Explicada a minha posição enquanto investigadora, abordaremos a metodologia utilizada na pesquisa.

O presente trabalho está estruturado em dois grandes eixos: o primeiro é o enquadramento conceitual, seguido pelas opções metodológicas e investigação empírica. Esta organização visa proporcionar um percurso lógico e coerente, desde a problematização até as conclusões finais. A investigação inicia-se com a introdução, na qual são apresentados o contexto do estudo, os objetivos, a relevância da pesquisa e a justificativa para a escolha do tema, seguidos por uma exposição sobre a metodologia adotada.

A primeira parte corresponde ao enquadramento conceitual, onde são abordados os conceitos fundamentais para a compreensão do objeto de estudo. Utilizamos, neste primeiro momento, uma vasta bibliografia que permitiu uma base teórica relevante no campo dos estudos lusófonos, da decolonialidade, dos museus, dos museus virtuais, da memória, do imaginário lusófono, da cultura visual, da experiência histórica e estética. A segunda parte do estudo corresponde às opções metodológicas e ao estudo empírico. Foram escolhidas as seguintes exposições como objetos de análise: *Braga sem Vivalma*, de Sofia Gomes, representando Portugal; *Antônio, o santo do Além Carmo* - Parte I - Cotidiano, Parte II - Memória e Parte III - Fé, de Paulo Munhoz, acerca de representações da cidade de Salvador, no Brasil; e *As mulheres da minha Terra, Capulana e Transporte Público em Maputo, Moçambique*, de Yassmin Forte, representando Moçambique. As coleções analisadas estão disponíveis no Museu Virtual da Lusofonia, na plataforma *Google Arts and Culture.* A análise das imagens tem como inspiração a sócio-semiótica visual, utilizando os contributos desenvolvidos por Kress & van Leeuwen (2006), Van Leeuwen & Jewitt (2001) e Jewitt & Oyama (2001) que consideram as imagens como construções culturais e discursivas socialmente situadas. Para além destes autores, mobilizamos também Barthes (1957) e Martins (2004), de modo a ampliar o olhar e integrar uma perspectiva mais plural.

Além da análise das imagens, foram realizadas estrevistas semi-estruturadas com os gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia (Tiago Vieira e Tatiane Oliveira) e de entrevistas semi-estruturdas a artistas/curadores das exposições escolhidas como *corpus* para esta pesquisa (Yassmin Forte, Sofia Gomes e Paulo Munhoz) com o objetivo de pensarmos o campo da emissão comunicacional. Em um segundo momento, voltamo-nos para o eixo da recepção das imagens da galeria do museu, ao realizarmos estudos através de grupos focais com 60 alunos dos cursos de psicologia social, que faz parte da licenciatura em Ciências da Comunicação e do curso de mestrado em Comunicação e Arte. Ambos, na Universidade do Minho.

As análises realizadas durante a investigação apontam que o Museu Virtual da Lusofonia é percebido como um espaço simbólico de memória, resistência e interculturalidade. Um dos resultados sugere que o espaço virtual funcione como um desdobramento do espaço físico. Embora reconheçam a importância dos museus virtuais, a maioria dos estudantes que participaram dos grupos focais percebe tais instituições como extensão dos museus físicos. Para os artistas, entretanto, o digital remete a uma continuidade e reatualização das coleções, que ao perderem a sua visibilidade no tecido social, encontram na mediação digital um outro campo de expressão e de sentido. Foi evidenciado que o público reconhece a relevância do Museu Virtual da

Lusofonia enquanto uma ferramenta na democratização do acesso à cultura e à arte. As entrevistas aos gestores de conteúdo do Museu apontam para uma compreensão crítica e plural do conceito de lusofonia, além de destacar o Museu Virtual da Lusofonia como um território em prol da partilha simbólica e da produção de discursos contra-hegemônicos. Para além disto, o museu é visto como um espaço em que a produção científica e artística transita entre a academia e a sociedade (Gomes, 2025).

De maneira a complementar a análise dos depoimentos obtidos nas entrevistas e nos grupos focais, optou-se pelo método qualitativo de análise de conteúdo, segundo a proposta clássica de Bardin (1977), privilegiando os temas recorrentes, os conceitos-chave e os núcleos de sentido emergentes nas falas. Este trabalho ancora-se também nos contributos de Gaskell (2002), no que diz respeito à análise qualitativa com texto e imagem, reconhecendo que os dados empíricos, longe de serem espelhos da realidade, são construções interpretativas e socialmente mediadas. Desta forma, a metodologia adotada busca articular os elementos teóricos e empíricos da investigação, garantindo uma análise abrangente e crítica sobre o Museu Virtual da Lusofonia.

I.PARTE – ENQUADRAMENTO CONCEITUAL

Capítulo 1. Lusofonias, identidades e imaginários: perspectivas decoloniais

1.1.Pensar a língua portuguesa: lusofonia, identidade e imaginário

Ao longo das últimas décadas inúmeros investigadores discutiram o conceito de lusofonia e suas imbricações com a interculturalidade, as identidades, os equívocos, a história e o futuro da língua portuguesa. Por vezes, a lusofonia é compreendida enquanto um laço que une a comunidade de falantes do português e que, diante dos processos de globalização e da emergência de uma comunicação intermediada por uma rede mundial de computadores, torna-se um território, não físico, mas simbólico, capaz de evidenciar e valorizar a interculturalidade dos povos que possuem o português como uma das línguas oficiais, abrangendo Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe, Timor-Leste, estendendo-se até as regiões da Galiza (Espanha), Goa (Índia) e Macau (China) (e.g. Lourenço, 2004; Baptista, 2006; Carvalho, 2018; Fiorin, 2006; Martins, 2006a; 2006b; 2015, 2008a, 2018b, 2018c; 2021, 2022; Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011; Adami & Hohlfeldt, 2012; Venâncio, 2013; Sousa, 2015; Trindade, Nardini & Martins, 2022).

Por outro lado, a concepção da lusofonia não é isenta de críticas, pois carrega consigo especificidades históricas e políticas, sendo, em muitas leituras, um conceito que silencia desigualdades e assimetrias entre os países e territórios que compartilham a língua portuguesa. Foi nesse sentido que, em 2006, Moisés de Lemos Martins referiu aquilo que denominou como o "equívoco lusocêntrico da lusofonia" (Martins, 2006 b). E Mia Couto veio a propor, entretanto, a figura de "luso-afonias" (Mia Couto, 2009, p. 157) evidenciando as dissidências e dissonâncias dentro do próprio espaço lusófono, onde as relações de poder e colonialidade ainda reverberam na forma como a língua portuguesa é vivida e experienciada. Por outro lado, ao pensar acerca da lusofonia, assinala ainda Mia Couto, devemos ter, também, um olhar crítico acerca da interculturalidade, uma vez que as "luso-afonias" acabam por desenvolver um espaço marcado por desigualdades, posições e disputas, atitudes contrárias à noção de interculturalidade, que adotamos neste trabalho e que explicaremos pormenorizadamente no subcapítulo 1.1.1. Em seu ensaio "Luso-afonias – a lusofonia entre viagens e crimes", Couto (2009, p. 157) aponta para a lusofonia como um projeto ideológico, muitas vezes instrumentalizado para fortalecer a influência de Portugal sobre suas ex-colônias. Couto (2009) utiliza a metáfora das "viagens e crimes" para ilustrar a dualidade do conceito, uma vez que, por um lado, a língua portuguesa permitiu e ainda

permite que haja trocas culturais e diálogos entre diferentes povos (as viagens). No entanto, por um outro lado, a língua portuguesa esteve ligada a processos de colonização, imposição linguística e violência (os crimes). O autor critica a visão celebratória da lusofonia, que desconsidera as assimetrias de poder entre os países lusófonos e destaca a necessidade de um debate mais crítico sobre o legado colonial e suas implicações na contemporaneidade. Couto (2009) sugere ainda que a lusofonia deve ser compreendida, não apenas como um espaço de partilha linguística, mas também como um campo de disputas, marcado por tensão e ressignificações.

Com um pensamento semelhante a Couto (2009), Carlos Alberto Faraco (2010) descreve a lusofonia como uma encruzilhada. O autor argumenta que a noção de uma comunidade lusófona frequentemente desconsidera as desigualdades e assimetrias que marcam as relações entre os países e territórios que abrangem a língua portuguesa. Para Faraco (2010, p. 78) "o termo ´lusofonia´ não circula ainda sem certos problemas" e não pode ser visto apenas como um espaço de partilha linguística e cultural, pois essa visão ignoraria os efeitos do colonialismo. Tamen (2016) é outro teórico a questionar a própria noção de uma língua como instrumento de unificação cultural, argumentando que o português, ao invés de ser um fator de coesão, poderia funcionar como um mecanismo de exclusão e apagamento de outras línguas e culturas, que coexistem nos territórios ditos lusófonos. Sob esta perspectiva, a lusofonia não deve ser pensada apenas como um espaço único e de pertencimento, mas como um campo de tensão, onde vozes múltiplas e por vezes conflitantes se fazem ouvir. Diante de tantas perspectivas divergentes, torna-se relevante aprofundar a compreensão sobre o significado do conceito interculturalidade, fundamental para a compreensão da noção de lusofonia.

1.1.1 . Interculturalidade

Um dos conceitos a nortear esta pesquisa é o de interculturalidade, que difere dos termos intraculturalidade, transculturalidade e multiculturalismo. A interculturalidade é usualmente compreendida como uma relação de troca cultural. No entanto, esta concepção deve ser pensada de um modo mais alargado e dinâmico. Afinal, para além das trocas culturais, outros aspectos devem ser pensados nesta relação, como os valores inegociáveis na construção identitária do sujeito e as desigualdades sociais, culturais ou econômicas a que os participantes estão sujeitos no desenvolvimento desta relação (Cabecinhas & Cunha, 2008, p. 7).

> É necessário salientar que ao falarmos de interculturalidade como processo falamos não só de algo onde se cruzam vários participantes, mas também que estes transportam consigo, como marca profunda e indelével, uma enorme desigualdade. Do mesmo modo, é igualmente importante perceber com clareza que os lugares que habitamos e as fronteiras que nos separam constituem realidades que em boa medida são irremovíveis, transcendendo assim qualquer retórica multicultural. (Cabecinhas & Cunha, 2008, p.7)

Pensar o processo de interculturalidade apenas com um simples diálogo entre partes sob uma óptica da igualdade, como se todos os membros partissem de um mesmo lugar, remete a um olhar um tanto quanto ingênuo, pois não é o que de facto acontece. É relevante entendermos que, na realidade, sempre vão existir situações de desigualdade entre as partes envolvidas no processo e, é a partir destas situações de desigualdade que emergem "imaginários imperiais" (Cabecinhas & Cunha, 2008, p. 8). Afinal, quando uma das partes se imagina sendo mais importante ou mais evoluída social, econômica e/ou culturalmente do que a outra parte, há uma tendência à imposição da cultura, do gerar economia, da maneira de pensar, ao outro. Uma vez que este contexto impositivo se revela, não há trocas, não há processo de interculturalidade.

Até mesmo em ambientes cotidianos, como é o caso das escolas, há uma tendência à imposição de ideias, seja por parte da instituição, enquanto elemento político do Estado, seja por parte dos próprios professores que, por vezes, sem nem ao menos darem-se conta, impõem seus pontos de vista pessoais aos alunos. Acerca deste comportamento, Cortesão e Stoer (1996) estudaram as relações interculturais no ambiente escolar. Os autores também apontam para as desigualdades que são perpetradas por professores, que se alinham a grupos culturais mais próximos às suas preferências pessoais e com isso há em sala de aula uma diferenciação no tratamento e na importância do discurso diverso, promovendo um direcionamento do conhecimento. Outro ponto chave nesta relação são as instituições de ensino que, por vezes, se colocam a serviço do "aparelho ideológico do Estado" (Cortesão & Stoer, 1996, p. 39). Para oferecer uma dimensão mais palpável sobre a desigualdade nas relações interculturais, os autores utilizam uma metáfora em que comparam a diversidade cultural com a multiplicidade de cores existentes, que, no entanto, nem todas as pessoas conseguem enxergar, como é o caso de pessoas com daltonismo. De modo semelhante, certas pessoas não conseguem compreender a multiplicidade cultural, gerando uma imposição de valores tidos como os únicos socialmente aceitáveis, o que Pierre Bourdieu (1989) aponta como sendo uma "violência simbólica" (Cortesão & Stoer, 1996, p. 39).

Ainda acerca do ambiente escolar, Marta Araújo (2018, p.10) propõe-se a estudar "o aspecto formativo e performativo do discurso" para que então possa compreender a construção dos silêncios e invisibilidades de temas de grande importância para o debate social, tais como: racismo, passado colonial, xenofobia, imigração, memória, história, dentre outros, e como essas narrativas silenciadoras compõem o que a autora nomeia por "indústria da interculturalidade" (Araújo, 2018, p. 10). De acordo com Araújo (2018), esta nova estratégia política surge pós 1990 e com as preocupações da Europa contra o racismo, a intolerância e a xenofobia. A época coincide com o crescimento da imigração para Portugal, um momento em que o país passa a receber mais imigrantes e precisa garantir o acolhimento aos cidadãos estrangeiros (Araújo, 2018, p. 11). Logo, as narrativas precisavam ser alteradas e o intercâmbio cultural, a diversidade e a interculturalidade passaram a fazer parte da pauta de políticos, acadêmicos e das mídias. No entanto, como Cabecinhas e Cunha (2008) já haviam assinalado, tais discursos tendem a trazer certa invisibilidade para as desigualdades existentes no processo intercultural, além de silenciarem o passado histórico colonial, repleto de violências, de racismos e políticas públicas de embranquecimento, impedindo assim o amplo debate dos temas em questão (Macedo, Balbé & Cabecinhas, 2023, p. 6).

Clarificadas algumas controvérsias em torno do termo e conscientes de que a interculturalidade pode ser vista na atualidade como uma utopia, o vislumbre de uma realidade possível, acrescentamos que, segundo Martins (2015a, p. 11) a interculturalidade está na partilha comum, que ocorre diante da verificação e enaltecimento da pluralidade e da diferença. Este duplo engrandecimento só é possível quando há um esforço comum em conhecer-se a si mesmo e ao outro. De acordo com Martins (2015a, p.11) a interculturalidade não remete a um imaginário único, mas a múltiplos imaginários. Cabecinhas e Cunha (2008, p. 8) reforçam esta visão ao explicar ser relevante observar a interculturalidade através das representações sociais, que evidenciam construções que impactam a maneira de pensar, imaginar e se relacionar com o outro.

1.1.2 . Imaginário, língua e identidade

Gilbert Durand (1997) define o imaginário como o "conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*" (Durand, 1997, p. 14). As atitudes imaginativas seriam uma espécie de defesa do homem, que ao se dar conta de sua finitude terrena, adotaria atitudes imaginativas, a fim de superar ou amenizar a morte. Estas atitudes

imaginativas, por sua vez, resultariam em imagens, mitos, arquétipos, percepções e símbolos. Este conjunto de atitudes é que está na origem de um imaginário. Em 1969, Durand publica as *Estruturas Antropológicas do Imaginário*, as quais decorrem tanto do biológico como do social. De acordo com Durand (1997) não se pode separar o pensamento lógico e as imagens, já que as imagens carregam o sentido à significação, seja signo ou símbolo. O imaginário "não só se manifestou como atividade que transforma o mundo - imaginação criadora -, mas, sobretudo como transformação eufêmica do mundo, como *intellectus sanctus*, como ordenançao do ser às ordens do melhor" (Durand, 1997, p. 432). É o imaginário que permeia o pensamento e possibilita a busca por novas linguagens e outras formas de representar o social.

Herdeiro do pensamento de Durand, Michel Maffesoli (2001) ressalta a importância do imaginário na construção da realidade. Para este pensador francês, é comum que se pense o imaginário como uma oposição ao real, como algo apenas ficcional, mas isto seria reducionista. Embora seja da ordem do imponderável, o imaginário faz parte do cotidiano das cidades e se hibridiza com a cultura, desde a música, o teatro, a fotografia, até aos aspectos do antropológico como a organização social, os costumes, os modos de vestir e de se portar cotidianamente. O imaginário teria em si uma força social de ordenação e construção mental. Deve ser pensado em caráter coletivo, e não individual, pois reflete o "tribalismo", o "estado de espírito de um grupo" (Maffesoli, 2001, p.3).

É neste âmbito do imagináro enquanto construção social, que Benedict Anderson (2013) pensa as "comunidades imaginadas", um processo que ocorre a partir das representações simbólicas, sendo a língua e os signos elementos que conferem padronização à representação (Anderson, 2013, p. 40). Para pensar as comunidades, que mais tarde dão origem ao que conhecemos na atualidade por nações, o autor pensa de que modo a língua teria um efeito aglutinador na sociedade.

Anderson (2013, p. 52) salienta que é limitado pensar que as nações teriam surgido a partir da religião e dos reinos dinásticos, mas que se faz relevante compreender de que forma as línguas e linguagens tidas como sagradas fomentam o universo representacional de uma época, universo esse que ressoa até os dias atuais. Durante a Idade Média, o latim era tido como a língua sagrada, sendo a única a ser ensinada formalmente na Europa. No entanto, o número de letrados era muito baixo e a principal estratégia adotada pelas comunidades religiosas teria sido a de difundir o conhecimento religioso através das artes, como a pintura, a escultura e a música. As artes eram estrategicamente utilizadas para narrar as histórias contadas nos livros sagrados, de modo a

facilitar o entendimento por aqueles que não eram letrados. “Estamos diante de um mundo onde a representação da realidade imaginada era maciçamente visual e auditiva” (Anderson, 2013, p. 52).

Essa estruturação do imaginário cristão passava pela semelhança das figuras bíblicas e cidadãos comuns europeus, de modo a que houvesse uma aproximação entre devotos e narrativas, oferecendo assim maior credibilidade. “A Virgem Maria é pintada como a filha de um mercador toscano [...] hoje o que parece incongruente certamente parecia muito natural aos olhos dos devotos medievais” (Anderson, 2013, p. 52). Com a exploração do mundo não europeu, a partir do século XIV, ampliam-se os horizontes culturais e geográficos. São conhecidos outros mitos, outras pessoas, outros credos, outros símbolos. Aos poucos há um declínio da comunidade religiosa (Anderson, 2013, p. 46).

Com a difusão da impressão, em finais dos anos de 1400, o latim perde espaço para as línguas vernáculas. E mais pessoas aprendem a ler. Acerca desta “revolução da cultura impressa”, em 1979, Elizabeth Eisenstein publica *The printing press as an agent of change*. Na obra, a autora argumenta que a invenção da imprensa tipográfica, no século XV, teria sido um marco decisivo para a transformação tanto cultural, quanto intelectual na Europa. Mais relevante que a reprodução massiva de textos, a tipografia teria gerado as condições ideiais para a padronização dos idiomas vernaculares, processo de fundamental importância para a unificação linguística e disseminação do conhecimento. De acordo com a autora, a revolução tipográfica teria sido elemento central para o surgimento de uma consciência coletiva que permitiu a construção das identidades nacionais a partir do compartilhamento de uma linguagem e um imaginário cultural comuns.

> Os estudos sobre consolidação dinástica e nacionalismo bem que poderiam dedicar mais espaço ao advento da imprensa. A tipografia não só deteve a deriva lingüística como enriqueceu e padronizou as línguas nacionais, preparando desse modo o caminho para as etapas de mais consciente purificação e codificação de todas as principais línguas européias. [...] A duplicação de cartilhas e traduções vernáculas contribuiu de outros modos para o desenvolvimento do nacionalismo (Eisenstein, 1998, p.p 98-99).

Outro teórico a refletir acerca dos impactos da tipografia nas identidades, imaginários e nacionalismos foi Marshall McLuhan. *A Galáxia de Gutenberg* foi originalmente lançada em 1962. Na obra, McLuhan (1970) analisa de que modo e em que medida a prensa tipográfica teria transformado a maneira como as pessoas se relacionariam consigo próprias e com a sociedade na qual estariam inseridas, o que remeteria ao conceito de identidades nacionais (McLuhan, 1970,

p.277). Para o autor, a padronização da linguagem e a massificação do texto impresso teria permitido o surgimento das comunidades imaginadas, conceito que mais tarde é adotado por Benedict Anderson (2013) para descrever a ideia de grupos sociais que, embora estivessem diserpersos geograficamente, poderiam passar a ter um grau de pertencimento e proximidade, uma mesma nação. Neste contexto, a imprensa não é entendida apenas como veículo de disseminação da comunicação, mas uma força capaz de remodelar estruturas sociais, o que teria sido essencial para o surgimento das identidades nacionais (McLuhan, 1970, p.277).

Apoiado nas ideias de McLuhan (1970) e de Eisenstein (1998), Anderson (2013, p.70) reflete que o "capitalismo editorial" permitiu que as pessoas, em números sempre maiores, "viessem a pensar sobre si mesmas e a se relacionar com as demais maneiras, radicalmente novas". Ou seja, a nova tecnologia tipográfica teria sido o ponto de viragem para uma consciência de nação e de identidade nacional, uma vez que a prensa facilitou a difusão de novos conhecimentos, além de sua capacidade em parametrizar as línguas vernaculares. De acordo com Anderson (2013), Bilig (1995) e Smith (1992), a língua e a sua padronização, através da revolução tipográfica e o surgimento da ideia de nação e de identidade, seriam elementos ligados entre si.

Acerca da questão do vínculo em torno do idioma, Anderson (2013, p. 70) reitera que a língua é um elemento catalisador, com a capacidade de unir a comunidade, de tal modo que o latim teve o seu declínio quando as línguas vernáculas começaram a ser organizadas e difundidas.

> Febvre e Martin calculam que 77% dos livros impressos antes de 1500 ainda eram em latim (o que significa, porém, que 23% deles já eram vernáculo). Se, entre as 88 editoras impressas em Paris em 1501, apenas 8 não eram em latim, após 1575, a maioria era sempre em Francês. (Anderson, 2013, p.46)

Na atualidade, prevalece a ideia de que as línguas e as nações existem desde os tempos imemoriais, conceitos estabelecidos e normalizados como universais. Mas, nem sempre foi assim. As memórias, os símbolos, os mitos, as tradições, a identidade nacional são elementos criados, imaginados com o objetivo de agregar as pessoas em um sentido de comunidade. De acordo com Smith (1991), a sensação de pertença não se dá pelas características genéticas ou físicas. O pertencimento a um grupo envolve atitudes, percepções e sentimentos de pertença, que são mutáveis de acordo com a época e condição do sujeito, uma vez que a situação do grupo muda, o sentimento de pertencer a ele também pode deixar de fazer sentido (Smith,1991, p. 20). Apesar de haver certa mutabilidade, esta não deve ser compreendida como uma constante, ou seria impossível a construção das identidades culturais. Smith (1991) evidencia, ainda, que muitas

vezes a palavra etnia é confundida com raça. Porém, etnia não deriva da hereditariedade. O relevante para a comunidade étnica não é a terra ou a raça, mas a pertença e a durabilidade dos laços dependentes das afinidades culturais existentes (Smith, 1991, p.23). São estas afinidades elementos fundamentais na construção das identidades dos sujeitos. A identidade depende da constância e do fluxo.

> A identidade cultural coletiva não se refere a uma uniformidade de elementos ao longo das gerações, mas ao senso de continuidade por parte das gerações sucessivas de uma determinada unidade cultural de população, as memórias compartilhadas de eventos e períodos anteriores na história dessa unidade e a noção empreendida por cada geração sobre o destino coletivo desta unidade e sua cultura (Smith,1991, p.25).

Quando ocorrem eventos disruptivos, como uma guerra, é comum que haja profundas alterações nas identidades dos povos. No entanto, alguns elementos, como mitos, símbolos e memórias, são resgatados enquanto força centralizadora, para a comunidade seguir para o futuro. A identidade está nesta mobilização, em prol da continuidade, da sobrevivência de uma "etnia comum". É relevante pensar que nem sempre as nações surgem de bases étnicas e culturais. Por vezes, é a nação que constrói estes laços, de modo a agregar os cidadãos (Smith,1991, p. 29). Reiterando esta ideia de construção identitária, Michael Bilig (1995) argumenta que a identidade nacional é uma produção do Estado, disposta através de um imaginário construído, e diante deste "elemento imaginário, pelo que o nacionalismo contém uma forte dimensão psicológica social" (Bilig, 1995, p. 10). De acordo com o autor, é relevante ressaltar que mesmo as línguas nacionais precisaram ser imaginadas, uma vez que o idioma tem grande importância para a manutenção da ordem e da hegemonia dos Estados-Nação, sendo a "linguagem um pilar central da identidade étnica" (Bilig,1995, p. 14, citado em Edwards, 1991, p. 269). Através da linguagem, as identidades, ideologias e formas de consciência são constituídas. Antes de haver algo em concreto, há a palavra, o discurso enquanto elemento parametrizador. De acordo com Bilig (1995, p. 29), a " linguagem é um dos principais determinantes da identidade nacionalista: aqueles que falam a mesma língua são susceptíveis de reivindicar um vínculo nacional".

Esta questão fica evidente quando algumas regiões de países que falam línguas diferentes pedem a separação do seu território, como é o caso dos movimentos separatistas espanhóis. Na Bélgica, a questão é semelhante, a etnia Flamenga deseja separar-se da Bélgica, por uma questão cultural e linguística, uma vez que a população desta região não aceita falar o francês, idioma considerado oficial no país. Em entrevista datada de 2008, ano em que o movimento separatista

belga teve seu ápice, Damien Thiery, prefeito eleito de Linkebeek, região flamenga, mas que não era flamengo, facto este considerado o ápice dos conflitos em prol da separação, afirmou que a Bélgica estaria imersa em duas culturas diferentes. "No fim das contas", refere Damien Thiery, "tudo é uma questão de cultura, e a Bélgica demonstra uma ligação inexorável entre a cultura e nação" (Kimmelman, 2008, S/P). Esta profunda ligação entre cultura, língua e identidade, por outro lado, fez com que a Noruega precisasse adoptar a sua própria língua ao se separar da Dinamarca. "A criação do norueguês foi instrutiva. A descolonização da Dinamarca foi marcada por uma luta pela linguagem. Primeiro, o estado da Noruega deveria declarar a sua própria língua" (Bilig, 1995, p. 33).

Tendo a língua enquanto aspecto comum, percebe-se que há uma facilitação na partilha de informações científicas, culturais, políticas, económicas. A língua é também um dos fatores presentes na formação da subjetividade, da identidade e da culturalidade dos povos que falam o mesmo idioma. Neste contexto, a língua portuguesa torna-se o ponto de partida mais relevante para a construção de um espaço lusófono, independentemente das distâncias e das fronteiras físicas, uma vez que os países pertencentes ao espaço designado lusófono estão em quatro continentes diferentes (Martins, 2018a, 2018c, 2014). Linguístas, filósofos e educadores (e.g. Bakhtin, 1997; Rajagopalan, 1998; Chauí, 2000; Coelho & Mesquita, 2013) reiteram a ideia de que a língua permite ao ser humano a partilha da cultura e do conhecimento, sendo este um forte elo no processo de formação de identidade (Rajagopalan, 1998, pp. 141-142). Coelho e Mesquita (2013, p.24) aprofundam a questão ao evidenciar que não há desvinculação possível entre língua, cultura e identidade: "Nesse sentido, a língua perpassa tanto a cultura quanto a identidade e é também por elas perpassada, o que faz com que a relação entre estes três conceitos seja imanente, uma vez que não há cultura sem língua e que a identidade se constrói por meio da língua e da cultura" (Coelho & Mesquita, 2013, p. 24). Aliás, o conceito aristotélico, no qual o homem é um animal político, apoia-se na linguagem, por meio da qual ele se torna capaz de influenciar e ser influenciado. Essa capacidade discursiva está intrinsecamente ligada às reflexões sobre o poder e a política social.

Pensar a língua e a linguagem é relevante para melhor compreendermos o processo de comunicação e o uso da imaginação humana para a construção dos signos, significantes e significados[1]. Desde os primórdios, o homem criou ferramentas com a finalidade de se comunicar

[1] A semiótica é o estudo científico, fundado por Charles S. Peirce, de uma teoria geral dos signos, sob a ordem tricotómica do signo, do significante e do significado.

de maneira interpessoal e grupal e assim propiciar a expansão do conhecimento. Lúcia Santaella (1983, p. 5-6) explica que é necessário perceber que língua e linguagem não são a mesma coisa. A língua é uma forma das formas de comunicação e amplamente difundida no dia a dia, de maneira oral ou escrita. No entanto, o sistema de comunicação é bem mais complexo e formado também a partir de uma série de linguagens (e.g visuais, sonoras, tatéis). A linguagem pode ser pensada como um sistema em prol da produção de sentidos. À luz da semiótica peirciana podemos perceber nas pinturas rupestres o princípio da interação e da partilha de informações. O homem das cavernas passa a desenhar nas rochas as experiências do seu dia a dia. Através da imaginação, são capazes de fazer desenhos icónicos e assim representar a caça, a morte, a reprodução, a comunidade em que viviam. Apesar de serem pinturas bastante primitivas, o significado icónico de algumas destas imagens nos chega até a atualidade. Gontijo (2004) coloca que este reconhecimento só é possível pois o significado daqueles signos ainda nos é perceptível na atualidade, de modo que haja comunicação entre os povos primitivos e nós, o que não acontece em muitas línguas antigas.

Na antiguidade, a palavra mostra-se uma poderosa aliada nas práticas sociais, sobretudo, naquelas ligada à religiosidade. A palavra Mito cuja etimologia está referenciada no grego *Mythós*, significa narrativa, discurso, relato. O mito, tanto na Grécia, quanto em Roma, narra temas importantes da civilização. Conta a história acerca da origem dos deuses, do mundo, dos ritos religiosos e as ações relativas aos homens e aos deuses. Relata discursivamente a práxis social de uma época (Chauí, 2000, p. 36). Acerca da força da linguagem, Chauí (2000) chama a atenção para a força realizadora da palavra, que possui poder mítico e encantatório. Para tal, a filósofa cita o primeiro livro da bíblia hebraica e da bíblia cristã, intitulado Gênese, em que é narrada a criação do mundo. Logo no início, há uma passagem em que Deus cria o mundo através da palavra: "E disse Deus: haja luz; e houve luz" (Gênesis 1:3, Bíblia de Jerusalém, 2002). Esse poder da palavra é retomado no evangelho de João, capítulo1, versículo 1, acerca do verbo divino e da sua capacidade criadora: "No princípio era o verbo, e o verbo estava com Deus, e o verbo era Deus" (João 1:1, Bíblia de Jerusalém, 2002). Esta é a importância do verbo, que se confunde com o próprio Deus. Ainda em Gênesis há o mito da Torre de Babel (Gênesis 11:1–9), uma construção cuja intenção era chegar até o céu. Como punição contra tal ousadia, Deus, fez com que os homens perdessem a língua comum e passassem a falar muitas outras línguas. Uma grande confusão se formou na Terra e começaram a surgir os desentendimentos e as guerras. Nesta passagem, há uma clara referência à língua comum enquanto fator de entendimento, de uma

melhor comunicação entre os homens. Para além da força do mito, a linguagem possui uma dupla dimensão: ela é *Mythós*, mas também é *Logos*. O logos é o pensamento racional, o conhecimento lógico. Temos aqui um discurso voltado à realidade, tanto que a palavra-pensamento que pode ser compartilhada enquanto ciência em muitos casos possui o sufixo "logia" (e.g. sociologia, biologia, tecnologia, ontologia).

> Essa dupla dimensão da linguagem (como mythos e logos) explica por que, na sociedade ocidental, podemos comunicar-nos e interpretar o mundo sempre em dois registros contrários e opostos: o da palavra solene, mágica, religiosa, artística, e o da palavra leiga, científica, técnica, puramente racional e conceitual. Não por acaso, muitos filósofos das ciências afirmam que uma ciência nasce ou um objeto se torna científico quando uma explicação que era religiosa, mágica, artística, mítica cede lugar a uma explicação conceitual, causal, metódica, demonstrativa, racional (Chauí, 2000, p.176).

Ao citar Hjelmslev, Chauí (2000, p. 172) afirma que a linguagem envolve o pensamento e o sentimento humanos, que estão intrinsecamente ligados à memória, à consciência e à transmissão cultural entre gerações. A linguagem (sistema complexo de comunicação, que inclui a expressão visual, sonora, tátil, dentre outras) pode ser pensada enquanto base da construção social, económica, religiosa, científica, mediática... A linguagem é a principal via de acesso do homem ao mundo exterior. "Ter experiência da linguagem é ter uma experiência espantosa: emitimos e ouvimos sons, escrevemos e lemos letras, mas, sem que saibamos como, experimentamos e compreendemos sentidos, significados, significações, emoções, desejos, idéias" (Chauí, 2000, p. 185). De acordo com a filósofa, a língua não deve ser pensada apenas como um conjunto de signos e significados, tendo uma relação mais complexa, composta por aspectos da ordem física, linguística, neurológica e sociocultural. A cultura nasceria justamente nesta relação complexa e pode ser compreendida como um conjunto de crenças, de valores, de costumes. A construção cultural do sujeito leva em conta vários fatores, dentre eles: os afectos, as memórias, a comunidade, o território, a língua.

Mas seria diferente pensar, sentir e se expressar na língua nativa e em língua estrangeira? Bakhtin (1997, p. 96) afirma que sim e observa que há diferenças na enunciação, no sentido ideológico das palavras emitidas na língua nativa. Ao refletir acerca do sistema linguístico, o autor evidencia que a língua estaria para além de aspectos semânticos e normativos, a língua seria mais que meras palavras em um dicionário e sim um produto de experiências e vivências. Está carregada de identidades e de culturas, que vêm desde a ancestralidade. É neste contexto, que expressar-se em língua nativa e em língua estrangeira acaba por ser diferente, uma vez que para

o estrangeiro, a língua se limitaria a ser um conjunto de normas, mas com ausência de contexto ideológico e da experiência, elementos que possibilitam conforto e familiaridade idiomática: "A palavra nativa é percebida como um irmão, como roupa familiar, ou melhor, como a atmosfera na qual habitualmente se vive e se respira. Ela não apresenta nenhum mistério" (Bakhtin, 1997, p. 102).

1.1.3 . Língua oficial e línguas nacionais: desafios da identidade linguística lusófona

Falar, pensar e sentir em português (Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011, p. 127) pode ser considerado um elo de aproximação entre os falantes da língua, sendo que, em cada uma das regiões, o português estaria carregado de suas próprias experiências ancestrais. Neste sentido, "Cada língua possui um conjunto de idiossincrasias que afetam e refletem o caráter do conjunto de indivíduos que a falam. Assim, a língua, em simbiose com os falantes, constitui-se como organizadora de pensamento e enquanto formadora de identidades" (Rothwell, 2002 citado por Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011, p. 124). Ao pensarmos em um território lusófono em que a ligação encontra-se na língua comum, neste pensar, sentir e falar em português, uma das questões que se coloca é a de que mesmo nos países de língua oficial portuguesa, há muitos .cidadãos que não falam o português, e sim outras línguas e dialetos locais. Sobre a diferenciação entre língua e dialeto, Bilig (1995, pp. 33-34) indica que os governos tendem a classificar as línguas não oficiais como dialetos, pelo bem da unidade nacional, uma vez que se forem consideradas línguas, os territórios em que tais idiomas são falados podem iniciar movimentos separatistas.

Uma das complexidades da lusofonia reside no fato de que nem todas as pessoas que vivem em países cuja língua oficial é o português falam efetivamente esta língua. Em Angola, por exemplo, Araújo (2014) destaca que, apesar de o país ter apenas um idioma oficial, a população se comunica em mais de 40 dialetos. Segundo o Censo de 2014, realizado pelo Instituto Nacional de Estatística de Angola[2], 71,15% dos angolanos falam português, com maior predominância nas áreas urbanas (85%) em comparação com as rurais (49%). No entanto, mais de sete milhões de angolanos falam pelo menos uma língua nacional em casa. O umbundu, predominante no centro e sul, é a segunda língua mais falada (22,96% da população), seguido pelo kikongo (8,24%) e o

[2]A informação está disponível em: https://observalinguaportuguesa.org/angola-portugues-e-falado-por-7115-de-angolanos/

kimbundu (7,82%). No interior centro e norte, fala-se o chokwe (6,54%), enquanto no sul há falantes do nganguela (3,11%), kwanhama (2,26%) e muhumbi (2,12%). No enclave de Cabinda, além do português, mais de 600 mil pessoas falam fiote (2,39% da população). Apesar da introdução de algumas dessas línguas nas escolas angolanas, a falta de professores continua sendo um obstáculo para sua disseminação (Observatório da Língua Portuguesa, 2016, S/P).

Araújo (2014) ressalta ainda que a história colonial de Angola resultou em um quase total descaso com as línguas nativas, levando ao fenômeno do *Language Shift*, no qual um idioma ou dialeto entra em processo de obsolescência ou desaparecimento devido à imposição de outra língua dominante. Este fenômeno também é observado em Moçambique, onde Eliseu Mabasso (2022, p. 12) explica que, além do português, falam-se mais de 20 línguas nacionais, sendo o macua e o xangana as mais faladas, de acordo com relatório da Organização das Nações Unidas[3]. Após a independência, em 1975, a Frente de Libertação de Moçambique (Frelimo) instituiu o português como língua oficial para unificar a nação, seguindo a política de exclusividade do idioma, o que teria marginalizado os outros idiomas falados pela população. Segundo dados do Instituto Nacional de Estatística de Moçambique, divulgado pelo INE, em 2019, apenas 17% da população tem o português como língua materna, e a taxa de analfabetismo é elevada: 27,2% dos homens e 49,5% das mulheres são considerados analfabetos, pois o critério de alfabetização utilizado é a proficiência em português, excluindo os falantes das línguas locais (Mabasso, 2022, p. 13).

Diante deste cenário, Moçambique tem avançado na implementação de uma educação bilingue. A UNESCO tem apoiado programas para a promoção do ensino das línguas nacionais moçambicanas, e, em 2017, o país desenvolveu um novo currículo de educação primária para jovens e adultos, incorporando o ensino do português e das línguas locais. O programa piloto foi implementado em Gaza, Maputo, Nampula e Sofala, promovendo a valorização das línguas nacionais e incentivando a sua utilização na educação e no acesso ao conhecimento científico e técnico (ONU, 2020, S/P). Em entrevista à ONU, a professora Zenalda Silvestre Machonga destaca que o ensino em língua materna melhoraria a compreensão dos alunos e facilitaria a aprendizagem do português.

Partindo do pressuposto de que a população moçambicana é "uma sociedade multiétnica, multicultural, multilíngue e multirreligiosa" (Plano Estratégico da Educação 2020 - 2029, p. 21), o Plano Estratégico da Educação 2020-2029, de Moçambique, lançado em 2020, reflete essa

[3] A informação está disponível em : https://news.un.org/pt/story/2020/05/1713762

preocupação e estabelece objetivos como o desenvolvimento das línguas nacionais, a valorização da cultura moçambicana e a promoção da educação inclusiva. Historicamente, a política linguística moçambicana foi influenciada por um contexto de desigualdade socioeconômica e pela guerra civil, que se seguiu à independência, fatores que impactaram significativamente as taxas de analfabetismo e a implementação de um ensino multilíngue:

> Valorizar as línguas, arte, cultura e história moçambicanas com o objectivo de preservar e desenvolver o património cultural da nação;
>
> Desenvolver as línguas nacionais e a língua de sinais, promovendo a sua introdução progressiva na educação dos cidadãos, visando a sua transformação em língua de acesso ao conhecimento científico e técnico, à informação bem como de participação nos processos de desenvolvimento do País;
>
> Desenvolver o conhecimento da língua portuguesa como língua oficial e meio de acesso ao conhecimento científico e técnico, bem como de comunicação entre os moçambicanos com o mundo. (Plano Estratégico da Educação 2020-2029, 2020, p. 42)

Não é apenas em Angola e Moçambique que a questão do português como idioma oficial tem gerado debates entre a comunidade e o Estado. Em Cabo Verde, a oficialização do crioulo como língua nacional insere-se em um debate identitário e político de longa data, refletindo tensões entre o reconhecimento cultural e os desafios estruturais para sua implementação. Embora a Constituição de Cabo Verde estabeleça a promoção do crioulo em paridade com o português, o idioma oficial do país a ser utilizado nas escolas e na administração governamental é a língua portuguesa. Apesar de os líderes dos dois principais partidos do país, o Movimento para a Democracia (MpD) e o Partido Africano da Independência de Cabo Verde (PAICV), reconhecerem o valor do crioulo como pilar da identidade nacional e instrumento fundamental na comunicação cotidiana e na diáspora, e destacarem seu relevante papel na música e na literatura, especialmente após o reconhecimento da morna como Patrimônio Imaterial da Humanidade, acredita-se que tornar o crioulo língua oficial do país requer os desafios associados à sua oficialização. Ora, esses desafios exigiriam investimentos significativos na educação, na produção bibliográfica e no sistema de ensino, além da necessidade de considerar as variantes regionais da língua (*Observador*, 2021, S/P). De acordo com este periódico, o Presidente de Cabo Verde, Jorge Carlos Fonseca, tem apelado para a aceleração dos mecanismos necessários para a concretização desse objetivo, evidenciando que, apesar do consenso sobre a importância do crioulo, sua plena institucionalização ainda enfrenta obstáculos políticos, técnicos e estruturais.

Quanto à paisagem linguística em Timor-Leste, podemos dizer que ela reflete sua complexa história colonial, sua luta pela independência e suas aspirações globais. No cerne dessa diversidade está o tétum, uma língua amplamente falada, e o português, ambos reconhecidos como línguas oficiais pela Constituição. No entanto, o inglês, compreendido por cerca de 31,4% da população e o indonésio, falado fluentemente por aproximadamente 35% da população, ocupam espaços significativos como línguas de trabalho, refletindo as interações regionais e as exigências da globalização (Ramos-Horta, 2012, S/P). O tétum, falado por cerca de 90% da população, tem sido fortalecido como um símbolo de identidade nacional, consolidado pelo papel da Resistência Timorense, do governo e da Igreja Católica. No entanto, ainda enfrenta desafios para se tornar uma língua plenamente funcional no contexto da modernidade, absorvendo vocabulário de outras línguas, especialmente do português. A língua portuguesa, que de acordo com Ramos-Horta (2012, S/P) teria sido historicamente marginalizada durante a ocupação indonésia, vem ganhando espaço e, em 2010, cerca de 23,5% da população timorense já a dominava. Assim como em outros países lusófonos, a política linguística de Timor-Leste tem sido alvo de debates, com algumas vozes sugerindo que a adoção do inglês como língua oficial facilitaria o desenvolvimento econômico e a inserção no mercado global. No entanto, essa visão é contestada por aqueles que defendem a importância da preservação da identidade linguística e cultural timorense (Ramos-Horta, 2012, S/P).

País que faz fronteira com países de língua oficial francesa e com grande imigração de cidadãos destes países como o Senegal e Guiné-Conacri, é, por sua vez, a Guiné-Bissau, que apresenta uma rica diversidade linguística, com cerca de 32 línguas faladas pelos diferentes grupos étnicos que compõem o país. Entre essas línguas, o crioulo guineense ocupa um papel central. Segundo dados do censo de 1999, no país, aproximadamente 98% dos guineenses utilizam o crioulo na comunicação cotidiana, o que reforça sua posição como língua nacional (ONU, 2020, S/P). O português, por outro lado, mantém-se como língua oficial e de instrução formal, sendo a língua do ensino desde os primeiros anos escolares. No entanto, a rigidez histórica no uso do português nas escolas contrasta com a realidade sociolinguística do país, onde o crioulo permeia as interações diárias e até mesmo no ambiente de trabalho (ONU, 2020, S/P). O secretário da cultura de Guiné-Bissau, António Spencer Embaló, em entrevista à ONU News, defendeu a necessidade de tornar o crioulo guineense língua oficial no país e destacou que, além do crioulo, a Guiné-Bissau possui outras línguas de relevância, como o fula, o balanta e o

mandinga, todas com presença significativa dentro e fora das fronteiras nacionais (ONU, 2020, S/P).

São Tomé e Príncipe é outro país lusófono que se caracteriza por um ambiente multilingue, em que três outras línguas, santome, lung'le e angolar, coexistem com o português, a língua oficial desde a independência em 1975. De acordo com Agostinho e Bandeira (2021, p. 209), apesar da relevância sociocultural destas línguas, durante décadas não houve esforços oficiais para sua normatização ortográfica. Até o início dos anos 2000, sua transmissão ocorria predominantemente de forma oral, sem padronização escrita reconhecida. A partir de 2010, esse cenário começou a mudar com a criação do Alfabeto Unificado para as Línguas Nativas de São Tomé e Príncipe (ALUSTP). Esse sistema ortográfico representou um marco na valorização e sistematização das línguas santome, angolar e lung'le, promovendo sua codificação e viabilizando seu ensino formal. Desde 2009, o lung'le passou a integrar o currículo escolar na ilha do Príncipe, impulsionado pelo Governo Regional como estratégia de preservação e fortalecimento da identidade cultural local (Agostinho & Bandeira, 2021, p. 210).

Esta complexidade da questão linguística em países de língua oficial portuguesa reflete um grande desafio, uma vez que muitas pessoas nesses países não concebem sua identidade e cultura a partir do português, pois a língua é vista como um instrumento do poder colonial, como observa Martins (2015a, p. 9). Por essa razão, retomamos a já referida ideia de "Luso-afonias", de Mia Couto (2009); o autor argumenta que a lusofonia, nesses contextos, pode se tornar uma "luso-afonia", onde não há reconhecimento ou pertencimento, a partir do idioma, para grande parte da população. Assim, a constante luta pela afirmação das múltiplas identidades linguísticas e culturais dos países lusófonos é essencial para evitar que o projeto de lusofonia se transforme em um mecanismo de exclusão, ao invés de uma ferramenta para o fortalecimento de relações transnacionais e globais.

1.2 . A lusofonia e a controvérsia lusocêntrica

Pretendemos abordar aqui as principais controvérsias que circundam o conceito de lusofonia, dentre elas a ideia de que a lusofonia pressupõe uma centralidade portuguesa, na qual Portugal estaria em uma posição privilegiada, em detrimento dos outros países que falam o idioma. Este lusocentrismo assentaria num neo-colonialismo, onde as ex-colônias estariam em uma posição

subalterna face ao antigo colonizador, numa lógica de verticalidade e não de horizontalidade. Um outro debate levantado pela lusofonia diz respeito ao "luso-tropicalismo" acerca das benfeitorias que o colonizador teria deixado como herança aos países colonizados. Trata-se de uma ideia associada à lusofonia que faz supor uma colonização doce, em que os feitos coloniais são exaltados (Martins, 2015a, p.10). São tantas as ambiguidades em torno do conceito de lusofonia, que se torna relevante pensar sobre tais tensões e sobre a razão pela qual se formaram tais controvérsias.

Martins (2015a, p. 11) assinala que ainda não foi realizado um mapeamento rigoroso acerca de quando surgiu o termo lusofonia, bem como de quem utilizou o conceito pela primeira vez. No entanto, há pistas de que a palavra teria sido disseminada após as lutas de libertação e queda do império colonial português. Na tese de doutoramento *Da 'Portugalidade' à Lusofonia*, Vitor Sousa (2015) traça, de maneira pormenorizada, o processo de construção da identidade nacional, através dos mitos medievais, passando pela expansão marítima e a colonização, o Estado Novo português, a queda do império colonial, até à contemporaneidade e o desejo da adoção de um espaço comum que englobe os falantes da língua portuguesa, a lusofonia. De acordo com o autor, a complexidade acerca do conceito de lusofonia está em sua etimologia que advém do latim "Lusu" e faz referência àqueles que habitam as terras lusitanas e "fonia" que remete à língua, à fala. O prefixo "Lusu" também está na origem da palavra lusitanidade o que pode evocar a ideia de um neo-colonialismo: "'lusitanidade' pode invocar uma 'portugalidade' encapotada, que serviu de bandeira ao Estado Novo português, nomeadamente a partir das décadas de 50 e 60 do século XX, plasmada na ideia 'Portugal do Minho a Timor'" (Sousa, 2015, p. 386). Essa definição de "Portugal do Minho a Timor" foi utilizada pelo governo Salazarista para expressar a grandeza do território português. Tal conceito foi apresentado no documento de candidatura de Portugal à Organização das Nações Unidas (ONU). Na apresentação, o governo cria tal definição com o objetivo de dissimular o contexto de colonização. Ao invés de 'colónias ultramarinas´, o governo mudou a retórica e passou a referir-se a 'províncias ultramarinas', um território uno, indivisível e multirracial. Além disso, o Ministério das Colónias passou a chamar-se Ministério do Ultramar.

Em 1953, a Carta Orgânica do Império Colonial Português é alterada pela Lei Orgânica do Ultramar Português e confere mais autonomia ao Ministério do Ultramar (Sousa, 2015, p.125). Após algumas tentativas frustradas, Portugal foi admitido pela ONU em dezembro de 1955 e, desde então, a política ultramarina do país foi amplamente exposta e questionada pela comunidade internacional. É pertinente reforçar que Portugal foi um dos últimos países do mundo

a reconhecer a independência de suas ex-colónias, o que só ocorre após a Revolução de Abril de 1974 (Pinto, 2016, S/P), que pôs fim a uma guerra colonial que durou 12 anos. Nesta época, potências como Alemanha, França, Bélgica e Holanda já haviam descolonizado os países de África e Ásia.

Outro conceito amplamente divulgado durante o Estado Novo é o de Portugalidade. De acordo com Sousa (2015, p. 27), o termo portugalidade não consta em nenhum dicionário da língua portuguesa, mas entra nos debates parlamentares da Assembleia Nacional em 1951, sendo largamente utilizado, a partir de então, pelo governo para referir-se ao "espírito português". Em um debate realizado em Abril de 1951, publicado no diário da sessão nº104, cuja temática foi a preservação da língua portuguesa, o orador se refere ao idioma como "jóia do nosso património espiritual e intelectual, veículo de portugalidade através do mundo" (1951, p. 964)[4]. O conceito de portugalidade expressa a ideia de grandeza de Portugal, enquanto centro de um império. Esta narrativa de glorificação foi conscientemente utilizada pelo Estado Novo em toda a sua comunicação, sobretudo, no que diz respeito às ações mediáticas e de publicidade do regime. Grandes exemplos deste "marketing político" foram as exposições coloniais dentre as quais estão: a Exposição Colonial Portuguesa, realizada em 1934, no Palácio de Cristal, no Porto, que por ocasião da mostra foi renomeado para Palácio das Colónias e a Exposição do Mundo Português, realizada em Lisboa, entre 23 de junho e 2 de dezembro de 1940, em comemoração da Fundação da Nação Portuguesa, no ano de 1139 e da Restauração da Independência, 1640.

Acerca deste "sonho do Império", Luís Cunha (2001) assinala que a Exposição Colonial do Porto, em 1934, terá sido a primeira a retratar a vida nas colónias portuguesas de maneira detalhada e com o objetivo da promoção de uma comunicação interna. Havia uma forte intenção de que os próprios cidadãos portugueses retomassem o orgulho pelo país, de modo a afastar uma imagem de descrença que nele se instalara, nas décadas anteriores. Para além disso, era importante enaltecer a dimensão imperial portuguesa e a importância das colónias no processo de recuperação económica. A exposição foi pensada como uma forma de "mensagem clara e acessível para mais facilmente ´falar´ ao povo e ser compreendida" (Cunha, 2001, p. 127). Em discursos alinhados, governantes e jornalistas, evocaram a grandeza do génio civilizador português, que tinha a colonização como um dom e o exercia com viés humanista e desenvolvimentista (Cunha, 2001, p. 123). O discurso mediático dava conta do caráter vocacional

[4] Disponível em: https://debates.parlamento.pt/catalogo/r2/dan/01/05/02/104/1951-0427/964?q=portugalidade&pPeriodo=r2&pPublicacao=dan&pSerie=01&pLegis=05&pSessao=02 . Acesso em 20/3/2022

de Portugal, ditado pela "história e estrutura religiosa" (Cunha, 2001, citando *O Mundo Português*, 1934). Ao contrário de outros países, Portugal, não devia ser visto como uma ameaça aos povos nativos das colónias, uma vez que o génio civilizador estava a levar o desenvolvimento àqueles que ainda viviam de modo primitivo (Cunha, 2001, p.132).

Com objetivos semelhantes aos da exposição que ocorrera anos antes no Porto, a Exposição do Mundo Português, em Lisboa, tinha como marcos a comemoração da Fundação da Nação Portuguesa, realizada no ano de 1139 e a Restauração da Independência, que ocorreu em 1640. Em "A Lusofonia não é um Jardim ou a necessidade de ´perder o medo às realidades e aos mosquitos´", Maria Manuel Baptista (2006) propõe uma arqueologia do conceito de lusofonia e centra o seu estudo na comunicação mediática e no modo como a mídia participa na construção de um imaginário comum. A autora analisou a imprensa diária da época, com a finalidade de pesquisar alguns aspectos acerca da Exposição do Mundo Português, e aponta para uma espécie de coro mediático no intuito de adjetivar a grandeza de Portugal e do mundo português. Nos periódicos surgem conceitos como: "génio colonial", "raça civilizadora", "colonização humanista", "pátria una", "200 milhões de portugueses" (Baptista, 2006, p. 103).

> O sentido de encenação e dramatização que a exposição apresenta, é digno de um ´reality show´ televisivo contemporâneo. Aos jornalistas, primeiros espectadores da exposição, não escapam elementos como o som, o movimento, as cores, a disposição de objectos e personagens, as interpretações a fazer e as simbologias a sublinhar. Tudo, reconduz ao mesmo: ao génio civilizador e colonizador do português [...] Em uníssono todos cantaram a Pátria e o Estado Novo e exortaram Salazar". (Baptista, 2006, pp. 103-104)

Em que medida o imaginário construído durante o governo salazarista, que enaltece o génio civilizador português, que vê a colonização como um dom e deseja levar o desenvolvimento a nações com um discurso em que as trata como primitivas, ainda perdura no presente? Esta é uma das questões que norteiam o trabalho desenvolvido por Macedo, Balbé e Cabecinhas (2023) em que foram realizados grupos focais com 69 alunos do ensino secundário em Portugal, com a finalidade de identificar de que maneira os jovens visualizam e interpretam imagens acerca do passado colonial português. No estudo, foram utilizados trechos de filmes que abordam temas como a ditadura portuguesa, o colonialismo, as lutas de libertação e as relações interculturais entre os países de língua portuguesa, como suporte de estímulo à discussão.

De acordo com as autoras, no discurso dos jovens, ainda há reproduções de ideias que "associam as pessoas racializadas a papéis sociais subalternos, à pobreza, ao lugar dominado e

ao exercício de funções não qualificadas, bem como à falta de escolaridade" (Macedo, Balbé & Cabecinhas, 2023, p. 11). O conceito de luso-tropicalismo continua presente no imaginário de jovens portugueses (Macedo, Balbé & Cabecinhas, 2023, p.12). Este conceito de luso-tropicalismo, que já referimos, consiste na ideia segundo a qual a colonização portuguesa teria sido mais suave e amigável que a de outros países europeus, bem como a ideia de "génio civilizador", que ainda se perpetua no imaginário, e advém da "quase teoria" luso - tropicalista, fundada pelo cientista social brasileiro Gilberto Freyre (1933), acerca do relacionamento de Portugal com suas colónias.

O luso - tropicalismo busca construir o imaginário de um Portugal civilizador, responsável por um encontro de culturas, como se a colonização portuguesa tivesse sido diferente da de outros países, uma colonização mais pacífica, ou "colonização doce", o que não condiz com a realidade histórica. A definição de luso - tropicalismo começa a ser construída quando Freyre aos 18 anos vai estudar nos Estados Unidos. Tendo se fixado no Texas, se formou em artes liberais com especialização em ciências políticas e sociais, pela Universidade de Baylor. Já em Nova Iorque, cursou mestrado e doutoramento na Universidade de Columbia. Seus estudos versaram acerca da vida social no Brasil, no século XIX. De volta ao este Brasil, em 1926, este teórico seguiu sua linha de estudos com o intuito de compreender a formação identitária brasileira (Marasciulo, 2021).

Em 1933, Gilberto Freyre lança "Casa - Grande & Senzala", que pode ser considerada a obra precursora do luso-tropicalismo (Castelo, 2011, p. 268). Nela, este teórico pernambucano foca na miscigenação do povo brasileiro e nos contributos dos africanos e dos índios na formação da sociedade brasileira. A obra, no entanto, não foca apenas nos aspectos antropológicos da questão e no capítulo III, intitulado "O colonizador português: antecedentes e predisposições", Gilberto Freyre se dedica à colonização portuguesa e desde já indica que por não ter "ideais absolutos, nem preconceitos inflexíveis" (Castelo, 2011, p. 265), o português teria sido menos cruel que outros colonizadores europeus, tendo sido "o colonizador europeu que melhor confraternizou com as raças chamadas inferiores. O menos cruel nas relações com os escravos" (Castelo, 2011, p. 265). Freyre (2003, p. 278) revela que o português era mais amigável e tolerante com negros e indígenas por conta da hibridez de raças que estaria na herança formadora biológica e cultural do povo lusitano, uma miscigenação entre o branco europeu, os mouros e os semitas.

> O quase permanente estado de guerra em que viveu, por largos anos, Portugal, situado entre a África e a Europa, deu-lhe uma constituição social vulcânica que se reflete no

> quente e plástico do seu caráter nacional, das suas classes e instituições, nunca endurecidas nem definitivamente estratificadas". (Freyre, 2003, p. 278)

A ideia de luso-tropicalismo é amadurecida e clarificada nos livros: "O mundo que o português criou", tendo sua primeira versão lançada em 1940 e "Aventura e Rotina", de 1953. A primeira obra é escrita a partir de um conjunto de conferências realizadas em 1937, por Gilberto Freyre no *King´s College*, em Londres, na Inglaterra e nas Universidades de Lisboa, Porto e Coimbra, em Portugal. Em "O mundo que o português criou", o campo de pensamento de Freyre mostra-se mais alargado do que em "Casa Grande e Senzala", já que passa a analisar não só o Brasil, mas os outros povos colonizados por Portugal, de modo a alicerçar o conceito do português como aglutinador de uma cultura única partilhada entre colonizador e colonizados. "Portugal, o Brasil, a África e a Índia Portuguesas, a Madeira, os Açores e Cabo Verde constituem uma unidade de sentimentos e de cultura" (Freyre citado por Castelo, 2011, p. 265).

Esta ideia de unidade nacional estendida às colónias/províncias foi amplamente utilizada pelo Estado Novo na narrativa de "Portugal: do Minho ao Timor", tanto que entre 1951 e 1952, o governo de Salazar convidou Gilberto Freyre para uma viagem a Portugal e às suas colónias. Fruto desta expedição, foi o lançamento de "Aventura e Rotina", cuja edição brasileira data de 1953. O livro pode ser considerado um diário de bordo de Freyre durante a visita ao Ultramar português, que durou cerca de seis meses e percorreu territórios em Portugal, Guiné Bissau, Angola, Senegal, Moçambique, Índia, Cabo Verde e São Tomé. Não chegou a visitar Macau e Timor. A obra tem um tom informal, menos científico e descreve as paisagens, as pessoas, o trabalho, a cultura e as percepções de um viajante, estando a narrativa mais próxima a de um turista encantado pelo que vê, do que a de um investigador crítico. Através dos seus escritos, o autor busca compreender semelhanças e diferenças entre a formação do povo brasileiro e dos demais povos colonizados por Portugal.

Apesar de ter sido uma viagem promovida pelo Ministério do Ultramar de Portugal, sob a liderança de Manuel Maria Sarmento Rodrigues, Freyre procurou estabelecer que seu discurso seria independente e sem quaisquer elementos ideológicos, o que não condiz com a realidade, uma vez que toda a viagem foi direcionada pela delegação portuguesa (Bastos, 2015, pp. 36-37). De tal forma que o autor por vezes tece comentários acerca da influência positiva da colonização portuguesa para com os países colonizados, sem que houvesse lugar para questionamentos acerca da violência e do domínio exercido por Portugal. Esta narrativa positiva que implementa a ideia de benesse de Portugal nos trópicos e fornece elementos para a fundação do luso-

tropicalismo favorece o regime ditatorial salazarista e, passa a ser adotada oficialmente pelo governo em uma estratégia de convencimento de que o colonialismo português tem aspectos humanitários e desenvolvimentistas, ao contrário daqueles aplicados por outros países, que se utilizavam da violência para impor suas regras. É relevante ressaltar que, nesta época, no momento em que Portugal integra à ONU, como referimos, havia uma pressão em prol da descolonização e muitos países colonizadores estavam a negociar a independência das antigas colónias. De acordo com Bastos (2015, p. 41), o luso-tropicalismo é fundado sobre bases unificadoras assemelhando o Brasil, Portugal e o Ultramar português, que passa a ser conhecido através da expedição.

É a partir de então que começa a se teorizar o lusotropicalismo enquanto uma unidade curricular universitária a ser estudada, "uma sub-ciência capaz de estudar o modo português de estar e se relacionar nos trópicos; chama-lhe lusotropicologia" (Castelo, 2011, pp. 268-269). Acerca da teorias luso-tropicalistas, são lançados ainda: "Integração portuguesa nos trópicos" (1958) e "O luso e o trópico" (1961). De acordo com Castelo (2011, p. 272), a princípio, o Estado Novo rejeitou as ideias luso-tropicalistas de Freyre, por conta do hibridismo biológico e cultural árabe e africano, a partir do qual seria constituído o povo português. Porém, diante da Segunda Guerra Mundial, da ampla chegada de refugiados ao país e das críticas externas acerca da colonização, o regime Salazarista vê no discurso luso-tropicalista os argumentos ideais para manter a união nacional e justificar a presença portuguesa na África e na Ásia. É nesta época que o Estado Novo se apropria do discurso de Freyre.

> O processo de apropriação discursiva de uma versão instrumentalizada do lusotropicalismo, sobretudo para fins de propaganda e política externa, é levado ainda mais longe no período do colonialismo tardio. Paradoxalmente, é depois do início das lutas de libertação nacional nas colónias africanas, que o Estado colonial português procura inculcar o antirracismo nos portugueses e conformar o comportamento dos funcionários administrativos e dos colonos ao ideário lusotropicalista" (Castelo, 2011, p. 272-273)

É relevante perceber que mesmo com o passar das décadas, o esforço do Estado Novo em construir uma narrativa imperialista focada na portugalidade e no luso - tropicalismo, através principalmente das mídias e do investimento na comemoração do duplo centenário e da Exposição do Mundo Português, o luso - tropicalismo perdura em alguma medida no imaginário social português atual. De acordo com Balbé, Macedo e Cabecinhas (2023, p. 6), apesar da forte campanha da União Europeia contra o racismo, o anti-semitismo, a xenofobia e a intolerância, a

questão da raça persiste, seja nas políticas, seja na memória e nas práticas exercidas socialmente, embora já exista certa consciência, particularmente por parte dos mais jovens, dos erros cometidos no passado colonial. Acerca da permanência do discurso imperialista português, mesmo após se passarem cerca de 40 anos desde o 25 de Abril, Maria Manuel Baptista, em 2006, já apontava que:

> muitas dessas representações continuam a vigorar no imaginário cultural português, talvez não de todo o escol intelectual português, mas certamente numa parte dele e em maior escala na memória cultural portuguesa, verificando-se hoje até uma espécie ´regresso do recalcado´ (Freud; Lourenço, 1978) ou um ´encontro falhado com o real´ (Lacan), que surge em primeiro lugar nos media, agora revestido de outra retórica só aparentemente mais inócua, mas repetindo conceitos e raciocínios, imagens e fantasmas que tão fortemente a manipulação mediática de Salazar inculcou em nós e o 25 de Abril pouco conseguiu modificar no comemorativista senso comum português (Cruzeiro). (Baptista, 2006, p. 102)

Sendo a língua um dos maiores atributos identitários de um povo e diante de um passado colonial tão recente, há investigadores (Tamen, 2014; Faraco, 2012; Ribeiro,2018) a questionar em que medida a língua portuguesa e a ideia de lusofonia poderiam se apresentar como elementos neo-coloniais. Em sua tese de doutoramento acerca do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, Michelly Carvalho (2015) explica que um dos motivos pelos quais o português, apesar de ser a sexta língua mais falada em todo mundo, continuava a ter grandes dificuldades em ser utilizada oficialmente por organizações internacionais, era a falta de um acordo ortográfico entre os países falantes da língua portuguesa, sobretudo, entre Brasil e Portugal. É que, apesar das diferenças ortográficas não serem muitas e não prejudicarem o entendimento, alguns termos utilizados em um país são considerados errados no outro, exigindo que os documentos oficiais de organizações internacionais sejam escritos em dois estilos de português, o do Brasil e o de Portugal, o que não otimizaria o trabalho (Carvalho, 2015, p. 27). Diante do impasse, as organizações internacionais preferem abdicar da língua portuguesa enquanto idioma oficial, o que traz prejuízos culturais, económicos e políticos para os países lusófonos.

Em uma tentativa de minimizar a questão, em 2008 foi consolidado o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, que entrou em vigor no Brasil e em Portugal no ano de 2009, com um prazo de transição estipulado para seis anos, ou seja, até 2015. Após este prazo, todo documento oficial e material impresso, como livros, deveriam estar em consonância com o acordo firmado. Para além de Brasil e Portugal, o acordo ortográfico também foi assinado pelos demais países que

fazem parte da Comunidade de Países de Língua Portuguesa (CPLP): Angola, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Guiné-Equatorial, Macau, Moçambique, São Tomé e Príncipe e Timor-Leste.

No entanto, apesar das facilidades que uma língua unificada propicia no âmbito da difusão da língua no contexto mundial e do fortalecimento do idioma na esfera política, cultural e económica, permitindo que o português ocupe seu lugar de importância enquanto uma das línguas mais faladas do mundo, o estudo de Carvalho (2015) indica que nem todos os brasileiros e portugueses estão felizes com o acordo e muitos não consideram importante o seu uso seja no dia a dia, seja em trabalhos académicos. Para além disso, a autora identificou que para os estudantes portugueses, que participaram do grupo focal proposto pelo estudo, o acordo ortográfico é compreendido como uma ameaça identitária a quem se considere "dono da língua", emergindo questões como o português enquanto elemento de dominação colonial ou neo-colonial.

> Observamos que o passado histórico tem uma enorme influência na forma como os estudantes definem a identidade nacional e esta predomina sobre a forma como veem o Acordo Ortográfico, considerando-o uma ameaça identitária. A adoção das novas regras é percebida como uma forma de submissão a um país, que foi colónia de Portugal, mas que pelo discurso ainda continua lhe pertencendo. Neste contexto, o "passado glorioso" é uma espécie de "muleta", na qual Portugal se apoia para que o país mantenha a cabeça sempre erguida mesmo com todas as dificuldades pelas quais vem passando (Carvalho, 2015, pp. 243-244).

Mas, nem só os estudantes portugueses criticam o acordo ortográfico. Em entrevista ao Jornal I, em Abril de 2012, o professor de literatura e diretor da faculdade de Letras, da Universidade de Lisboa, Miguel Tamen se referiu ao acordo como um desastre e afirmou que a Lusofonia seria "uma espécie de colonialismo de esquerda" (2012, S/P), que estaria a recuperar uma retórica de unidade utilizada pela direita, durante o Estado Novo, de modo a defender o imperialismo colonial português. Para além disso, Tamen (2012) afirma que a língua não deveria ser entendida como patrimônio. "Não acho que a língua seja património e, por isso, não acho que exista alguma necessidade especial de defender o património da língua" (Tamen, 2012, S/P). Anos mais tarde, em 2016, Tamen é ainda mais incisivo acerca das políticas públicas em torno da língua portuguesa e decreta que o Instituto Camões deveria deixar de existir, reiterando o pensamento de que a língua não é património para ser defendido. A afirmação de que língua não é património contraria diversos estudiosos (e.g Bortolloto, 2011; Bakthin, 1997; Chauí, 2000) e instituições internacionais como a UNESCO, que definem a língua enquanto património cultural imaterial de um povo a ser preservada. Em 17 de Outubro de 2003, a UNESCO realizou a convenção para a

salvaguarda do património cultural imaterial, em Paris, França. Na ocasião foram estabelecidas as definições acerca do patrimônio cultural imaterial e ações para a salvaguarda desta tipologia patrimonial. No artigo 2, Parágrafo 2, que versa sobre as definições de Património Cultural Imaterial, está estabelecido que:

> O ´patrimônio cultural imaterial´, tal como é definido no parágrafo I supra se manifesta, entre outros, nos seguintes setores:
>
> a) tradições e expressões orais, aqui compreendido a língua como veículo do patrimônio cultural imaterial;
> b) práticas sociais, eventos rituais e festivos;
> c) cognições e praxis relativas à natureza e ao universo;
> d) artesanato tradicional". (UNESCO, 2003, p. 4)[5]

Enquanto Património Cultural Imaterial de todos os falantes, a língua portuguesa seria o elo capaz de unir a comunidade lusófona em um espaço transcultural e transnacional, de onde emergem múltiplos imaginários (Martins, 2015, 2019). Para Brito e Bastos (2006), a lusofonia não pode estar baseada apenas na dimensão linguística, mas deve ser compreendida na perspectiva política, económica, científica e cultural de cada um dos países que integram o espaço lusófono, para além das nacionalidades e sem que haja centralidade. "É imprescindível pensar-se numa área cultural lusófona, considerando histórias, ritos, mitos, costumes, valores e todos os demais elementos que colaboram com a construção identitária de cada país onde também se fala o português" (Brito & Bastos, 2006, p. 74). Seria tal ideia uma "Utopia ou quimera?", esta é a pergunta de Carlos Alberto Faraco (2012) acerca da Lusofonia. De modo semelhante a Tamen (2012), Faraco (2012) questiona a possibilidade do conceito não passar de um neo-colonialismo, encerrado de boa intenção e se apoia nas palavras compostas pelo sufixo "fonia" (anglofonia, francofonia, hispanofonia e lusofonia), para tensionar um novo modelo de colonização.

Para explicar esta práxis que já não se dá por armas e pela imposição do colonizador, o qual chama por "colonização *soft*" (Faraco, 2012, p. 33), o teórico evoca as teorias do geógrafo francês Onésime Reclus que em 1880 conceitualiza a palavra francofonia para resumir "A França e suas colónias" e continua a citar factos como a criação da Aliança Francesa, em 1883, da *British Council*, que mais tarde viria a se chamar *British Commowealth* (1931), o Instituto Cervantes (1991) e o Instituto Camões (1992). De acordo com Faraco (2012), tais instituições surgem com

[5] O documento completo, em português, da Convenção da Unesco para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, realizada em 2003 está disponível em: https://ich.unesco.org/doc/src/00009-PT-Portugal-PDF.pdf

o objetivo da difusão da identidade linguística e cultural dos países em questão e seria um modo de demarcar territórios não físicos, mas no contexto simbólico, que é por ele chamado de poder *soft* (Faraco, 2012, p. 33).

Tal retórica nos faz lembrar a teoria alarmista, presente na obra *Choque de Civilizações*, do cientista político norte-americano Samuel P. Huntigton, que em 1996, propõe uma teoria na qual as identidades culturais e religiosas são a nova fonte de conflito humano na contemporaneidade. Logo, a língua, a cultura e a religião poderiam ser compreendidas como elementos de poder e submissão do outro. Martins (2006b), no entanto, vê nas teorias de Huntigton um tom apocalíptico, já que a globalização fundada sob os pilares econômico – tecnológico tende a diluir memórias, desfazer fronteiras, homogeneizar a cultura, enquanto a globalização multiculturalista seria aquela que se preocupa com os diversos imaginários e busca a preservação dos territórios, memórias e paisagens múltiplas (Martins, 2006 b, 2011, 2015).

Pode-se pensar que a palavra lusofonia tenha sido cunhada com base no termo francofonia. No entanto, os contextos em que tais conceitos surgem são bem diferentes. Se francofonia emerge na época colonial, em um contexto de convenções e tratados em prol da partilha do continente africano pelos colonizadores, o conceito de Lusofonia, embora, não se saiba exatamente quando ou quem teria o utilizado pela primeira vez, sabe-se que surge após a queda do Estado Novo, pós 1974 (Sousa, 2015). Em comemoração aos 20 anos da CPLP[6], em 2017, o Observatório da Língua Portuguesa, entrevistou alguns teóricos acerca do uso da palavra lusofonia e das controvérsias que a palavra suscitaria. De acordo com o presidente do Centro Pedagógico e Científico de Língua Portuguesa do Instituto Politécnico de Macau (IPM), Carlos André, ainda na atualidade há certo incómodo, seja na academia ou na sociedade, quanto ao uso da palavra lusofonia, já que a descolonização portuguesa é bastante recente, o que já não acontece com o termo francofonia.

> A palavra ´ainda suscita alguma rejeição´, o que não acontece com os termos francofonia ou anglofonia, por exemplo. Não vejo nenhum senegalês, marroquino, tunisino ou argelino a sentir-se muito preocupado, incomodado com o facto de ser chamado francófono. Os povos que falam francês, aliás, estão todos unidos em academias da francofonia e nenhum se sente ofendido com isso. (André, 2017, S/P)

[6] A Comunidade dos Países de Língua Portuguesa é composta por 9 países: Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Guiné Equatorial, Portugal, Moçambique, São Tomé e Príncipe e Timor-Leste.

Se para Carlos André (2017), o termo lusofonia tende a percorrer caminhos semelhantes ao da palavra francofonia, que contemporaneamente é amplamente utilizado para se referir aos países e povos que falam francês, António Pinto Ribeiro (2018), acredita que a lusofonia deveria mesmo era acabar, como ilustra o texto publicado em 2013, no jornal *Público* e atualizado em 2018. De acordo com o investigador do Centro de Estudos Sociais, da Universidade de Coimbra, o conceito de Lusofonia é vago e remeteria a uma concepção "torpe de neo-colonialismo" (Ribeiro, 2018, p. 223), além de fortalecer a ideia de que há no país uma esquerda cuja narrativa lusófona constrói-se baseada em acordos económicos e negócios baseados numa pretensa união linguística e afetiva e uma direita que baseia as suas relações "na nostalgia, nos negócios e na defesa do uso da língua conforme à sua matriz lusitana" (Ribeiro, 2018, p. 223). Isso, segundo Ribeiro (2018), ocorre porque Portugal, enquanto país pós-colonial, não teria até o momento, conseguido olhar para os países que integram os PALOP[7] numa relação de horizontalidade, em que haja respeito pelas identidades que cada país deseja construir para si e termina o texto a afirmar que não há necessidade de uma

> diplomacia lusófona; do que precisamos é de uma diplomacia de direitos e de igualdades. Este é o momento de conhecer e dar visibilidade às produções culturais e artísticas, às literaturas e aos trabalhos científicos destes países por aquilo que valem, por serem incontornáveis no mundo global, por conterem, até, uma estranheza que é, porventura, consequência da morte dessa mesma lusofonia. (Ribeiro, 2018, p. 226)

Embora discordemos dessa absoluta rejeição do conceito de lusofonia, concordamos com Ribeiro (2018, p. 226) no que diz respeito à importância de dar visibilidade às produções culturais e artísticas dos países lusófonos. Percebemos ser relevante que as dificuldades que o termo suscita sejam objeto de debate e que a lusofonia desponte enquanto um espaço que ponha em comum as pluralidades, as diferenças e o conhecimento aprofundado de si e do outro. É neste contexto de oferecer visibilidade à produção artística, cultural e científica de todos os países lusófonos, na formação de uma rede sem centros, num fluxo de comunicação horizontal, ou seja, sem uma hierarquia pré-estabelecida, que nasce o Museu Virtual da Lusofonia, da Universidade do Minho, que corresponde ao objeto empírico da presente tese, um espaço que prevê que os conteúdos informativos sejam produzidos pelas próprias comunidades, em uma experiência mobilizadora de comunicação intercultural e de conhecimento mútuo (Martins, 2015a).

[7] Os PALOP incluem os Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa: Angola, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, São Tomé e Príncipe.

1.3 . As batalhas simbólicas da lusofonia: do espaço lusófono à sociedade em rede

Ao fazer uma busca pela palavra lusofonia no dicionário[8], o termo é descrito como qualidade daquele que fala português, conjunto de pessoas que falam a língua portuguesa, ou conjunto dos países que têm o português como língua oficial ou dominante. No entanto, o conceito de Lusofonia se apresenta de modo mais alargado. Para Venâncio (2013, p. 85), a Lusofonia está para o espaço comum daqueles que falam o português enquanto "língua materna, oficial ou de patrimônio". Brito e Martins (2004, p. 3) também entendem a lusofonia num contexto mais amplo, ao assinalarem que a lusofonia é naturalmente multicultural, por integrar países que estão geograficamente dispersos. Essa dispersão seria fundamental para a implementação de sistemas linguísticos diversos, normas variadas e múltiplas identidades. Como assinala Martins (2006, p. 5):

> Se quisermos dar sentido à 'Galáxia Lusófona', não podemos deixar de a viver como inextricavelmente portuguesa, brasileira, angolana, moçambicana, guineense, cabo-verdiana, são-tomense ou timorense. Ou seja, o espaço cultural da lusofonia é um espaço necessariamente fragmentado. E a comunidade e a confraternidade de sentido e de partilha comuns só podem realizar-se pela assunção dessa pluralidade e dessa diferença e pelo conhecimento aprofundado de uns e de outros.

Já o vimos anteriormente, o conceito de lusofonia é, por si só, um terreno fértil para a resistência cultural, para o combate contra-hegemônico, um terreno que debate a condição política, cultural e económica, dos países que integram o espaço lusófono. Hierarquizados em primeiro e terceiro mundo, as nações socialmente consideradas dominantes projetam tons de importância entre os povos, sendo os países da África, da América Latina e do Oriente considerados uma espécie de periferia da Europa e da América do Norte, sendo o inglês a língua hegemônica. E, em face de uma cultura anglo-saxónica, as demais línguas e países encontram-se em processo de subalternidade cultural, artística e científica (Martins, 2021, p. 54).

Acerca deste "poder simbólico", Pierre Bourdieu (1989) assinala que, apesar de constituir um processo invisível, é bastante estruturado na linha do tempo e é exercido sobretudo através da arte, pela religião e pela língua. Citando Durkheim e Panofsky, Bourdieu (1989, p. 8) assinala que tais formas simbólicas, enquanto um modo de classificação, não devem ser consideradas

[8]Porto Editora – *lusofonia* no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/lusofonia

transcendentais, mas construídas socialmente e utilizadas como um instrumento de poder e dominação.

> Os "sistemas simbólicos" como instrumentos de conhecimento e de comunicação, só podem exercer um poder estruturante porque são estruturados. O poder simbólico é um poder de construção da realidade que tende a estabelecer uma ordem *gnoseológica*: o sentido imediato do mundo e, em particular, do mundo social. (Bourdieu, 1989, p. 9)

De acordo com Bourdieu (1989), essa ordenação simbólica do mundo serve aos interesses de uma classe dominante e legitima a distinção entre uma cultura dominante e as subculturas, que se distanciam desta primeira. O capital cultural se alia ao capital económico na luta pelo poder entre dominantes e dominados "e na qual está em jogo o monopólio da violência simbólica legítima (cf. Weber), quer dizer, do poder de impor – e mesmo inculcar – elementos de conhecimento e de expressão (taxinomias) arbitrários – embora ignorados como tais – da realidade social" (Bourdieu, 1989, p. 12). A partir de tais colocações, é relevante pensar acerca da importância dada a uns e da tentativa de silenciamento de outros.

Neste contexto, se faz relevante aproximar Bourdieu (1989) de Foucault (1987, 1999), quando este último identifica, na lógica disciplinar moderna, os mecanismos de controle e regulação dos corpos, tornando-os "dóceis", úteis e produtivos. A biopolítica e o biopoder, conforme propostos por Foucault (1999, p.131), descrevem a forma como o poder moderno se infiltra nas esferas mais íntimas da vida, moldando comportamentos e subjetividades. De modo semelhante a violência simbólica de Bourdieu (1989), que atua de modo invisível, naturalizando hierarquias culturais e cognitivas, o biopoder em Foucault (1999) opera silenciosamente sobre os corpos e as populações, orientando-os à produtividade e à normalização, sem que o sujeito perceba e assim possa reagir contra o sistema. Ambas perspectivas evidenciam que o poder, seja simbólico ou biopolítico, se exerce de maneira difusa, silenciosa e cotidiana, sustentando as desigualdades estruturais e os mecanismos de exclusão que atravessam também o campo tecnológico e comunicacional.

Esta ordenação simbólica e biopolítica torna-se ainda mais evidente em um mundo globalizado, em que a distinção ocorre em três grandes eixos, o tecnológico, o económico, e também o eixo da língua comum. Antes de mais, a internet e suas redes socio-técnicas afirmam-se como uma tecnologia capaz de alterar a noção de tempo e de espaço. Depois, a economia impõe-se como o principal motor das trocas simbólicas. E a língua inglesa é o idioma comum e hegemônico. Entendemos este processo como uma globalização cosmopolita (Martins, 2015, pp.

9-10), uma globalização que busca conferir ao mundo um sentido de unidade, homogeneidade, um modo de uniformização para que não haja diferenças e choques sensoriais do indivíduo, ao transitar entre os vários países, sobretudo ocidentais. As marcas de produtos são as mesmas, os locais de compra (*shoppings*) sempre iguais, os ambientes culturais e de entretenimento semelhantes, a política composta em blocos político-económicos. No entanto, é relevante pensar que este esvaziamento da diferença cultural, política, econômica, científica, paisagística promove uma homogeneidade, advinda de uma hegemonia anglo-saxónica, em detrimento de outras vozes. A resistência a este modelo global homogeneizante está em uma globalização multiculturalista (Martins, 2015a, pp. 9-10), que privilegia as diferenças, as variações de paisagens, de culturas, de identidades e enaltece as línguas nacionais.

> A globalização cosmopolita é contrariada, todavia, pela globalização multiculturalista, que reúne os povos de áreas geo-culturais alargadas, promove e respeita as diferenças, dignificando, ao mesmo passo, as línguas nacionais. A globalização multiculturalista é feita pela mistura, pela miscigenação de etnias, línguas, memórias e tradições". (Martins, 2015a, pp. 9-10)

Martins (2015a, 2018a, 2021) faz duras críticas à hegemonia anglo-saxónica na publicação do conhecimento científico e reitera que "uma língua que não tenha pensamento, é uma língua que não cria conhecimento [...] é uma língua arcaica que estiola e acaba por morrer" (Martins, 2021, p. 57). Daí a necessidade em preservar a língua portuguesa enquanto uma língua de produção científica.

É inegável que as novas tecnologias da comunicação pós internet têm proporcionado uma nova experimentação das noções do espaço-tempo, diminuído distâncias e facilitando a comunicação entre pessoas e empresas que podem comunicar-se entre si quase que instantaneamente. Dados da *Internet World Stats*[9], *website* internacional especializado em estatísticas, estimam que o português seja a quinta língua mais falada no mundo com 290.939.425 falantes em 2020. Já em 2100, a expectativa é a de que 500 milhões pessoas falem português. Os dados foram publicados em abril de 2022, numa matéria do *Jornal Expresso*[10] com título: "500 milhões de pessoas falarão português em 2100. E a falar é que a gente se entende". Com relação ao uso da internet, em 2020, a estimativa da *Internet World Stats* era a de que 172.150.818 falantes da língua portuguesa estivessem a se comunicar na *Web* em português, o

[9] https://www.internetworldstats.com/stats7.htm
[10] https://expresso.pt/revista/fisga/2022-04-21-500-milhoes-de-pessoas-falarao-portugues-em-2100.-E-a-falar-e-que-a-gente-se-entende-aa84a572

que perfaz quase 60% da comunidade lusófona. No entanto, dados de Junho de 2022 apontam para um rápido crescimento no número de usuários de internet nos países que falam a língua portuguesa. Neste cenário recente, o Brasil torna-se o quinto país do mundo que mais utiliza a rede mundial de computadores com 178.100.000 usuários, o que perfaz 85% da população, que atualmente é de 215.016.658. Em fevereiro de 2025, dados do portal de estatísticas Statista[11], apontam para 183 milhões de usuários de internet no Brasil, como podemos analisar em gráfico apresentado abaixo.

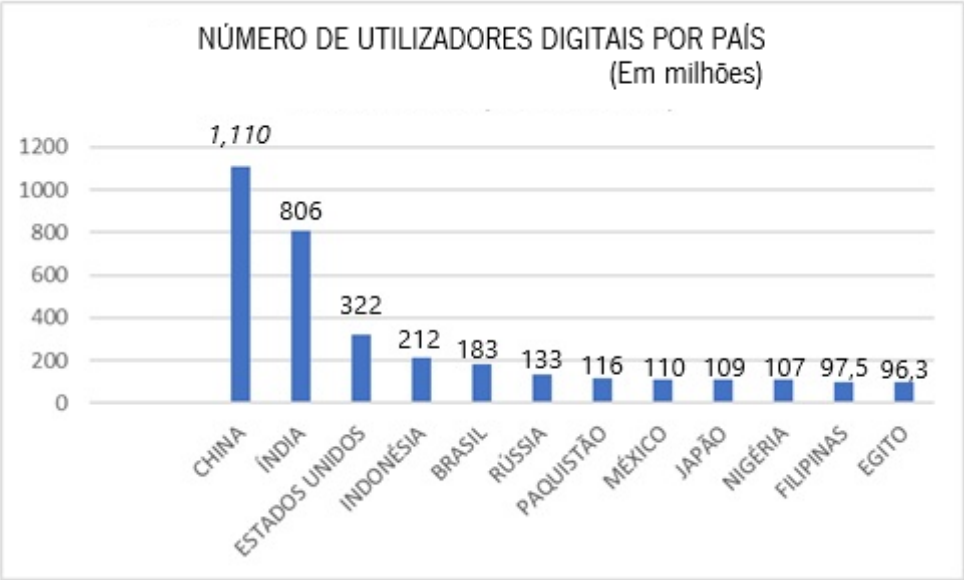
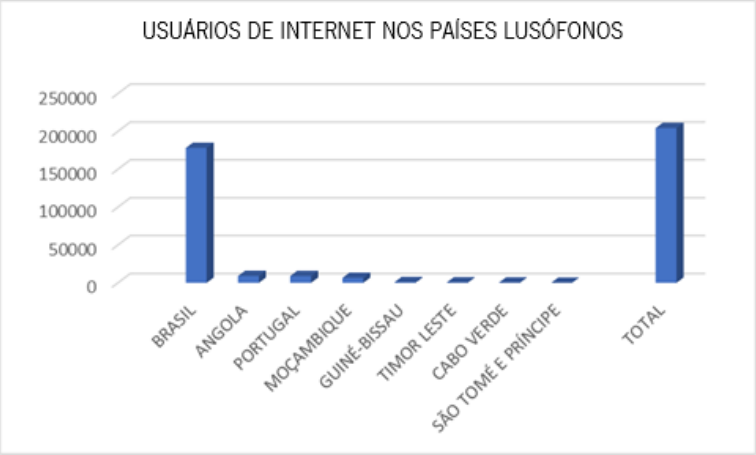


Gráfico 1: Número de utilizadores digitais por país (em milhões).

Fonte: Statista Statistics (Fevereiro 2025)

Quando pesquisamos acerca dos usuários de internet nos países lusófonos, dados da *Internet World Stats*, no ano de 2022, dão conta de que mais de 204 milhões de pessoas, que vivem em países cuja língua oficial é o português, nomeadamente Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe e Timor Leste, estão conectados à web, como podemos ver na figura 02.

[11] https://www.statista.com/statistics/262966/number-of-internet-users-in-selected-countries/



EM MILHÕES	
Brasil	178.100,00
Angola	8.980,67
Portugal	8.945,90
Moçambique	6.523,61
Guiné-Bissau	900,00
Timor Leste	515,00
Cabo Verde	352,12
São Tomé e Príncipe	63,86
TOTAL	**204.381,16**

Gráfico 2: Usuários de internet nos países lusófonos.

Fonte: Internet World Stats (2022)

O espaço da amostra de pessoas que navegam na internet e estão em países cuja língua portuguesa é oficial e, embora nem todas estas pessoas tenham o português enquanto língua nativa, demostra que há uma grande possibilidade para que museus virtuais tornem-se uma forte ferramenta em prol da difusão do conhecimento científico, artístico e cultural. É relevante ressaltar que no Brasil, a maior parte da população se expressa em português, e, que o país é, na atualidade, o quinto com mais usuários *Web* no mundo. Logo, a língua portuguesa é necessariamente um dos principais idiomas de comunicação na internet. A importância do português no ciberespaço é vislumbrada no artigo *Blogando a lusofonia: experiências em três países de língua oficial portuguesa* (Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011).

Em 2011, esta pesquisa mapeou a blogosfera escrita em língua portuguesa e analisou 15 blogs cujos escritores residiam em Brasil, Moçambique e Portugal. Para o estudo de caso foram recolhidos dados de cinco blogues de cada um destes países cujo conteúdo se relacionasse com representações identitárias e memória social. O objetivo principal da pesquisa foi identificar o entendimento dos autores quanto ao conceito de lusofonia e como cada um destes compreendia a comunidade lusófona. O resultado, como já era esperado, foi uma ideia diversa acerca do termo e de suas representações, uma vez que a palavra lusofonia é bastante controversa e de múltiplos entendimentos, seja na academia ou na sociedade em geral, como já foi referido.

Passados mais de 10 anos deste estudo, podemos salientar que a posição da comunidade lusófona no ciberespaço está cada vez mais consolidada e em expansão. Em 2010, os utilizadores lusófonos, de acordo com dados da *Internet World Stats*, eram 82.548.200 e já configuravam a quinta comunidade linguística presente na *web* (Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011, p. 130).

Os números são ainda mais impressionantes se pensarmos que em muitos países, sobretudo os localizados no continente africano, ainda há algumas limitações no acesso à internet (fonte). No entanto, os *smartphones,* que permitem o fácil acesso à internet e de maneira menos custosa em termos financeiros, têm sido primordiais para a expansão do acesso à internet. Percebe-se que a web pode transformar-se em uma oportunidade de crescimento da comunidade lusófona, como podemos observar no gráfico 03.

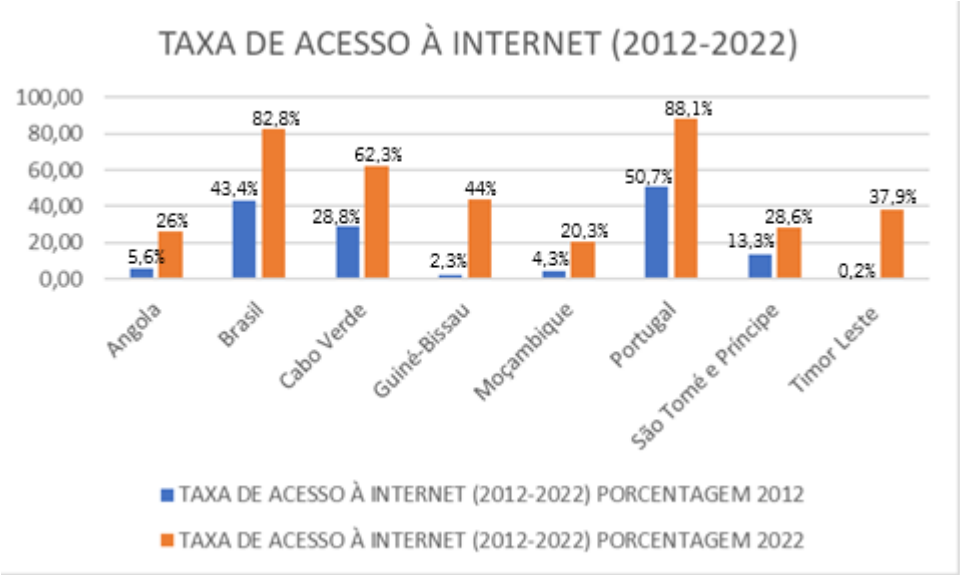


Gráfico 3: Crescimento do acesso à internet 2012-2022 (em porcentagem)

Fonte: IndexMundi – CIA World e Internet World Stats (2022)

1.3.1. Da popularidade das produções culturais "brasileiras", nas mídias audiovisuais

Tendo por base os dados apresentados, percebe-se que a taxa de crescimento do acesso à internet nos países que compõem a CPLP é bastante promissora, assim como a produção de conteúdo em português, seja através de canais no *Youtube, Instagram, Twitter, Tik Tok, blogs, sites*, repositórios científicos ou museus virtuais. O Brasil, como quinto país com o maior número de pessoas a acessar a internet, desponta também nas primeiras posições na utilização das mídias sociais e, é, na atualidade, um dos maiores produtores de conteúdo em língua portuguesa na internet. Tamanha produção, em português e com grande acessibilidade tem suscitado certa preocupação em Portugal, tanto que em 10 de novembro de 2021, o jornal *Diário de Notícias*

publicou a matéria: “Há crianças portuguesas que só falam ´brasileiro´”, assinada por Paula Sofia Luz. A matéria mostra a preocupação de pais, educadores e psicólogos com o acesso de crianças portuguesas a conteúdos infantojuvenis produzidos por *Youtubers* brasileiros e a polémica adoção de palavras, gírias e sotaque brasileiro pelas crianças portuguesas.

A matéria, que a carregar nas tintas da preocupação, faz a expressão brasileira do português tratar-se de uma epidemia e narra que como se não bastasse estarem nos ecrãs dos miúdos, os produtores destes conteúdos, como é o caso do *Youtuber* Luccas Neto, citado na matéria, agora estariam a “invadir” as salas de espetáculo portuguesas e tendo sessões com lotação máxima, em cidades como: Guimarães, Porto e Lisboa, caso do *YouTuber*. Luccas Neto nasceu no Rio de Janeiro, mas é luso-brasileiro. Seu canal principal, *Luccas Neto - Luccas Toon,* possuía, em fevereiro de 2025, mais de 51,5 milhões de inscritos. Os canais, *Escola Fantástica* e *Os Aventureiros*, ligados à empresa *Luccas Toon*, e que são uma espécie de novela infantojuvenil, possuem, juntos, mais de 5,5 milhões de inscritos, no mesmo período. Para o cinema e plataformas de *streaming* como a *Netflix* e a *Net Now* (Brasil), o *YouTuber* e sua equipa lançou cerca de 15 filmes e diversas músicas para plataformas de áudio como o *Spotify.* Diante da polémica associada à publicação no *Diário de Notícias* e da repercussão mediática no país, o *YouTuber* prometeu investir na dobragem em português de Portugal e logo ao fim de 2022 aparecia em comercial do supermercado Continente, da rede Sonae, ao lado da Popota, um dos maiores símbolos comerciais do Natal infantil em Portugal[12].

Logo após a polémica acerca do “brasileiro” enquanto língua diferente do português, uma variante a ser combatida por profissionais da educação, da terapia da fala e de psicólogos, como de uma doença se tratasse, Capoano (2021) demonstrou preocupação com o cenário social de uma comunidade que mais desejava a separação que a união da língua portuguesa, demonstrando desconhecimento, preconceito e uma certa atitude neo-colonial, a sonhar serem os “donos” de uma língua que se espalhou pelos cinco continentes e que se modificou com o passar dos séculos, dando origem a novos estilos, sotaques, diversidades. Para Capoano (2021), é inegável que a linguagem seja uma ferramenta essencial ao desenvolvimento cognitivo das crianças e apontou a falta de dados acerca dos “problemas cognitivos”, vislumbrados por especialistas na área da educação, como um grave problema na matéria que acaba por tornar-se tendenciosa e preconceituosa.

[12] O vídeo está atualmente disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=L52OBvnRZrw

Para o autor, a preocupação de pais e profissionais deveriam estar nos efeitos do uso prolongado de plataformas digitais e ecrãs na formação cognitiva das crianças, ao invés de sugerir o bloqueio do conteúdo produzido em língua portuguesa, um patrimônio imaterial internacional "que sequer deveria ser atrelado a um país" (Capoano, 2021, S/P). O autor reiterou ainda a importância do Brasil para a utilização e difusão da língua portuguesa no mundo. Atualmente, o Brasil possui mais de 215 milhões de falantes do português, é o quinto país que mais utiliza a internet e é líder na utilização das mídias digitais. Diante dos números apresentados, alerta:

Aliás, o consumo de produção cultural brasileira não é nenhuma novidade para a população portuguesa. Em 1977, a novela brasileira "Gabriela Cravo e Canela" estreou em Portugal e, de acordo com Cunha (2003, p. 1), desde então, as novelas brasileiras têm sido "um produto de sucesso indiscutível em Portugal". Para além das novelas, Portugal recebe todos os anos dezenas de peças de teatro, com atores e atrizes brasileiros, espetáculos de *Stand Up Commedy* brasileiros, shows de artistas brasileiros, o que demonstra o impacto do consumo cultural de produtos brasileiros pelo público português. Tal produção e difusão nunca antes fora mencionada como ameaça à língua e nem deveria ser, sobretudo após quase 10 anos da implantação do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, que prevê um modelo único de ortografia, com a finalidade de que haja uma uniformização do português em todos os países que fazem parte da CPLP.

Acerca desta pseudo-autoridade, Fiorin (2006, p. 46) alerta que "é necessário que não haja autoridade paterna dos padrões lusitanos [...] A Lusofonia não será pátria, porque não será um espaço de poder ou de autoridade. Será mátria, será fátria, porque deve ser o espaço dos iguais". A Lusofonia deve então ser pensada como uma comunidade voltada para a partilha do conhecimento, pelas múltiplas identidades, diversidade e pluralidade cultural (Martins, 2006, p. 81), afinal, é juntos que podemos ser mais fortes na batalha pelo poder simbólico, como aponta Namburete (2006, p.106), a pensar no contexto global, onde os países mais desenvolvidos dominam, cultural, económica e politicamente, aqueles a quem consideram subdesenvolvidos, assim como "as línguas mais poderosas dominam as mais fracas". Neste sentido, é pertinente pensar que o poder simbólico de uma língua está no número de usuários e falantes da mesma, independente da nacionalidade. E é isso que faz da língua portuguesa uma das mais relevantes internacionalmente.

1.4. Como descolonizar mentes? Reflexões sobre pós-colonialidade e decolonialidade

Nas últimas décadas temos assistido a um crescimento dos debates acerca da pós-colonialidade, da decolonialidade e sobre como descolonizar uma sociedade, fundada em conceitos colonialistas que perduram até a atualidade, de modo a propiciar uma cultura de paz (Quijano, 2007; Mignolo & Walsh, 2018; Hicks, 2020; Sousa, Khan & Pereira, 2022; Vergès, 2023). E são várias as principais questões a debater. Diante da colonização, da violência e do apagamento cultural dos povos originários dos países colonizados, de que forma pode-se pensar em uma decolonização? De que maneira pode-se integrar o passado no presente, de modo que no futuro os povos originários possam ter voz em instâncias governamentais, nas escolas, nas associações não governamentais, na justiça, na religião, enfim, na comunidade como um todo? Sabe-se que durante a ocupação dos colonizadores em países colonizados um grande espólio cultural foi apropriado e atualmente faz parte de inúmeras coleções museais e coleções próprias de colecionadores. Como fazer a devolução deste espólio aos países de origem? É possível descolonizar os museus? Estas são questões ainda por responder, mas que estão na pauta social a serem debatidas, provocando o reconhecimento por parte dos governos e da sociedade sobre a necessidade de descolonizar. Os estudos decoloniais não devem ser entendidos como um novo paradigma, mas como uma resposta ao projeto moderno, fundado em uma base tecnológica, científica e económica que mantém características colonialistas (Mignolo & Walsh, 2018, p. 32).

Sem se limitar a propor um guião acerca de como se executar um projeto decolonial, até porque esta proposta já seria uma ideia colonizadora, Mignolo e Walsh (2018) propõem um debate acerca dos conceitos, de análises e práticas decoloniais na América Central e do Sul, sem ter o objetivo de consolidar estudos americanos decoloniais, apenas tomando como exemplo a colonização que ocorreu nestes territórios.

> Nossa concepção e práxis de decolonialidade neste livro e série não pretendem fornecer respostas globais para a libertação, muito menos propor novos conceitos universais. Em vez disso, estamos interessados em racionalidade. Ou seja, nas formas como diferentes histórias locais, concepções e práticas incorporadas de decolonialidade, incluindo a nossa, podem entrar em conversas e construir entendimentos que atravessam localizações geopolíticas e diferenças coloniais e contestam as reivindicações totalizantes e a violência político-epistêmica da modernidade. (Mignolo & Walsh, 2018, pp. 23-24)

Partindo da premissa de que a colonialidade ainda é muito presente no cotidiano de ex-colonizados e ex-colonizadores, o movimento decolonial tem uma visão bastante crítica quanto ao passado colonial e sobre como descolonizar as mentes na sociedade contemporânea. Tanto que o conceito de resistência estaria aquém do debate acerca da decolonialidade, surgindo a ideia de re-existir, no sentido de que o apagamento da cultura dos povos originários dos países colonizados teria sido tão profundo que resistir, apesar do não aceitar, do não se dobrar à imposição do outro e o questionar, seria pouco, exigindo uma mudança de mentalidade mais profunda, a "reexistência, entendida como a ´redefinição e re-significação da vida em condições de dignidade" (Achinte, 2008 citado por Mignolo & Walsh, 2018, p. 29). A vigilância também é algo premente e que deve tornar-se permanente, uma vez que a colonialidade, ainda que não institucionalizada, continua forte e se especializa de modos, por vezes, sutis para rejeitar, distorcer e negar conhecimentos que diferem dos padrões fundados por um eurocentrismo e pelo modelo anglo-saxônico da América do Norte (Quijano,2007). Se pensarmos que o processo de colonização teve início há cerca de 500 anos, sem esquecer que a exploração territorial, o apagamento cultural, a escravidão e os danos maiores se prolongaram até tempos recentes, de que maneira o passado colonial afeta o presente e põe em risco o futuro das pessoas latino-americanas e africanas?

Em *Coloniality and Modernity/Rationality*, Aníbal Quijano (2007) analisa como o projecto de modernidade em que vivemos se inspira em questões coloniais e alerta que podemos estar a viver em um processo de dominação ainda maior em uma escala global:

> Podemos estar diante de uma dominação mais violenta e muito maior em termos territoriais, uma escala global. Dominadores europeus 'ocidentais' e seus descendentes euro-norte-americanos ainda são os principais beneficiários, juntamente com a parte não europeia do mundo, não exatamente ex-colônias europeias, sobretudo o Japão e principalmente suas classes dominantes. Os explorados e dominados da América Latina e da África são as principais vítimas. (Quijano, 2007, p. 168)

É este projeto de globalização eurocentrada apoiada na tecnologia, na economia, em uma cultura baseada na homogeneidade, que os autores consideram que domina na atualidade. Uma sociedade que adota os valores, a práxis e o conhecimento eurocêntrico como a única verdade possível que estaria a nos aproximar e a dar continuidade ao colonialismo no presente, uma vez que o passado define os laços, os fazeres, os conhecimentos atuais e que perpetuará no futuro esta mesma visão separatista de mundo, que exclui e produz discriminação racial, étnica, antropológica, nacional (Quijano, 2007, p. 168). Daí a importância de se pensar em estratégias para romper com

a colonialidade ainda tão presente em nossa sociedade através de um sistema formal de dominação.

De acordo com Quijano (2007), a colonização europeia, principalmente em África e na América Latina, por volta de 1490, foi o impulsionador para a "ordenação simbólica" do mundo (Bourdieu, 1989) que vivemos na atualidade, em que populações e países estão divididos em um centro e sua periferia ou em primeiro e terceiro mundo. Mas isso não se dá ao acaso e os ditos países subdesenvolvidos não estão nesta condição por incapacidade de serem melhores, mas porque deles foram arrancadas todas as condições para tal em um processo de dominação em que os dominadores exterminaram e subjulgaram a população durante o processo de colonização e, mais tarde, através de instrumentos de poder político, económico, tecnológico, científico e cultural (Martins, 2015). Esta é a grande diferença entre as colónias de exploração e as colónias de povoamento. Basta analisarmos por que razão a América Latina, colónia de exploração, agrupa países em desenvolvimento, de terceiro mundo, e a América do Norte agrupa colónias de povoamento, e possui países com índices de grande desenvolvimento humano, tecnológico, científico e político. Ao olhar para este cenário, pode-se facilmente perceber, como o passado colonial ainda hoje influencia a vida das populações que vivem em ex-colónias de exploração e que a colonização está amplamente presente na vida de ex-colonizados e ex-colonizadores.

"Na África, a destruição cultural foi muito mais intensa do que na Ásia, mas menos do que na América" (Quijano, 2007, p. 170). Ao iniciar o projecto de colonização na América Latina, os colonizadores dizimaram os povos originários, também enunciados como indígenas. "Cerca de 65 milhões de habitantes foram exterminados em um período inferior a 50 anos. Esta escala de extermínio não só causou uma grande catástrofe demográfica, assim como a destruição de sociedades e culturas" (Quijano, 2007, p. 170). Aníbal Quijano (2007, p.170) observa ainda que com o genocídio, houve o apagamento do conhecimento dos povos originários que viviam nestes locais e a população que sobrou e a que nasceu depois foi lançada à cultura oral, ao analfabetismo e privada do desenvolvimento intelectual, político, tecnológico, artístico.

Na África, a colonização teve um impacto diferente daquele inerente à América Latina tendo em sua base a espoliação cultural e do conhecimento científico, sobretudo em áreas como a engenharia, a mineração, a agricultura e no trabalho forçado, onde a mão de obra era amplamente explorada. Como colónias de exploração, os territórios foram anexados ao do colonizador e tudo aquilo que era produzido nas colónias passou a ser propriedade do colonizador (Quijano, 2007, p. 170). Neste contexto, é relevante ressaltar que, em grande parte, os povos colonizados foram

privados da educação formal e que esta privação também é uma forma de poder. Para além disso, nenhum manual escolar tem uma narrativa neutra, uma vez que pode ser pensado como elemento fundamental na construção da identidade e da cultura de um povo (Cabecinhas, Balbé, Camanho & Cunha, 2022, p. 216).

1.4.1. Educação, ensino da história e passado colonial

Acerca da questão educacional formal e a pensar de que maneira o passado colonial interfere em alguma medida no presente de países que foram colonizados, Cassimo Jamal (2022) analisou a construção da identidade nacional moçambicana no período após a independência de Moçambique e a relação com o ensino da disciplina de História no país. O estudo objetivou compreender de que maneira o ensino de história seria capaz de reformar, construir e re-construir a identidade nacional do povo moçambicano e de que modo "a História tem vindo a cumprir papéis diferenciados, desde a fixação de valores e normas sociais, à construção da unidade nacional, à promoção de atitudes de solidariedade, (in)tolerância e o 'respeito' pelas diferenças" (Jamal, 2022, p. 171).

O estudo concluiu que após 1975 (ano em que se dá a independência de Moçambique), a história foi contada de maneira tradicional e acreditava-se em um estatuto da verdade absoluta ao invés do questionamento e do debate acerca do conhecimento advindo dos povos originários. Aos poucos esta mentalidade começa a ser alterada até que a revisão curricular ocorrida em 2004 inicia uma outra abordagem, muito mais voltada para a história vista pelo ângulo do povo moçambicano enquanto povo colonizado. Segundo o autor, o ensino da disciplina de História em Moçambique passou a ter um caráter formativo e relativo, de modo que o aluno venha a compreender que os valores mudam de uma sociedade para outra em função dos contextos sociais (Jamal, 2022, p. 188).

Ainda acerca do ensino da disciplina de História em Moçambique e em Portugal, Cabecinhas, Balbé, Camanho e Cunha (2022) analisaram as narrativas hegemônicas acerca do passado colonial, que fazem parte dos manuais escolares de História em ambos os países, de modo a perceber de que maneira estas narrativas podem impactar o presente e o futuro dos países colonizados e colonizadores. Durante o estudo, ficaram evidentes as narrativas geradoras de pertenças e de exclusões sociais. De acordo com os autores, "os manuais escolares são importantes pela centralidade que ocupam na educação formal, mas também, antes disso e mais importante ainda,

no contributo que dão à formação cidadã" (Cabecinhas, Balbé, Camanho & Cunha, 2022, p. 216), oferecendo indicações relevantes acerca de como a sociedade pensa o passado e projeta o seu futuro.

Outro estudo relevante a pensar as relações de saber e poder é "Representações visuais nos manuais escolares: uma proposta de análise", em que Balbé, Camanho, Trindade e Cabecinhas (2022) analisaram as imagens disponíveis nos manuais escolares de História em ambos os países, Portugal e Moçambique, de modo a gerar uma reflexão acerca da presença e da ausência de personagens e situações históricas na construção de narrativas hegemônicas, como é o caso dos manuais escolares de História. Como aponta Martins (2011, p. 192), a sociedade da palavra tem se deslocado para uma sociedade da imagem e neste contexto, é notável que o recurso visual é cada vez mais utilizado em livros didáticos como uma maneira de captar mais facilmente a atenção dos estudantes. A partir dos recursos visuais presentes nos manuais escolares é possível analisar e compreender as narrativas acerca dos momentos históricos, das representações de personagens e as relações interculturais propostas (Balbé, Camanho, Trindade & Cabecinhas, 2022, p. 145). Diante disso, os autores propuseram uma grelha de análise de imagens por categorias (elementos na imagem, pessoa/representação, organização cronológica, contexto histórico, enquadramento temático temporal, continente identificado, região identificada e fonte autoral/origem).

O objetivo é que, a partir desta grelha, seja possível responder a questões como: 'Quem são os personagens representados nos manuais escolares de História em Portugal e Moçambique? Quem são as personalidades retratadas? O que representam os personagens que não têm nome? Quem são os 'heróis' e 'vilões' que são estudados pelos alunos e por que este posicionamento? Quais os períodos históricos que estão representados com figuras? Quais as regiões identificadas?' (Balbé, Camanho, Trindade & Cabecinhas, 2022, p. 142). A aplicação desta grelha de análise evidencia ausências e presenças significativas, como a predominância de figuras masculinas e europeias nos manuais portugueses, em contraste com a maior centralidade de líderes de movimentos de libertação nos manuais moçambicanos. As mulheres com relevância história são figuras que raramente aparecem seja em manuais portugueses ou moçambicanos. Além disso, nota-se a invisibilização de determinados grupos sociais e a prevalência de imagens que reforçam narrativas eurocêntricas em detrimento de uma abordagem mais plural da História. Diante de tais estudos, torna-se evidente que há uma narrativa hegemônica construída tanto pelo discurso narrativo, quanto pela narrativa imagética, em que certos factos são narrados em detrimento de outros e determinadas personalidades tem suas imagens divulgadas enquanto outras são excluídas. Se

pensarmos que saber e poder são dois lados de uma mesma moeda, se faz relevante refletirmos em que medida os manuais escolares de História estão alinhados ou não com o processo de descolonização do conhecimento.

1.4.2 . Decolonialidade: práticas de resistência e re-existência na plurinacionalidade da América Latina

Mignolo e Walsh (2018, p. 159) apostam na interculturalidade enquanto ferramenta em prol da reorganização das culturas e identidades diversas e que prevê uma política de inclusão do conhecimento e da cultura dos povos originários, ou seja, uma contra-ordenação da hegemonia sociocultural, da economia, da política, da estrutura social como um todo, de modo que estejam envolvidos todos os setores da sociedade. Neste cenário, a interculturalidade é mais que a interrelação e o diálogo entre culturas, é um modo de descolonizar através de uma mudança radical na ordem dominante (moderna e capitalista) que advém do poder colonial (Mignolo & Walsh, 2018, p. 159). A interculturalidade é uma possibilidade para oferecer visibilidade ao legado dos povos originários e resgatar a memória cultural de um povo através das instituições sociais como a educação e o Estado.

> A interculturalidade, neste sentido, sugere um processo permanente e ativo de negociação e inter-relação no qual a diferença não desaparece. A diferença sociocultural, ancestral, política, epistêmica, linguística e baseada na existência é afirmada em termos coletivos e comunitários, e entendida como contribuinte para a criação de novas compreensões. (Mignolo & Walsh, 2018, p. 164)

Enquanto práxis entre interculturalidade e processo de descolonização, os autores partem do caso concreto que ocorreu no Equador, país que faz parte da América Latina e foi colonizado pelos espanhóis. Citam a Bolívia, onde as lutas em prol da descolonização também se utilizam da estratégia intercultural em prol de uma plurinacionalidade. A plurinacionalidade é uma visão alternativa a uma nacionalidade hegemónica que figura no apagamento do conhecimento e da cultura ancestral. É o reconhecimento do Estado em relação aos vários povos, sobretudo os originários (ou indígenas), que estão na base de formação do país, oferecendo visibilidade, voz e participação a integrantes de uma cultura que não a dominante (colonizadora). O objetivo é a

reafirmação dos saberes originários em uma dinâmica que inclui sociedade e administração pública. É um modo mais amplo de interculturalidade.

Na década de 1990, a sociedade civil equatoriana fez ressurgir a luta em prol da descolonização e valorização dos saberes advindos dos povos originários. Este foi o marco contra a marginalização social, política e económica dos povos ancestrais equatorianos. Os protestos foram fortes, de forma a alterar o cenário político local, entre os anos de 2007 e 2008. A Assembleia Constitucional se baseou no estatuto da interculturalidade, ao aprovar as demandas do país. Tratou-se de uma forma de refundar o Estado através do plano plurinacional, que buscava dar visibilidade e compreender as diferenças entre as culturas e os saberes dominantes e os dos povos originários (Mignolo & Walsh, 2018, pp. 167-168). A partir da aprovação do plano plurinacional e tendo a interculturalidade como norteador, o Equador garantiu mudanças sociais profundas em prol da igualdade e do respeito às várias nacionalidades que compõem o país, garantindo a participação permanente dos povos originários nas tomadas de decisão.

Uma das esferas beneficiadas com o plano foi a educação. Dentre outras medidas, está a fundação da Universidade Intercultural ou *Pluriversidad Amawtay Wasi,* em 2000, uma instituição feita por/para e com a participação de pessoas descendentes dos povos originários. O objetivo da *pluriversidad* era o de adotar outras metodologias, de modo a subverter a lógica do neocolonialismo intelectual e confrontar o pensamento eurocêntrico convencional, entendido como uma espécie de colonização do saber (Mignolo & Walsh, 2018, p.191). Os estudos, no contexto de interculturalidade, geraram trabalhos académicos, debates e inovações na metodologia e na prática profissional em cursos como: Antropologia, Ecologia, Filosofia, Agronomia, História, Políticas Públicas, Sociologia, Economia, dentre outras áreas de conhecimento.

Apesar da iniciativa do Equador na interculturalidade e da aprovação do plano Plurinacional, o mesmo ainda não conseguiu florescer, uma vez que não há interesse do poder colonial em dar visibilidade aos saberes dos povos originários que o sistema, em outros tempos, fez questão de apagar. Em 2010, com a chegada de Rafael Correa ao poder e as alianças realizadas por ele com a economia global cosmopolita baseada no colonialismo e no neo-colonialismo, acabou por adiar as agendas dos povos originários. A educação foi uma das áreas mais prejudicadas no processo com o fechamento de mais de 11 mil escolas comunitárias entre 2013 e 2014. Em 2014, as ciências sociais e humanas foram excluídas dos editais de bolsa de incentivo universitário (Mignolo & Walsh, 2018, p. 184). A *Pluriversidad Amawtay Wasi* foi uma das primeiras a perder as verbas governamentais em prol da educação e foi considerada com desempenho insuficiente segundo as

regras que regem o capitalismo moderno. Em 2013, *Amawtay Wasi* foi fechada. Atualmente, a *Pluriversidad Amawtay Wasi* funciona sem apoios governamentais, de maneira insurgente e integra a rede *Abya Yala* de Universidades Indígenas. *Abya Yala,* em língua *Kuna*, significa Terra Madura ou Terra Viva.

A má experiência ocorrida no Equador fez com que houvesse um amplo debate acerca da interculturalidade. E a questão estendeu-se ao ponto de interrogar em que medida o Estado deveria estar envolvido nos debates decoloniais. Ou então, se a luta deveria cingir-se aos setores da sociedade e instituições não governamentais, de modo a manter-se forte e não depender das alianças e interesses do Estado e assim as ações decoloniais poderem prosperar. A Bolívia foi o primeiro país a lutar para ser um Estado Plurinacional, com a Revolução Nacional de 1952. No entanto, diferente do Equador, não incluiu o Estado como parte nos debates em prol da descolonização. A lógica da Bolívia era o Estado sem Estado. No entanto, em 2006, a Bolívia elegeu Evo Morales para a presidência do país, uma liderança descendente direta dos povos originários. Morales dirigiu a Bolívia por três mandados, de 2006 a 2019, e refundou o Estado Boliviano, que passou a chamar-se Estado Plurinacional da Bolívia, tendo uma nova constituição nacional a partir de 2009. Embora o texto ofereça visibilidade aos povos originários, na prática a mudança ainda não é tão perceptível, o que evidencia que a batalha simbólica não é fácil e a luta para descolonizar a sociedade ainda será muito longa e constante.

Em síntese, neste primeiro capítulo buscamos estabelecer um enquadramento teórico-conceitual central para a investigação, com especial atenção para os debates em torno da lusofonia, da interculturalidade, das identidades, dos imaginários lusófonos, dos desafios e controvérsias que emergem no universo da lusofonia. Em um percurso crítico, interrogamos os usos e sentidos atribuídos ao termo lusofonia, deslocando-o de uma noção geopolítica de partilha linguística para um território onde se inscrevem disputas simbólicas, políticas e do conhecimento. Mais do que um conjunto de países que partilham a língua portuguesa, a lusofonia configura-se como espaço simbólico plural, porém atravessado por tensões históricas, políticas e culturais. Autores como Martins (2006, 2015, 2021) e Venâncio (2013) apontam para o caráter intercultural e descentralizado deste território simbólico no qual coexistem memórias coloniais, esforços de resistência cultural e reconfigurações identitárias.

A partir do pensamento de Bourdieu (1989) buscamos compreender como atuam os instrumentos de "poder simbólico". Sendo estes capazes de legitimar hierarquias e subalternidades entre o Norte e o Sul global. Neste contexto, de globalização cosmopolita, marcada pela hegemonia

anglo-saxónica, Martins (2015a, p. 9) evidencia que se faz relevante pensarmos em uma globalização multiculturalista ou na interculturalidade (Mignolo & Walsh, 2018), como uma attitude que venha a valorizar as diferenças e potenciais de cada povo.

Dados recentes evidenciam o crescimento do uso da língua portuguesa na internet, impulsionado, sobretudo, pelo Brasil. Os números apresentados neste capítulo demonstram o fortalecimento da presença lusófona no espaço digital. No entanto, o crescimento de conteúdos brasileiros, apresentados em português do Brasil, em mídias sociais têm levado a debates midiáticos acalorados em Portugal, como uma espécie de "invasão" da vertente brasileira da língua, que estaria a fazer com que crianças e jovens portugueses alterassem o modo de falar ao adotar o português do Brasil. Tais debates relevam as assimetrias que ainda persistem dentro da própria comunidade lusófona. Referente a questões acerca das diferenças linguísticas, autores como Fiorin (2016) e Capoano (2021) defendem uma visão da lusofonia enquanto espaço de partilha, igualdade e diversidade, reafirmando a importância da língua portuguesa como instrumento de criação do conhecimento e como uma patrimônio cultural vivo e que está em constante transformação.

Ao reconhecer a lusofonia enquanto campo de disputas, convocar reflexões acerca da pós-colonialidade e da decolonialidade se faz relevante para pensar em que medida e de que modo pode-se construir um outro discurso social em que se reconheçam os prejuízos causados pela colonização e pela escravidão. Uma vez que ainda na atualidade vivemos em uma sociedade construída em bases como a violência e o apagamento em que se perpetuam certos privilégios consolidados no contexto deste passado colonial (Vergès, 2023, p.10). Estes privilégios ainda estão expressados em um mundo dividido em norte global e seus países desenvolvidos e hegemónicos (colonizadores), em detrimento de um sul global e periférico (colonizados), em que sociedades, economias, culturas são elencadas por ordem de importância (Martins, 2015a,2018, 2021). Sendo assim, a tese reconhece a lusofonia enquanto construção simbólica e espaço político de representação, carregado por heranças coloniais e tensões identitárias.

Ao convocar autores como Mbembe (2014), Quijano (2007a; 2007b), Mignolo & Walsh (2018), a análise introduz uma perspectiva decolonial que visa questionar a marginalização e o apagamento de conhecimentos de povos não dominantes, tendo sua origem no colonialismo e a se perpetuar no presente. O conceito de "colonialidade do poder" (Quijano, 2007b) é relevante para que se possa refletir acerca da necessidade de outros conhecimentos, que valorizem os saberes situados, pluriversos e enraizados em experiências não hegemónicas. A desobediência epistêmica proposta por Mignolo & Walsh (2018) pode ser pensada como uma ferramenta crítica

em prol de uma reconfiguração na produção de conhecimento, incluindo o campo dos museus virtuais, que é o objeto desta pesquisa. Em síntese, este primeiro capítulo busca estabelecer bases críticas capazes de problematizar a lusofonia enquanto campo de tensões e reivindicar a descolonização dos saberes.

Capítulo 2 . Tecnologias da comunicação e experiência estética

2.1 . Circum-navegação tecnológica e os novos territórios da lusofonia

A pensar somente na tecnologia, sem trazer para a discussão as questões coloniais e da escravatura, porém sem as perder de vista, Moisés de Lemos Martins (2018, 2021) propõe a metáfora da "circum-navegação tecnológica" para explicar como o conhecimento tecnológico traz novas possibilidades de realização humana. Na contemporaneidade, são as tecnologias da informação e da comunicação que nos permitem realizar esta travessia, através de *websites*, portais, *blogues,* museus virtuais, repositórios digitais, ferramentas de geolocalização como *Google Earth, Google Maps, YouTube, Instagram, Facebook, Twitter*, enfim... são outros os territórios, as paisagens, os ambientes (estáticos, híbridos, imersivos), outros conhecimentos a serem obtidos neste outro momento tecnológico.

Esta ideia de "Travessia", que perpassa a obra de Moisés de Lemos Martins (2015b, 2021), é instigante e tem sua base no livro Grande Sertão - Veredas, do escritor brasileiro Guimarães Rosa, em que o personagem Riobaldo ao ver o companheiro Diadorim ser ferido de morte faz uma travessia pelo Rio São Francisco, de modo a experienciar a vida do jagunço. Essa experiência é realizada sob o olhar do outro, do menino Diadorim, numa cena de completa alteridade. Através das novas tecnologias da comunicação e da informação, é permitido que se faça uma circum-navegação tecnológica através dos países de língua portuguesa. A "travessia é perigosa, mas é da vida" (Rosa, 1967, p. 456). Assim como a travessia de Riobaldo foi uma viagem repleta de riscos, a travessia lusófona também é um caminho pouco controlado e imerso em controvérsias e equívocos. A circum-navegação tecnológica tem no ambiente digital o seu local de travessia, um lugar potente para as lutas de contraordenação simbólica e de resistências na contemporaneidade.

Neste contexto, pode-se pensar a lusofonia enquanto resistência cultural, memória e interculturalidade. Na contemporaneidade, em que navegamos em espaços digitais, o conceito de território tem se expandido e nos deparamos com inúmeras pesquisas acerca do território, das desterritorializações e reterritorializações que ocorrem na rede mundial de computadores (e.g Levy, 2000; Lemos, 2006; Bicalho & Morais, 2016). É relevante perceber que tais conceitos advêm dos estudos acerca do território e estão ligados ao campo da geografia (Bicalho & Morais, 2016), mas que atualmente se têm reconfigurado. A palavra território tem a sua etimologia no

latim "terra"[13], que pressupõe uma ordenação geográfica com limites definidos. Apesar desta dimensão objetiva e material a que o termo se refere, pode-se pensar e aqui nos aproximamos do sentido simbólico do termo território, que está ligado às "intervenções sociais e pela construção da subjetividade ou identidade pessoal" (Bicalho & Morais, 2016, p. 13).

Para pensar acerca dos territórios e dos processos de desterritorializações e reterritorializações, recorremos a Deleuze e Guattari (1992, 2000), uma vez que tais conceitos são centrais nas obras destes dois filósofos franceses. Para Deleuze e Guattari (1992, p. 91), o estudo do território é de fundamental importância para a filosofia, uma vez que este pode ser pensado como algo conhecido, uma dimensão objetiva, com possibilidade de uma desterritorialização, em que o processo de desterritorialização seria o vetor de saída para o território. Os dois conceitos são concomitantes e não se pode pensar num sem o outro. É a partir da questão do território, que Deleuze e Guattari pensam as estruturas sociais e de poder. O território é o espaço do "devir", está sempre em processo de tornar-se algo. Este espaço é limitado, um mundo específico a partir do qual são construídos saberes, subjetividades, identidades, pertenças de um grupo. É relevante ressaltar que esta geofilosofia não se trata de algo físico, mas existencial, simbólico. O território é um lugar circunscrito a um grupo que detém certas práticas. Quando estas práticas são modificadas há o processo de desterritorialização que lança um certo caos a este território por conta de novos saberes e fazeres. O domínio destas novas práticas e incorporação das mesmas é a reterritorialização, quando um outro território é formado (uma nova camada) em cima do antigo território. Pode-se inferir que a reterritorialização é uma forma de resistência à desterritorialização.

> Um bastão, por sua vez, é um galho desterritorializado. É necessário ver como cada um, em toda idade, nas menores coisas, como nas maiores provações, procura um território para si, suporta ou carrega desterritorializações, e se reterritorializa quase sobre qualquer coisa, lembrança, fetiche ou sonho. (Deleuze & Guattari, 1992, p.89)

Daí estas noções de território, desterritorialização e reterritorialização serem tão caras aos estudos da cultura digital. Uma vez que estamos lidando com novos territórios dispostos dentro do espaço virtual. Neste contexto, Pierre Lévy (2000, p. 133) aponta para uma multiplicação crescente das "linhas de fuga", já que quanto maior, mais interconectado e mais interativo o ambiente se torna, menores são as possibilidades de controlo. Daí o espaço digital ser considerado

[13] https://origemdapalavra.com.br/palavras/territorio/

a desterritorialização por excelência. Para Lévy (2000) "não há comunidade virtual sem interconexão, não há inteligência coletiva em grande escala sem virtualização ou desterritorialização das comunidades no ciberespaço" (Lévy, 2000, p. 133).

Desterritorializado, o sujeito busca uma reterritorialização a partir de uma constituição simbólica comum e busca criar um novo território (Lemos, 2006, p. 3). Este território em seu sentido simbólico é atravessado por forças políticas, económicas e culturais, ainda que seja um espaço de resistência (reterritorialização). Segundo Lemos (2006, p. 6) o espaço digital "é efetivamente, uma máquina desterritorializante sob o aspecto político (acesso e ação além de fronteiras), econômico (circulação financeira mundial), cultural (consumo de bens simbólicos mundiais) e subjetivo (influência global na formação do sujeito)".

Embora cada um dos países lusófonos tenha seu próprio território físico e haja grande distância entre eles geograficamente, o espaço digital se coloca como elemento de reterritorialização para a cultura e o conhecimento destas comunidades em um novo território, um espaço híbrido, miscigenado e que está em construção por cada um dos atores que fazem parte destes países e das suas diásporas. Este agenciamento comum oferece um espaço para novos encontros, outras formas de pensar em conjunto e produções de subjetividade, é onde se colocam os devires em relação.

Em *Língua Portuguesa Global: comunicar no panorama mediático luso-brasileiro*, José Gabriel Andrade (2021) observa, dentre outras questões, a relação empresarial entre os países de língua portuguesa e a importância das novas tecnologias da comunicação no processo de globalização e de que modo o uso das novas mídias e redes sociais, cada vez mais disseminadas socialmente, tem sido responsável pelo aumento exponencial de parcerias comerciais, e não só, entre empresas e governos dos países que têm a língua portuguesa enquanto idioma oficial. A utilização de uma língua comum, no caso o português, tem facilitado a relação empresarial entre a comunidade lusófona, em um espaço de quase 300 milhões de consumidores. Em 2010, a revista *Exame*, em Angola, perguntou acerca do valor monetário da CPLP, se esta fosse um bloco económico e concluiu que esta seria a sexta potência, perdendo apenas para a União Europeia, a Nafta, Commonwealth, a OIF e o Mercosul, sendo o Brasil responsável por 85% da economia e 78% dos habitantes da CPLP (Andrade, 2021, p. 72).

A pensar nas relações entre Brasil e Portugal, estes países têm, nos últimos anos, firmado acordos comerciais de grande importância, como o investimento de 300 milhões de euros pela Empresa Brasileira de Aeronáutica (Embraer), que instalou uma filial de operações na região do

Alentejo, em Portugal. Tal investimento proporcionou o surgimento da Indústria Aeronáutica de Portugal S.A. (OGMA) (Andrade, 2021, p. 87). Em 2023, durante a visita do presidente Luiz Inácio Lula da Silva[14] a Portugal, foi assinado um acordo em que a Embraer passaria a desenvolver uma base tecnológica e industrial voltada para a indústria de defesa de Portugal. O termo assinado prevê o desenvolvimento, produção e suporte à operação da aeronave de defesa Super Tucano, A-29N. O equipamento é voltado às necessidades da Organização do Tratado do Atlântico Norte (Nato). Também foram assinados memorandos nas áreas de Energia, Geologia e Minas, de comunicação social, em um acordo entre a Empresa Brasil de Comunicação (EBC) e a Agência Lusa, além de acordos nas áreas da educação, da saúde e da cultura.

No âmbito das Indústrias culturais e criativas foi firmado um protocolo de cooperação entre o Instituto do Cinema e do Audiovisual, de Portugal e a Agência Nacional do Cinema (Ancine), do Brasil, com o objetivo de fomentar a co-produção cinematográfica entre os dois países. Esta co-produção entre países lusófonos não é novidade. Nas últimas décadas houve um crescimento entre as produções conjuntas entre Angola, Portugal, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Macau, Moçambique e São Tomé e Principe (Balbé, Trindade & Macedo, 2021). Decerto carecemos de estudos mais aprofundados acerca das co-produções entre os países que fazem parte da CPLP. No entanto, em uma análise exploratória percebe-se que após 1980 intensificam-se os acordos em prol da co-produção cinematográfica entre países lusófonos. Para Namburete (2006, p. 110), a estratégia prioritária da Lusofonia deve ser a difusão da cultura dos países lusófonos e a massificação da produção cultural, da produção científica, do ensino e da formação em língua portuguesa.

2.2 . Explorando o espaço digital: cognição e sociabilidade

A rápida assimilação social da internet e do protocolo *WWW* ofereceu a possibilidade de novo território: o espaço digital. Esta inovação trouxe consigo profundas transformações na cognição humana (e.g. Silva, 1999; Turkle, 1989, 1997; Castells, 1999; McLuhan, 2000; Han, 2018; Marsh & Rajaram, 2019). Em um mundo conectado através da internet e diante das rápidas alterações implementadas pela era digital, surgiram questionamentos acerca da possibilidade de

[14]Acerca da visita diplomática do presidente brasileiro Lula da Silva a Portugal e dos acordos assinados em abril de 2023, acessar: https://g1.globo.com/mundo/noticia/2023/04/22/lula-assina-acordos-com-portugal-e-promete-empenho-por-alianca-entre-uniao-europeia-e-mercosul-veja-lista.ghtml

ter havido não só uma mudança de comportamento, mas, alterações mais profundas capazes de reconfigurar a identidade, os fazeres sociais e a cognição humana. Para Silva (1999), apesar das redes não serem consideradas uma novidade, até porque muito antes da internet as sociedades já viviam em rede, as redes sociotécnicas teriam sido potencializadas e ressignificadas com o surgimento da internet, a ponto de prolongar e modelar capacidades cognitivas e sociais (Silva, 1999, p. 53).

Neste contexto das redes sociotécnicas e da "teoria ator-rede", Latour (2012) evidencia que os atores, sejam eles humanos ou não humanos, possuem a capacidade de alterar o fazer social e questiona: "De que modo o rumo de uma sociedade pode ser alterado?" (Latour, 2012, p. 19). O autor critica as abordagens sociológicas tradicionais em que o social é tratado como uma força explicativa em si mesma, deixando de ser visto como as relações, os vínculos que são criados e mantidos (Latour, 2012, p.18) e propõe uma reagregação do social, tendo como base a "teoria ator-rede", em que agentes humanos ou não humanos não possuíriam uma agência isolada ou preexistente no fazer social. As alterações seriam portanto construídas a partir de relações estabelecidas entre atores e redes que conectam tecnologia, saber, instituições e práticas sociais. Neste modelo, o social não é percebido como estrutura dada, mas algo que é construído e estabelecido ao longo do tempo. "Quando dizemos que algo é ´social´ ou tem ´dimensão social´, mobilizamos um acervo de características que, por assim dizer, marcham juntas independentemente de o acervo ser composto de tipos de entidades muito diversas" (Latour, 2012, p.71) e questiona: "Quando agimos, quem mais age? Quantos agentes se apresentam? Por que nunca faço o que quero? Somos dirigidos por forças estranhas?" (Latour, 2012, p.71).

De acordo com o autor, na "teoria ator-rede", o estudo das dinâmicas sociais não parte de categorias como classe, ideologia ou contexto social, mas da descrição minuciosa das controvérsias e dos processos de mediação que fazem emergir categorias que estejam no curso da ação. Para tal, seria necessário seguir os atores. Assim, o papel do pesquisador é alterado de mero explicador para rastreador dos modos pelos quais os atores constroem o mundo social, negociam significados e estabilizam ordenações. A análise, portanto, não separa os domínios do técnico, do político, do cultural ou do científico, mas reconhece sua co-produção em redes heterogêneas. "O ´ator´, na expressão hifenizada ´ator-rede´, não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção" (Latour, 2012, p.75).

Os humanos agem, os não humanos também. É deste modo que Latour (2012, p.97) propõe a simetria entre humanos e não humanos na composição das redes. Esta compreensão está diretamente relacionada à terceira fonte de incerteza proposta pelo autor em que "os objetos também agem" (Latour, 2012, p.97). Ou seja, os objetos não seriam neutros e nem passivos, sendo intervenientes capazes de transformar, desviar, limitar ou ampliar as ações dos humanos e participam ativamente da práxis social. A este respeito, pode-se pensar em como o semáforo de trânsito é capaz de regular o ir e vir dos pedestres e dos automóveis nas vias públicas ou de que maneira uma plataforma digital de curadoria cultural, como os museus virtuais, poderiam mediar e até mesmo facilitar o encontro entre o público, o conhecimento e a arte. É relevante analisar em que medida os não humanos co-determinam os modos de agir, pensar e perceber o mundo em que vivemos. A abordagem de Latour (2012) se revela especialmente relevante para a compreensão das redes digitais contemporâneas, em que algoritmos, plataformas, dispositivos, fluxos de informação, dentre outros elementos, estariam a operar como atores. Neste contexto, a perspectiva de Latour (2012) ultrapassa a metáfora por ele desenvolvida para tornar-se um método de análise da composição social.

Partindo do pressuposto de que ao longo dos séculos XX e XXI diversos teóricos têm explorado as relações entre a tecnologia e a cognição humana em uma era em que a sociedade é atravessada pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, mostra-se relevante a discussão de Marshall McLuhan acerca dos "meios de comunicação como extensões do homem" em que o autor discute os meios de comunicação como sendo a própria mensagem (McLuhan, 2000, p.20). De acordo com o autor, os meios de comunicação tem a potência de transformar a perceção, a cognição e a organização da experiência. Diante destes aspectos, os meios não devem ser compreendidos como meros transmissores de conteúdo. McLuhan (2000, p.17) evidencia que cada tecnologia introduzida socialmente deve ser analisada sendo a própria mensagem, uma vez que são como extensões do corpo e da mente humana. O autor exemplifica o seu pensamento a citar que a estrada de ferro não teria introduzido o movimento, nem o transporte, mas que "acelerou e ampliou a escala das funções humanas anteriores, criando tipos de cidades, de trabalho e de lazer totalmente novos" (McLuhan, 2000, pp. 17-18). De maneira semelhante, o alfabeto fonético, o livro impresso, o telégrafo, a televisão e, mais recentemente, a internet, não apenas ampliaram as capacidades humanas, mas estão a ajudar na reconfiguração da maneira como o sujeito se inscreve no mundo. As tecnologias, os objetos, os meios não são elementos neutros, são potências capazes de gerar alterações sistémicas em larga escala.

Ao aproximarmos a teoria de McLuhan(2000), da perspectiva da "teoria ator-rede" proposta por Latour (2012) é evidente a convergência quanto ao reconhecimento da tecnologia, do meio, como agente ativo no fazer social e cognitivo de uma época. Para Latour (2012, p.71), o "social" seria um domínio não estável, nem explicável por si só, sendo o efeito das associações que se estabelecem entre os múltiplos atores (humanos e não humanos) dispostos em rede. Ou seja, as tecnologias, os meios ofereceriam extensões físicas e cognitivas aos seres humanos. Neste modelo, os objetos técnicos são pensados enquanto participantes ativos na constituição das práticas, dos saberes e das relações sociais, contribuindo para a modulação da ação e da cognição. Embora com foco um tanto quanto diverso daquele proposto por Latour (2012), McLuhan (2000) pensa o meio enquanto mensagem. De modo bastante semelhante, Latour (2012) evidencia que os não humanos, ou seja, os objetos, as tecnologias, os meios são atores em rede e expande o conceito do meio como mensagem, ao observar que os meios não apenas mediam, mas moldam a ação humana. No momento em que colocamos estes dois autores em diálogo, percebemos a abertura de um espaço para uma compreensão mais complexa das tecnologias digitais contemporâneas, nomeadamente os algoritmos, as plataformas de mediação cultural e os arquivos visuais online, que podem ser compreendidos para além de sua função de ferramenta, sendo pensados como instâncias capazes de estruturar a percepção, condicionar escolhas e assim participar de maneira ativa na construção de uma outra práxis social.

Acerca das alterações cognitivas, McLuhan (2000, p. 17) ressalta que cada meio tecnológico possui o devir de gerar uma outra cognição, uma vez que altera a forma como a informação é percebida e processada pelos seres humanos. Para explicar tal processo, McLuhan (2000, p. 17) convoca dois paradigmas comunicacionais: o da oralidade e o da escrita/imprensa. Para o autor, estas seriam duas estruturas distintas do pensamento humano, uma vez que implicam em modos distintos de participação tanto sensorial quanto cognitiva, já que cada um destes modelos organizam o sistema mental e perceptivo de um modo particular. Estes novos modelos são potencializados com o advento da eletricidade e mais tarde com a chegada da televisão, computadores e internet, que oferecem um outro paradigma cognitivo. De certo que McLuhan foi um visionário acerca do conceito de "aldeia global" (McLuhan,2000, p.80), uma vez que não experienciou tais alterações, que só ocorreram socialmente após a década de 1990. No entanto, é notável que tais alterações comunicacionais impactaram a cognição ao promover um deslocamento das estruturas lineares e sequenciais típicas de uma cultura da escrita, para um formato descentralizado, fragmentado, não linear e hipertextual, como ocorre na era digital.

A internet, como meio eletrônico e interativo, intensifica essa transição, ao transformar a experiência cognitiva em algo cada vez mais não linear. Lemos (2004, pp.83-84) aponta que assim como o flâneur deambula pelas ruas da cidade a fazer o seu próprio caminho, através dos hiperlinks, o internauta tem a possibilidade de construir sua própria trajetória ao explorar links, alternando a posição entre leitor e escritor. Esse processo romperia com a linearidade da escrita convencional, transformando a experiência cognitiva em um mapeamento dinâmico e interativo do conhecimento. Neste sentido, pode-se pensar que a hipertextualidade, por exemplo, rompe com a estrutura narrativa sequencial do livro impresso e introduz um outro modo de leitura baseado em conexões rizomáticas. Ao pensar o meio eletrônico, McLuhan (2000, p. 290) já oferecia pistas de que a cognição contemporânea se distanciava da lógica cartesiana-linear da cultura tipográfica. É notável que a partir do uso social da internet tenhamos experimentado uma outra configuração de tempo, do espaço, das relações, das fronteiras, das identidades, do aprendizado, da pesquisa, do arquivamento, enfim, é perceptível que a era digital reconfigurou a realidade social, cultural, política e econômica. Tais alterações refletem-se também nas representações cognitivas, afectivas e relacionais (Silva, 1999, p. 56).

Neste contexto, Manuel Castells (1999) se coloca como uma referênca incontornável ao analisar as alterações nas estruturas sociais, economicas e comunicacionais em uma era digital. Para o autor, a sociedade contemporânea está a se estruturar em uma relação bipolar entre a rede e o ser (Castells, 1999, p.41), em que a tecnologia seria capaz não só de ampliar as possibilidades de comunicação, mas, sobretudo, de uma intensa reconfiguração organizacional e cognitiva baseada na descentralização, flexibilidade e inteconectividade. Tais ideias propostas por Castells (1999, p. 44) dialogam com os conceitos de desterritorialização e reterritorialização em Deleuze e Guattari (1992, p. 89), que pensam tais conceitos sob a ótica das estruturas sociais e de poder. Tal diálogo se mantém na medida em que ambos autores evidenciam o rompimento com as estruturas tradicionais e propõem um movimento de fuga, de desancoragem de um território fixo. A rede proposta por Castells (1999) revela um sistema relacional e dinâmico capaz de reorganizar as estruturas sociais e simbólicas. A desterritorialização e reterritorialização (Deleuze & Guattari, 1992) se constituem na construção de novos saberes, subjetividades, identidades e pertenças. A desterritorialização ocorre quando os processos e práticas sociais são alterados e se instala um certo "caos" social. A reterritorialização estaria no âmbito do domínio destas novas práticas. Castells (1999, p.44), pontua que a tecnologia ou a falta da mesma determina a capacidade de transformação social e que "as sociedades são organizadas em

processos estruturados por relações historicamente determinadas de produção, experiência e poder" (Castells, 1999, p.52). Para o autor, a revolução tecnológica pós anos de 1980 teria sido de fundamental importância para a reestruturação do sistema capitalista, assim como para a biologia humana e para as comunicações.

Castells (1999, p. 69) evidencia que foi na transição da sociedade industrial para uma sociedade informacional que se estabeleceu um outro modelo econômico e comunicacional caracterizado pelo fluxo de informações digitais e pela conectividade instantânea de pessoas ao redor do mundo (Castells, 1999, p. 69). É nesta outra dinânica que as redes socio-técnicas assumem um papel preponderante enquanto estrutura organizacional. "A primeira característica do novo paradigma é que a informação é a sua matéria-prima: são tecnologias para agir sobre a informação, não apenas informação para agir sobre a tecnologia, como foi o caso das revoluções tecnológicas anteriores" (Castells, 1999, p. 108). Para além da informação enquanto matéria-prima é relevante ressaltar que as novas tecnologias possuem uma alta penetrabilidade social e rápida difusão, o que não ocorreu na época da revolução industrial. A flexibilidade é outra característica na lógica das redes: "o paradigma da tecnologia da informação é baseado na flexibilidade. Não apenas os processos são reversíveis, mas as organizações e instituições podem ser modificadas, e até mesmo fundamentalmente alteradas, pela reorganização de seus componentes" (Castells, 1999, pp. 108-109). A convergência também é citada pelo autor como uma das características fundamentais na revolução das tecnologias da informação, tornando-se "uma interdependência crescente entre as revoluções em biologia e microeletrônica, tanto em relação a materiais quanto à métodos" (Castells, 1999, p.110).

Tamanhas alterações impactaram diretamente os processos de cognição humana, uma vez que foram alterados os modos de aquisição e de processamento do conhecimento. Diferente da era industrial, em que o conhecimento estava estruturado de maneira linear e hierárquica, a sociedade em rede se estabelece sob um outro formato: o da instantaneidade, da não linearidade, de uma horizontalidade hierárquica e fragmentação de informação, onde inúmeras fontes estão disponíveis em ambiente digital. É nesta outra ambiência que se desenvolve um outro modo de processamento cognitivo, que afasta o ser humano do fazer típico de uma cultura impressa (concentração, linearidade, hierarquização de informações) e aproxima o indivíduo de um modelo de pensamento não linear e fragmentado (Castells, 1999, p. 111).

Para pensar acerca deste novo momento que atravessa a sociedade contemporânea, Castells (1999, p.467) desenvolve o conceito de "espaço dos fluxos", que faz referência a uma

reorganização espacial e temporal que está a ser possibilitada pelas redes digitais. Castells (1999, p.467) analisa que: "tanto o espaço quanto o tempo estão sendo transformados sob o efeito combinado do paradigma da tecnologia da informação e das formas e processos sociais induzidos pelo processo atual de transformação histórica". Neste sentido, é relevante pensar que em uma sociedade em rede, o sujeito não está limitado a uma geografia fixa. A interação ocorre em um ambiente globalizado e descentralizado, que tem como mediadora a plataforma digital. Além da alteração na noção de espaço, a percepção temporal também foi completamente alterada pela instantaneidade e pela conexão permanente (Castells, 1999, p.469). Estas reconfigurações também são analisadas por McLuhan (2000) e por Latour (2012) e apontam para redefinições quanto à memória, ao aprendizado e a interação social. Mais que uma ferramenta, a tecnologia digital, teria o devir de transformação identitária, comportamental, comunicacional e nas formas de sociabilidade humanas, em que o ambiente digital tem cada vez mais se tornado o ambiente primário de interação social.

Tais teorias nos faz pensar sobre de que maneira as novas tecnologias podem impactar os processsos de autoimagem e a percepção do outro? Em que medida, a sociedade em rede pode contribuir para a reconfiguração das identidades e das práticas sociais? Estas também são questões que a socióloga e psicóloga Norte-Americana, Sherry Turkle (1989) busca elucidar ao investigar o impacto dos computadores na sociedade e, sobretudo, na psicologia humana. Em *O segundo Eu: os computadores e o espírito humano*, a autora explora a interação das pessoas com a tecnologia digital e questiona de que modo esta interação seria capaz de alterar os processos de subjetividade, as identidades sociais e a cognição humana? O conceito de "segundo eu" baseia-se na persona ou identidade digital que difere daquela que se apresenta no mundo real. Este "segundo eu" ofereceria às pessoas uma sensação de liberdade nas redes, onde o indivíduo não mostra o rosto e por conta disso poderia se expressar sem os filtros sociais, uma "falsa" liberdade para explorar formas de ser e de se relacionar com outras pessoas através da internet, seja em fóruns, bate-papos ou nas redes sociais. Para Turkle (1989) "A tecnologia catalisa alterações não só naquilo que fazemos, mas também na forma como pensamos. Modifica a percepção que as pessoas têm de si mesmas, umas das outras e da sua relação com o mundo" (Turkle, 1989, pp.14-15). A identidade digital, conforme analisada por Turkle (1989), revela a multiplicidade de personas que emergem no ciberespaço. Neste sentido, o pensamento de Castells (1999) torna-se complementar a esta análise ao perceber que, na sociedade em rede, a identidade é construída em um fluxo dinâmico, onde as interações são descentralizadas e as fronteiras entre o real e o

virtual tornam-se cada vez mais tênues. Assim, a conectividade digital não apenas expande a interação, mas redefine a forma como os indivíduos se percebem e se apresentam no espaço digital.

Byung-Chul Han (2018) é outro teórico a perceber esta dinâmica do "Eu" na esfera digital em que esta nova revolução tecnológica teria potencializado o surgimento de um outro tipo de massa: o enxame digital (Han, 2018, p.16). As características do enxame se diferenciam das massas modernas uma vez que não possuem nem alma, nem espírito, mas indivíduos singulares. A citar McLuhan e o conceito de *homo eletronicus*, uma entidade ligada a era das massas, comparativamente, Han (2018, p. 17) afirma que na era digital há o *homo digitalis*, aquele que busca preservar a sua identidade, mas que oferece um outro eu ao ciberespaço. Este indivíduo possui um perfil, está em exposição e compete pela atenção nas redes. Han (2018,p.18) evidencia que : "O *homo digitalis*, em contrapartida, apresenta-se frequentemente, de facto, anonimamente, mas não é um ninguém, mas sim alguém, a saber, um alguém anônimo" e a partir de então, o autor analisa as alterações na forma como os sujeitos interagem no digital e as consequências dessa dinâmica para a cognição humana e na vida em sociedade.

São evidentes as alterações na práxis social contemporânea tendo como foco a informação. A lógica comunicacional mudou e passou a privilegiar a velocidade, a instantaneidade e a fragmentação. Se a mídia de massa moderna estava focada em uma relação vertical onde a produção era mediada por um sistema *broadcasting*, de um para muitos, na era digital não há mediadores, há apenas intermediários em uma comunicação horizontal onde todas as pessoas são ao mesmo tempo consumidoras e produtoras de informação, em um contexto de desmediatização (Han, 2018, p. 22).Plataformas como *YouTube*, *Instagram*, *Facebook*, *Blogs*, dentre outras, se colocam como intermediárias na produção e difusão de informações com alcance local e global. Este novo modelo de comunicação, de todos para todos aumentou exponencialmente a quantidade de informação que é produzida e consumida pela sociedade. No entanto, essa outra lógica compromete a experiência de reflexão, e gera o que Han (2018, p. 61) intitula como "cansaço da informação". "A massa de informação não filtrada faz, porém, com que a percepção seja embotada" (Han, 2018, p. 61). O que, de acordo com o autor, faz com que alguns distúrbios psíquicos sejam desenvolvidos, dentre eles a Síndrome da Fadiga da Informação (SFA). "Os afligidos reclamam do estupor crescente das capacidades analíticas, de déficits de atenção, de inquietude generalizada ou de incapacidade de tomar responsabilidades" (Han, 2018, p.p. 61-62). O autor evidencia que cognitivamente, este excesso de informações, a que estamos

submetidos na contemporaneidade, prejudica a capacidade analítica do sujeito, uma parte essencial do pensamento humano, que está a ser sensivelmente diminuída. "Mais informação não leva necessariamente a melhores decisões. Justamente devido à crescente massa de informação a faculdade do juízo definha hoje" (Han, 2018, p.62).

Se o pensamento crítico definha, como analisa (Han, 2018, p.62), outra questão que se torna central nesta discussão é o papel da memória, que também tem se transformado na era digital. De acordo com Marsh e Rajaram (2019), estudos iniciais acerca das novas tecnologias se concentravam sobre como a memória estava sendo afetada na era digital, uma vez que há uma grande circulação de informações na internet. De certo, faz muito tempo que a humanidade busca fontes de arquivamento de memória, seja através da escrita, dos livros, dos documentos, dos arquivos, do jornal, da fotografia, do cinema, uma série de dispositivos foram criados em prol da preservação e extensão da memória. No entanto, ter uma teia composta por recursos que juntos possuem uma memória que nos parece ser ilimitada de dados, oferece uma possibilidade nunca antes imaginada. Desta forma, altera-se o acesso à informação, o uso que se faz dela, o gerenciamento dos dados.

> Aparentemente não há limites para a quantidade de informações que a internet pode conter, já que há outro computador, mais espaço na nuvem sempre pode ser adicionado [...] Em contraste, a memória humana é limitada sem que nenhuma pessoa seja capaz de se lembrar de tudo. O que significa que os humanos há muito procuram por atalhos para aliviar os fardos de lembrar e pensar (as tradições orais e o ábaco são exemplos iniciais (Marsh & Rajaram, 2019, p. 2).

A conclusão a que chega a pesquisa de Marsh e Rajaram (2019) é a de que a memória humana tem sido cada vez menos acessada na era da informação, até porque a internet serve como uma extensão desta memória. Assuntos complexos são pesquisados em motores de busca como o *Google*, mas o estudo revela que perguntas simples, que só requereriam o pensar, também deixam de ser respondidas. Tal facto, demonstra que as pessoas preferem confiar em motores de busca do que em sua própria memória, o que revelaria um novo comportamento pós era digital (Marsh & Rajaram, 2019, p. 4). De maneira semelhante, Carr (2011) relembra que há séculos o homem procura estabelecer tecnologias para arquivar a memória, como é o caso da escrita e cita a preocupação do filósofo Socrátes, de que a escrita pudesse, entretanto, vir a enfraquecer a memória humana (Carr, 2011, p. 244). Nas últimas décadas vários foram os meios que surgiram no âmbito do arquivamento: "fitas de áudio, fitas de vídeo, microfilmes e microfichas, fotocopiadoras, calculadoras, discos de computador – expandiu enormemente o escopo e a disponibilidade de uma ´memória artificial´. Guardar memória na própria cabeça parecia cada

vez menos essencial" (Carr, 2011, p. 244). O autor enfatiza ainda que com os bancos de dados praticamente ilimitados e com a expansão da internet, a memória artificial e a memória biológica tornam-se cada vez mais indissociáveis. No entanto, Carr (2011, p. 266) alerta para o facto de que "quando promovemos a terceirização de nossa memória a uma máquina, também estamos fazendo a terceirização de uma parte muito importante do nosso intelecto e mesmo da nossa identidade".

Neste contexto das transformações na era digital, se faz relevante refletir sobre de que maneira a cultural digital contemporânea pode estar a impactar no pensamento e organização do conhecimento. Esta crescente fragmentação, instantaneidade e reatividade do pensamento é um grande desafio e nos induz a uma necessidade de repensar os modelos de educação e práticas cuturais que ainda cutivamos. É inegável que a internet está a ampliar o acesso à informação de uma maneira extraordinária, mas se informação em demasia potencializa a desinformação e ainda traz consigo implicações psiquicas como défict de atenção, sintomas de depressão e redução de um pensamento crítico, como pontua Han (2018, p.62), temos, enquanto sociedade, um grande desafio em encontrar um equilíbrio saudável em que se reconheçam as potencialidades das tecnologias digitais, sem ignorar os riscos que estas ferramentas representam para a cognição, o pensamento e a memória. É necessário que se adote um uso mais crítico e consciente das novas tecnologias para que de alguma forma tais ferramentas não representem somente a aceleração do tempo e do espaço, mas para que se tornem um caminho de construção de sentidos e de experiências mais consistentes e duradouras.

2.3 . Da Reprodutibilidade Técnica à hiper-reprodutibilidade: transformações da arte e da cultura

Como vimos anteriormente, a chegada da era digital e do advento da internet, configurou profundas transformações na práxis social, sobretudo, nas formas de criação, disseminação e consumo da arte. Estas alterações têm implicações significativas para as experiências estéticas contemporâneas. Este sub-capítulo tem como objetivo discutir os conceitos de "reprodutibilidade técnica" e "aura" propostos por Walter Benjamin (1994), o sagrado e as "profanações" discutidas por Giorgio Agamben (2007), a hiper-reprodutibilidade e a hiperindustrialização cultural investigadas por Douglas Davis (1991), Stiegler (2004) e Cuadra (2016).

Em 1936, o filósofo alemão Walter Benjamin publicou o ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica,* onde argumenta que a possibilidade de reproduzir obras de arte em massa seria capaz de alterar decisivamente a relação do público com tais obras. Isto aconteceria, sobretudo, pela perda daquilo que o autor denomina como sendo a "aura". Ao longo do texto, Benjamin (1994) analisa o impacto das técnicas de reprodução viabilizadas por dispositivos tecnológicos, tais como o cinema e a fotografia. Tecnologias capazes de multiplicar imagens em escala, em contraste com métodos anteriores, como a xilogravura e a litografia. O filósofo analisa a reprodutibilidade técnica no contexto da práxis social de sua época (Benjamin, 1994, p. 167). De acordo com Benjamin (1994, p. 169-170), a reprodutibilidade técnica permitia partilhar as obras de arte e o conhecimento sobre elas a um número de pessoas que antes era impensável. Em contrapartida, esta democratização seria responsável pela perda da autenticidade, entendida pelo autor como "aura", uma característica que preservaria a singularidade e a unicidade da obra de arte. Para o filósofo, a experiência estética proporcionada por uma cópia não seria equivalente àquela de se estar diante do objeto original. Assim, por mais perfeita que fosse a reprodução, a "aura" não estaria presente, sendo uma característica atribuída apenas a obra autêntica (Benjamin, 1994, p. 167).

Em *Imagens de Intervalo: O postal ilustrado e a cultura visual contemporânea,* Maria da Luz Correia (2022) faz uma profunda análise acerca das transformações da "imagem aurática" para a "imagem estética" e, finalmente, para a "imagem técnica", em Walter Benjamin. Estes são três momentos distintos na história da imagem. Para o filósofo alemão, o primeiro está ligado à arte enquanto função de ritual, de culto. É um momento histórico em que a obra de arte mantem-se na imobilidade como em afrescos, mosaicos e esculturas. Já a imagem estética, ainda que possua uma mobilidade restrita, como é o caso das pinturas, está ancorada no regime da representação e tem valor de exposição, enquanto a imagem técnica se coloca como totalmente móvel, como no caso das fotografias. Há uma imaterialidade e seu valor estaria na utilização que é feita da imagem. A imagem técnica remete a uma experiência que passa por um aparelho técnico e com isso haveria alterações no fazer social (Correia, 2022, pp. 115-116).

Correia (2022, pp.110-111) sublinha que em *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*, Benjamin já teria apontado para uma ruptura no regime representativo da imagem que ingressaria em um regime lúdico. Correia (2022, p. 111) reflete que a perda da aura pode ser compreendida enquanto um novo estatuto da imagem, o que ofereceria um "ganho para o ´espaço do jogo´" (Correia, 2022, p.111), espaço este que é alinhado ao lúdico e complementa:

“No regime lúdico da arte, a receção traduz-se numa postura de distração coletiva, só comparável à relação das massas com a arquitetura” (Correia, 2022, p.112). É relevante pensar que esta distração revela o início de uma outra práxis social mais ligada a um valor político da arte. A autora destaca, ainda, que, para Benjamin, a transformação no estatuto da imagem teria modificado a recepção e que do recolhimento individual e contemplativo, aspectos típicos do regime representativo, passou-se à distração coletiva, o que seria próprio do regime lúdico, em que a obra é recebida em ambiente de fruição massiva e em um constante estímulo sensorial. Essa recepção passa a ser marcada pelo choque e pela interrupção do fluxo associativo do espectador.

Correia (2022, pp. 115-116) analisa que o regime representativo da imagem estaria ligado à uma construção manual das artes como a pintura, a escultura, a arquitetura. Faz referência às primeiras técnicas de produção humana, ligada à representação como um todo, à contemplação. Com o advento das imagens técnicas, nomeadamente a fotografia, o cinema, a colagem, a montagem, há uma passagem da materialidade para a imaterialidade. Há uma hibridização entre o homem e a máquina. Tendo como base o pensamento benjaminiano, Correia (2022, p.111) analisa que um dos méritos sociais das imagens técnicas seria justamente o equilíbrio entre homem e máquina: “Benjamin considera que um dos méritos sociais do cinema – e, por conseguinte, da fotografia, depreendemos nós – é ter permitido um encontro equilibrado entre ´o humano e o equipamento técnico´” (Correia, 2022, p.111). Diante desta perspectiva, a reprodutibilidade técnica não deve ser compreendida apenas como um processo mecânico de multiplicação de imagens, mas como um operador histórico com o potencial de alterar os modos de produção, recepção e circulação da arte, instaurando um regime visual em que a proximidade lúdica, a multiplicidade de pontos de vista e a fragmentação narrativa substituem a singularidade intocável da obra aurática.

Benjamin (1994, p.166) evidencia que a obra de arte sempre foi reprodutível e a imitação era uma prática comum entre os discipulos dos artistas. No entato, as cópias não eram tão abundantes quanto depois da possibilidade da reprodução técnica. O filósofo reconhece os aspectos positivos da reprodutibilidade técnica, como a democratização da arte e o seu potencial emancipatório. Para o autor, a reprodutibilidade técnica não seria responsável pelo fim da arte, mas por profundas transformações sociais e políticas que emergem a partir destas alterações. A partir do cinema e da fotografia seria possível ter um outro olhar da representação da realidade, um novo comportamento social: “no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-

se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política" (Benjamin, 1994, p.p. 171-172).

Neste contexto, Correia (2022, p.p.111-112) aponta para uma "realidade ilusionista", uma vez que a fotografia e o cinema são duas técnicas repletas de ludicidade. Na fotografia esta ilusão ocorre diante da experimentação realizada pelos ângulos, aberturas, dentre outras dimensões técnicas utilizadas pelo fotógrafo, enquanto no cinema, esta dimensão ilusória é oferecida pela montagem e remontagem dos *takes* que se encaixam perfeitamente para a obtenção de uma narrativa simulada e lúdica. Pensar estes conceitos se faz relevante também na atualidade em que a sociedade vivencia uma revolução digital, em que as tecnologias não só facilitam a reprodução, mas trazem severas alterações na forma como a arte é pensada, produzida, consumida e distribuída. Na era digital, a reprodutibilidade técnica atinge um outro nível: o da "hiper-reprodutibilidade digital" (Cuadra, 2016, p.201), sendo necessário refletir acerca das teorias benjaminianas e ampliá-las. Na era da hiper-reprodutibilidade, a arte é replicada instantaneamente, em escala global, com uma possibilidade de manipulação que beira ao ilimitado (Cuadra, 2016, p.190).

Outro teórico a discutir a hiper-reprodutibilidade na era digital é Bernard Stiegler (2004), que pensa a hiper-reprodutibilidade dentro de um contexto mais amplo que envolve a técnica e a temporalidade. Para Stiegler (2004, p. 352), a hiper - reprodutibilidade se refere a um estágio avançado da reprodutibilidade técnica. Essa nova capacidade reprodutiva teria a capacidade de afetar profundamente a relação entre o tempo, a memória e a cultura. Stiegler (2004, p.355) argumenta que, ao tornar tudo potencialmente replicável e disponível em qualquer momento, a hiper-reprodutibilidade transforma o modo como experimentamos e compreendemos o tempo e a memória. Ao pensar o processo de reprodutibilidade, Stiegler (2004, p. 355) parte de uma análise em que a "a vida é originariamente uma capacidade de reprodução e não de produção". Essa capacidade reprodutiva do ser, embora baseada na cópia, é "uma fonte proliferadora da diversidade precisamente porque a reprodução nunca é uma simples cópia" (Stiegler, 2004, p. 355) e assim como ocorre com os seres vivos, também ocorreria em outras esferas como a cultural.

A hiper–reprodutibilidade contemporânea se dá uma vez que as tecnologias digitais permitiriam a reprodução de qualquer tipo de dado. Desta forma, a reprodução digital teria se tornado uma prática social amplamente difundida que sustenta as redes globais, já que é fundamental para a existência do sistema mnemotécnico mundial (Stiegler, 2004, p. 355) com

capacidade de impactar a subjetividade e a individuação (Stiegler, 2004, p. 365). Em uma sociedade onde a memória coletiva e individual pode ser constantemente manipulada e reproduzida, as noções de identidade e experiência pessoal também podem vir a sofrer alterações significativas. Acerca da hiper-reprodutibilidade, Stiegler (2004, p. 355) não pensa somente no ambiente cultural, mas na sociedade como um todo.

> Essa hiper-reprodutibilidade, que também é uma interoperabilidade, afeta e integra em seus efeitos todas as formas de reprodução em um imenso sistema de duplicações/replicações de retenções cuja complementaridade das explorações não demorará a surgir, o que é uma consequência do desenvolvimento da transmissão industrial integrada resultante da fusão entre o sistema técnico mundial e a mnemotecnologia. (Stiegler, 2004, p. 355)

O autor critica essa transformação, destacando que a hiper-reprodutibilidade, apesar de ter aspectos positivos, resulta de uma generalização de tecnologias numéricas, que teria fomentado uma hiperindustrialização da cultura e uma integração em todas as formas de atividades humanas (Stiegler, 2004, p. 356). "Este equivalente geral é o que permite uma integração sem precedentes, sistemática, submetidas às mesmas regras de cálculo e de controle das atividades económicas, culturais e sociais" (Stiegler, 2004, p. 357). Essa hiper-reprodutibilidade oferece um acesso quase que ilimitado aos meios de reprodução com custos imensamente baixos e que permitem a articulação com as mais diversas indústrias, que multiplicam a reprodutibilidade a um nível jamais imaginado, devido às tecnologias digitais, dentre elas a rede *IP*, essencial à internet.

.

> As tecnologias digitais são dispositivos de reprodução extremamente econômicos, que permitem uma transferência de saberes nos autômatos, uma nova ´intermediação´ que suprime muitas despesas denominadas improdutivas, ao encurtar as redes tradicionais de distribuição e acelerar exponencialmente os loops de retornos sobre investimentos e retornos de usos. (Stiegler, 2004, p. 358)

Esta proliferação industrial baseada em uma sociedade do serviço vem gerando uma batalha onde o que está em jogo é a conquista pelas mentes e consciências humanas, uma vez que o sistema mnemônico teria se agregado ao sistema técnico/tecnológico (Stiegler, 2004, p. 359). Acerca da memória e da cognição, como analisado anteriormente, são vários os teóricos (e.g Silva, 1999; Turkle, 1989,1997; Marsh & Rajaram, 2019) a pensar acerca das alterações mnemônicas e cognitivas humanas diante das novidades disponibilizadas na era digital, dentre elas esta hiper-reprodutibilidade, em que a disponibilidade ilimitada de informações poderia estar a contribuir para uma forma de amnésia diante de uma maior confiança nos dispositivos de busca e

armazenamento, em que a memória humana tem sido cada vez menos solicitada (Marsh & Rajaram, 2019, p. 4). Stiegler (2004, p.341) também observa um fenômeno semelhante, uma espécie de amnésia cultural diante da quantidade de imagens disponíveis, onde o passado é continuamente reescrito ou apagado. O que nos faz refletir sobre as consequências culturais e existenciais de viver em uma era onde a tecnologia permite a reprodução infinita de experiências e de objetos, afetando a forma como entendemos a autenticidade, o tempo e a memória (Stiegler, 2004, p.341).

2.3.1 . A obra de arte na era digital

Douglas Davis (1991), Álvaro Cuadra (2016) e Bernard Stiegler (2004) oferecem perspectivas complementares acerca da hiper-reprodutibilidade técnica na era digital, desafiando as noções tradicionais de originalidade e autenticidade (Benjamin, 1994) e sacralidade (Agamben, 2007). Tanto Davis (1991), quanto Cuadra (2016), argumentam que a distinção entre original e cópia tem se tornado cada vez mais obsoleta à medida que as reproduções digitais não apenas se proliferam, mas também se reconfiguram, conferindo novas singularidades a cada cópia. Davis (1991, p. 381) analisa que na era digital a aura teria se deslocado do objeto artístico em si para a experiência estética que o sujeito tem com a obra no instante em que observador e objeto interagem entre si, ainda que o objeto não tenha nenhum tipo de materialidade, uma vez que é produto digital. O autor questiona "o que aconteceu com a aura em torno da obra de arte original, tão valorizada por gerações de colecionadores e críticos?" (Davis, 1991, p.381) e responde que a digitalização teria trasferido esta aura para a cópia individualizada e sugere que a aura não desapareceria com a digitalização. Ao contrário, ela poderia ser transferida e reinventada nas cópias individuais, onde cada interação adicionaria um valor único à obra de arte. De acordo com Davis (1991, p.386), a aura na era digital teria se deslocado para a experiência única que cada reprodução proporcionaria ao observador.

> A aura flexível e elástica, se estendeu muito além dos limites da profecia de Benjamin para o rico reino da reprodução em si. Aqui neste reino, muitas vezes rotulado erroneamente de `virtual´ (é na verdade uma realidade mais real, ou RR)[15], tanto a

[15] O conceito de "realidade mais real" (RR), ou *Hyperreality* em inglês, é um conceito desenvolvido pelo filósofo francês Jean Baudrillard, no livro *Simulacres et Simulation*, publicado originalmente em 1981. O autor explora a ideia de que, na era contemporânea, especialmente na era digital e da mídia de massa, as representações e simulações da realidade tornam-se mais convincentes e reais do que a própria realidade. Tal conceito será explorado no subcapítulo 3.1.3, desta tese, que trata dos "simulacros", "simulações" e "hiper-realidades".

> originalidade quanto a verdade tradicional (simbolizada pelo ´facto´ fotográfico desprovido de adornos) estão sendo aprimoradas, não traídas. (Davis, 1991, p. 381)

Na era digital, a concepção entre original e cópia já não é tão clara e objetiva quando no início do século XX. "Esses dois estados, um puro e original, o outro imitativo e impuro, são agora ficções. Imagens, sons e palavras são recebidos, desconstruídos, rearranjados e restaurados onde quer que sejam vistos, ouvidos e armazenados" (Davis, 1991, p. 381). Em muitos casos, já não se pode dizer com certeza o que é original e o que é cópia e esta questão já não se faz tão relevante quanto a interação, a disseminação e a experiência estética. Para Davis (1991, p.p. 381-382), a arte, na contemporaneidade, deve ser universal e alcançar muitas mãos, garantindo uma democratização à cultura, ainda que seja entendida como "mercadoria em um processo homogeneizante". De certo que Benjamin (1994, p. 172), em 1936, já havia percebido que com as técnicas de reprodução como a fotografia e o cinema, pouco fazia sentido pensar na distinção entre original e cópia, uma vez que "a reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção". Porém, com o advento do digital esta dissociação passa a ter cada vez menos relevância. Para compreendermos melhor este deslocamento no conceito de aura proposto por Davis (1991) disponibilizamos abaixo a Tabela 1 com as principais diferenças acerca do conceito de aura em Benjamin (1994) e em Davis (1991).

Tabela 1 - A diferença do conceito de aura em Walter Benjamin e aura digital em Douglas Davis

	Walter Benjamin (1936 / 1994) **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**	**Douglas Davis (1991)** **A obra de arte na era da reprodutibilidade digital**
Definição de Aura	Qualidade única, autenticidade, originalidade e presença física no tempo e no espaço.	Qualidade relacional e flexível. A aura emerge da interação, do contexto e da experiência que é singular e em ambiente digital.

Origem da Aura	Materialidade e unicidade da obra original.	Se produz diante da experiência singular e pelo envolvimento do sujeito, mesmo em meio a infinitas cópias.
Impacto da Reprodutiblidade	A reprodutibilidade técnica como destruidora da aura, pois romperia com a unicidade e originalidade. A aura está no objeto.	A reprodução digital pode criar uma "aura elástica", que se reinventa a cada encontro entre o sujeito e a obra. A aura está na experiência estética.
Experiência do Público	Experiência contemplativa, reverência diante da obra original.	Experiência marcada pela participação, co-autoria, multiplicidade de contextos.
Papel do Meio	Meio (fotografia, cinema) facilitaria a perda da aura por potencializar as cópias. Montagem. Outro fazer social. Distração	Meio digital desloca a aura do objeto para a experiência. Sugere uma nova aura por meio das redes, personalização e mutabilidade.
Original Vs. Cópia	O original é insubstituível, superior. A cópia possui menor valor de experiência.	Original e cópia se fundem. A distinção material não é relevante em termos conceituais. A experiência diante da obra, torna-se superior que o objeto artístico.
Visão Geral	Perda da aura e transformação cultural e social provocada pela técnica.	Metamorfose e expansão da experiência estética em ambiente digital.

"Ver vem antes das palavras". É desta forma que se inicia o primeiro capítulo de *Ways of Seeing* (Berger, 1972, p. 7). A partir desta ideia, o autor tece a análise de como o olhar humano é moldado pelas tecnologias da visão, seja através da perspectiva, da fotografia ou do cinema. Para o autor, a visualidade do indivíduo é única e pessoal, além de estar ancorada nas condições sociais, históricas e culturais da época em que a obra de arte é visualizada. Berger (1972, p.18) evidencia que "o que você viu dependia de onde você estava e quando. O que você viu foi relativo à sua posição no tempo e no espaço". Ao discutir a reprodutibilidade técnica, nomeadamente a fotografia, o cinema e as imagens em catálogos, Berger (1972, p.18) argumenta que tais suportes teriam a potencialidade de alterar o significado das imagens a reconhecer que o deslocamento da obra de seu contexto e suporte originais a reinsere em outros circuitos de interpretação e de consumo. Esta abordagem acerca do deslocamento, se assemelha àquela feita por Davis (1991, p. 384). Enquanto Berger (1972, p. 19) investiga que a multiplicação e o deslocamento das imagens fragmenta a relação singular entre espectador e obra, Davis (1991) sugere que, apesar dessa reconfiguração, haveria de permanecer um resíduo simbólico que remete à experiência de unicidade e autenticidade, porém deslocado da materialidade para a experiência a indicar que a aura, mais do que uma qualidade física, pode ser entendida como uma construção cultural e perceptiva que resiste à obsolescência técnica. Tanto Davis (1991, p.382), quanto Berger (1972, p. 10) percebem que há uma co-criação entre artista e observador, uma vez que a experiência estética depende da maneira como o sujeito vê naquela temporalidade e espacialidade.

É relevante ressaltar que a discussão sobre a aura da obra de arte e sua profanação pela reprodutibilidade técnica não surge a partir da disseminação da internet ou na era digital. Esta questão ganha força a partir das vanguardas do século XX, especialmente com o dadaísmo e sua influência na *appropriation art*, com Marcel Duchamp e seus *ready-mades*, como o icônico *Fountain*, que rompeu com a ideia tradicional de arte ao apropriar-se de objetos comuns e apresentá-los como arte, subvertendo o conceito de originalidade e autenticidade. Acerca deste gesto apropriacionista, Carreira (2013, p. 44) explica que a apropriação não resultaria em uma cópia do objeto original, nem mesmo uma imitação da obra. Isto porque ao deslocar a imagem do ambiente primário, o artista transformaria o sentido, os significados e as experiências, sendo esta uma outra imagem, não havendo uma cópia de um original, mas uma inspiração por parte do artista. Esta atitude de apropriação foi levada adiante por artistas como Andy Warhol, que, através de suas serigrafias, elevou ícones da cultura de massa, como a lata de sopa *Campbell* e retratos de celebridades, ao status de arte (Carreira, 2013, citada por Trindade, 2015, p. 33). Warhol,

assim como Duchamp, questionou o valor da obra única e a sacralidade da arte, utilizando a reprodutibilidade técnica para profanar o que antes era considerado intocável e exclusivo. A *appropriation art*, portanto, ao se apropriar de imagens e objetos pré-existentes, explora a fronteira entre original e cópia, imitação e criação, desafiando as convenções artísticas e antecipando as complexas discussões que viriam a ser essenciais à era digital e ao papel da arte na sociedade contemporânea.

Atualmente, parece-nos difícil definir se as previsões de Walter Benjamin estavam certas ou não. Uma vez que o teórico acertou suas estimativas acerca da reprodutibilidade técnica enquanto produto maquínico de uma lógica comercial universalista e que a principal consequência desta disseminação seria a perda da aura, da unicidade disponível na obra original. No entanto, o teórico não viveu o bastante para acompanhar o que Davis (1991, p. 384) intitulou como sendo um comportamento humano de antilógica. Ao mesmo tempo em que vivemos em uma sociedade pensada como da imagem, em que a reprodução e a disseminação se elevam à máxima potência, em que há um intenso debate acerca da expansão da aura no virtual, em que original e cópia se imbricam cada vez mais, tornando-se mais difícil reconhecer suas margens, torna-se antilógico pensar que "ainda fazemos lances frenéticos em leilões e empregamos exércitos de estudiosos para encontrar o ´original´, a obra-prima autêntica" (Davis, 1991, p. 384). Nunca na história os museus receberam tantas visitas físicas de pessoas quanto na atualidade, em que há milhares de museus virtuais em todo o mundo. A antilógica está no facto de que mesmo que grande parte da população mundial conheça a *Monalisa*, de Leonardo da Vinci, através de sua maciça reprodução, cerca de 9,6 milhões de pessoas foram ao Museu do Louvre, na França, no ano de 2019 (pré-Covid)[16] em busca da aura mágica da Gioconda, que para alguns estaria apenas disponível no quadro original do mestre.

> Mesmo agora, em uma era em que copiar é uma arte elevada, quando a simples disponibilidade física de obras-primas antigas está diminuindo, quando as teorias pós-modernas de assemblage e colagem informa a nossa sensibilidade, o conceito de aura (senão sua realização material) persiste (Davis, 1991, p. 384).

Não há como pensar a questão da antilógica, sem convocar Berger (1972) ao debate, uma vez que o autor evidencia que a insistência na questão da originalidade e da unicidade da

[16] Antes da pandemia por Covid-19, o Museu do Louvre recebia, em média, 9,6 milhões de visitantes. Em 2021, pós covid, este número caiu para 2,8 milhões de visitantes. Dados disponíveis em: https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2022/01/05/louvre-perde-70percent-dos-visitantes-em-2021-em-comparacao-a-2019.ghtml

obra de arte advém das elites, que a tratam com certo ar de mistificação. Ou seja, o discurso no qual o original teria maior relevância, prestígio e inacessibilidade não é neutro e funciona enquanto um mecanismo voltado ao poder cultural e econômico (Berger, 1972, p.21). Quando se atribui um valor mais elevado, aurático, sagrado ao original, reforça-se a hierarquia entre aqueles que podem deter, exibir e interpretar a obra de arte em questão. A relação aqui não é estética e revela estratégias de preservação de privilégios de uma classe dominante.

Berger (1972, p.20) analisa que há uma inversão na lógica tradicional da fruição artística, em que o original não seria mais "puro" ou inaugural, uma vez que reaviva memórias visuais de reproduções já vistas anteriormente pelo sujeito. O autor afirma que quando o observador vai até um museu ou galeria de arte, a primeira lembrança que ele tem ao ver a obra original, que está no tempo e no espaço a frente dele, é a reprodução que ele terá visto através de livros, catálogos ou outras mídias. O que o espectador vê no original não é apenas a obra, mas um confronto entre o original e todas as imagens anteriores que já tinha em seu imaginário. Há, portanto, um jogo de memória, expectativa e comparação. "A singularidade do original está em ser o original de uma reprodução" (Berger, 1972, p. 20). Neste contexto, onde se encontra a maior relevância? Na cópia ou no original? Sobre este questionamento, Berger (1972, p.21) infere que "o significado do trabalho original não está mais no que ele diz exclusivamente, mas no que é exclusivamente. Como sua existência é avaliada e definida em nossa cultura atual?" O valor da obra de arte não está no objeto artístico em si, mas no valor econômico que o mercado lhe atribui.

Esta antilógica humana na sociedade contemporânea está em sintonia com o "valor de culto" e o "valor de exposição" (Benjamin, 1994, pp. 172-173). Para que se possa pensar no "valor de culto" é relevante entender que historicamente as obras de arte como estátuas, relíquias, pinturas possuiam ligação com as práticas religiosas e ritualísticas não importando a sua exposição. Aliás, tais artefactos não eram mesmo para serem vistos por toda e qualquer pessoa, mas para servir a um propósito ritualístico. "Certas estátuas divinas somente são acessíveis ao sumo sacerdote" (Benjamin, 1994, p. 173). É o "valor de culto" que se aproxima da ideia de "aura".

> As mais antigas obras de arte, como sabemos, surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico, e depois religioso. O que é de importância decisiviva é que esse modo de ser aurático da obra de arte nunca se destaca completamente de sua função de ritual. Em outras palavras: o valor único da obra de arte ´autêntica´tem sempre um fundamento teológico, por mais remoto que seja: ele pode ser reconhecido como ritual secularizado, mesmo nas formas mais profanas do culto do Belo. (Benjamin, 1994, p. 171)

Já “o valor de exposição” só acontece diante do desenvolvimento das técnicas de reprodução em massa, como a fotografia e o cinema. É um outro valor artístico que emerge na sociedade moderna e está baseado na capacidade de acessibilidade e visibilidade da obra de arte. “o seu valor de exposição atribui-lhe funções inteiramente novas, entre as quais a “artística”, a única de que temos consciência, talvez se revele mais tarde como secundária” (Benjamin, 1994, p. 173). Para o autor, com a reprodutibilidade técnica o “valor de exposição” tenderia a suplantar o “valor de culto”. Diferente do “valor de culto”, ligado à ritualística e ao uso restrito, o “valor de exposição” depende da disseminação social, que se alinha à democratização e acessibilidade, possível através da cópia. Um exemplo disso é o cinema, cujo sucesso de um filme é contemplado pelo número de exibições ao público. Para o teórico, estas mudanças sociais teriam tanto aspectos negativos, quanto positivos. A parte negativa estaria na mercantilização, a “perda da aura” e em alguns propósitos políticos. Os aspectos positivos estão na democratização, na acessibilidade, sendo a arte uma ferramenta potencial para a crítica cultural e a emancipação. Estes conceitos ajudam-nos a compreender as alterações na percepção e no papel da arte na sociedade contemporânea, particularmente na relação entre o sagrado e o profano, o original e a cópia, e o exclusivo e o acessível.

É neste contexto que o teórico italiano Giorgio Agamben (2005) explora a relação entre o sagrado e o profano na obra de arte e busca compreender como estes conceitos se articulam e se transformam na contemporaneidade. É importante ressaltar que para Agamben (2005, p. 58), o sagrado não é simplesmente o oposto do profano, mas algo que, historicamente, foi separado e colocado à parte para servir a um propósito específico, muitas vezes ligado ao poder e ao controle social. O ato de “sacralizar” a obra de arte serviria a um processo de exclusão, que retira algo do uso comum e o reserva para o domínio de alguns privilegiados no âmbito religioso ou político. A “profanação”, para o autor, seria o ato de devolver ao uso comum aquilo que foi sacralizado, posto à parte. Não há aqui a ideia de destruição ou de negação ao sagrado. A profanação, na realidade, estaria na esfera da reconfiguração do objeto ou da prática social, busca subverter a função original, a oferecer outros significados e usos. Profanar, para Agamben (2005, p. 61), seria um gesto de emancipação, ao retirar o poder acumulado sobre o sagrado, redistribuindo-o ao público, garantindo uma relação mais livre dos espectadores com a obra de arte. Em “Profanações”, o autor busca pensar as estruturas de poder na esfera cultural e vê na profanação uma estratégia para subverter as estruturas e oferecer caminhos mais democráticos para a vida e a arte.

> A profanação implica, por sua vez, uma neutralização daquilo que profana. Depois de ter sido profanado, o que estava indisponível e separado perde a sua aura e acaba restituído ao uso. Ambas as operações são políticas, mas a primeira tem a ver com o exercício do poder, o que é assegurado remetendo-o a um modelo sagrado; o segundo desativa os dispositivos do poder e devolve ao uso comum os espaços que ele havia confiscado (Agamben, 2005, p. 61).

Se outrora, a sacralização foi instituída pela religiosidade, na modernidade ela parece ter sido deslocada para esferas como a política, a economia e a cultura. De acordo com Agamben (2005), neste sentido, é necessário acautelar-se acerca do que seria profanar, uma vez que tornar a arte um objeto de consumo, de espetáculo rentável economicamente, não estaria alinhada à verdadeira profanação, uma vez que tal estrutura mantém o poder do sagrado nas mãos de algumas poucas pessoas. A verdadeira profanação estaria em desativar este poder exclusivo e partilhar os objetos de modo a permitir uma outra experiência, o que vemos de maneira mais acentuada com a disseminação da internet e uma comunicação participativa, de muitos para muitos como exemplifica Jenkins (2009). A musealização das obras de arte seria para Agamben (2005, p. 65) uma destas formas modernas de manutenção da sacralização, uma vez que os objetos musealizados são retirados do seu contexto original de uso e transformados em "relíquias" que devem ser preservadas e exibidas em espaços privados. Assim como os objetos sagrados eram antigamente retirados do uso comum e colocados em templos ou altares, na atualidade, muitos elementos da cultura estão confinados em museus, alguns deles em exposição, outros guardados em arquivos, longe dos olhos do visitante. Este ato de isolar os objetos em um espaço especial onde são apenas contemplados, retira deles a vitalidade e seu papel ativo na vida social. Agamben (2005, p. 67) sugere que a musealização não é apenas a conservação do passado, mas uma espécie de "profanação invertida", onde os objetos são desativados de seu valor de uso e transformados em meros fetiches. Este processo perpetua uma forma de poder que separa as coisas de seu contexto vivo, mantendo-as intocadas e veneradas em uma espécie de limbo cultural.

> Nada poderia caracterizar melhor a nova condição dos objetos e até mesmo do corpo humano na idade do capitalismo realizado que este conceito. Na oposição marxista entre valor de uso e valor de troca, o valor de exposição sugere um terceiro termo, que não se deixa reduzir aos dois primeiros. Não se trata de valor de uso, porque o que está exposto é, como tal, subtraído da esfera do uso: nem se trata de valor de troca, porque não mede de forma alguma, uma força-trabalho (Agamben,2005, p. 69).

Ainda que não tenha se referido propriamente à ideia de uma “profanação invertida”, a qual Agamben (2005, p.65) observa como uma forma contemporânea de sacralizar a obra de arte, voltamos a Berger (1972, p.21) e a ideia enfatizada pelo autor de que o museu se constitui

em um lugar onde a obra de arte original se apresenta como um objeto exclusivo e elitista, a reforçar um ar de misticismo e inacessibilidade. Tais características se assemelham as de uma época em que a obra de arte detinha uma função ritualística, voltada ao sagrado, acessível apenas a algumas poucas pessoas. Ora, e na atualidade, como esta sacralidade se impõe? Em que medida o museu, que antes era tido como um lugar de profanação do sagrado, uma vez que expunha as obras de arte e as tornava acessíveis à população, na contemporaneidade se instaura como um lugar que sacraliza o objeto artístico original? Neste contexto, pode o museu contemporâneo atuar em uma lógica de "profanação invertida", uma vez que mantém a obra de arte fora da vida social ativa, enquanto simultaneamente confere a ela um valor simbólico reforçado pela instituição, pela originalidade e pela raridade? Nos museus contemporâneos, a arte não é apenas preservada; ela está a ser sacralizada, entendida como um fetiche de poder e status (Berger 1972, p.21). Essa perspectiva conjuga a crítica de Agamben (2005) sobre a desativação funcional dos objetos com a análise de Berger (1972) sobre o capital simbólico da obra original, evidenciando que o museu, ao isolar e controlar o acesso à arte original, estaria a perpetuar uma forma de poder que é ao mesmo tempo cultural, social e estética.

E os museus virtuais disponibilizados no espaço digital? Poderia esta outra modalidade de museu ocupar o lugar da profanação, uma vez que os museus físicos se colocariam em uma posição de "profanação invertida"? Se faz relevante pensar que a digitalização da obra de arte (reprodutibilidade técnica digital) permite um amplo acesso às artes, além de romper com as barreiras físicas e sociais, características que reiteram o elitismo museal tradicional. Logo, os museus virtuais na internet sugerem uma nova forma de profanação ao reaproximar os objetos artísticos de um público mais amplo. Por outro lado, é relevante pensar que ainda que os museus virtuais estejam na internet, o controle de certas instituições permanece e assim também há controle institucional sobre a apresentação, a curadoria e a contextualização das imagens. Em certa medida ainda se mantem a distância entre o objeto e sua função original. Desta forma, é perceptível que os museus virtuais online não eliminam a "profanação invertida" por completo. No entanto, pode-se inferir que há uma transformação social no uso da obra de arte que continua a ser preservada e protegida, agora em formato imaterial, o que permite que a mesma seja contemplada de uma maneira mais democrática. A tensão está deslocada entre acessibilidade e sacralização, uma vez que Davis (1991, p.10) aponta para o deslocamento da aura do objeto artístico para a experiência entre observador e obra de arte. Assim, há um reforço da ideia de que

a “profanação invertida” não se limitaria ao espaço físico do museu, mas se mantém como lógica de poder e mediação cultural também no ambiente digital.

2.4 . Novos Regimes de Sensibilidade e Experiência Estética

O filósofo alemão Walter Benjamin, um atento observador da sociedade moderna, analisou as transformações sensoriais e o impacto da guerra na experiência humana. Através de ensaios como: “Experiência e Pobreza” (1933) e “O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov” (1936), o autor evidencia a extinção gradual da experiência histórica. Em seus textos, Benjamin (1994) investiga o declínio da arte de contar histórias e associa esta queda da narratividade aos traumas sofridos pelos soldados que estiveram na Primeira Guerra Mundial. De acordo com o autor, tais alterações estariam ligadas ainda à uma valorização da informação instantânea e superficial que surge na sociedade moderna. Esta valorização dos fluxos contínuos de dados efêmeros teria feito com que houvesse uma perda na capacidade humana de transmitir experiências profundas (Benjamin,1994, p.198). O autor enfatiza que, historicamente, as vivências eram transmitidas através da oralidade. Ou seja, as pessoas de uma mesma comunidade contavam histórias pela fala, uma narrativa oral, passada de pessoa para pessoa. Este comportamento social permitia a passagem direta e íntima da experiência vivenciada pelo sujeito (Benjamin, 1994, p.115).

Esta concepção de experiência histórica em Benjamin (1994) está diretamente conectada à discussão sobre a experiência estética, na medida em que ambas envolvem a capacidade de perceber, absorver e transformar vivências em conhecimento compartilhável. A experiência histórica permite que as experiências vivenciadas individual ou coletivamente se tornem narrativas. De maneira semelhante, a experiência estética envolve o corpo e a percepção do sujeito em contacto com a obra de arte. Ao fruir o objeto artístico, o observador absorve as histórias contadas pelas formas, cores, detalhes visuais disponibilizados pelo artista e que se alinham a uma narrativa sensorial. Em ambos os casos, a experiência não se reduz à recepção superficial de informações, mas trata-se de um processo de acumulação e consolidação de sentidos que possibilita a reflexão, a memória e a transmissão de conhecimento (Benjamin, 1994, p. 201). É relevante pensar que tanto a experiência histórica, quanto a experiência estética organizam a relação do sujeito com o mundo e ambas possuem uma dimensão política. De acordo com Ranciére (2009, p.16), a arte é intrinsecamente política antes mesmo de ser estética.

Acerca da arte de narrar, em *Experiência e Pobreza*, Benjamin (1994, p. 115) observa que "os combatentes voltaram silenciosos do campo de batalha, mais pobres em experiências comunicáveis". É notável que no pós - guerra os livros acerca do assunto se proliferaram. No entanto, poucas eram as narrativas baseadas nas experiências vividas pelos soldados no *front* de batalha, ou seja, na experiência vivida por estes homens. Para Benjamin (1994, p. 155), tal atitude era compreensível, uma vez que a guerra representava uma das experiências mais desmoralizantes para o ser humano. Posteriormente, em *O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*, Benjamin (1994) aprofunda sua análise sobre as transformações da experiência do sujeito moderno, evidenciando a fragmentação desta experiência com o declínio da narrativa oral. Tradicionalmente, histórias de vida eram transmitidas pela oralidade dos mais velhos, carregando consigo as ricas experiências vividas. No entanto, esta tradição foi suplantada por notícias factuais e efêmeras, refletindo uma comunicação mais superficial e menos enraizada na vivência pessoal. "Se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação é decisivamente responsável por este declínio" (Benjamin, 1994, p. 203).

Benjamin (1994, p. 201) observa que "na realidade, esse processo, que expulsa gradualmente a narrativa da esfera do discurso vivo e ao mesmo tempo dá uma nova beleza ao que está desaparecendo, tem se desenvolvido concomitantemente com toda a evolução secular das forças produtivas". Para o autor, a experiência não seria meramente um conjunto de eventos vividos pelo indivíduo, mas sim um conhecimento que se acumularia, se consolidaria e se transformaria em sabedoria a ser compartilhada coletivamente. Diante desta perspectiva, um ponto de convergência que nos parece de fundamental importância entre a experiência histórica e a experiência estética é a de que ambas dependem da capacidade de narrar e de transmitir sentidos, a permitir que aquilo que foi vivenciado se torne significativo para outras pessoas através da partilha, seja na forma de conhecimento histórico ou de fruição estética. Logo, nos parece relevante refletir acerca da experiência histórica em Benjamin (1994), enquanto ponto de partida para que se possa compreender melhor de que maneira a arte pode produzir experiências estéticas profundas que seriam capazes de mobilizar o sujeito, conectar passado e presente, além de transformar a percepção sensível em um saber partilhável.

A partir do pensamento de Freud, em 1920, na obra: *Além do Princípio do Prazer*, Benjamin (2000) desenvolve uma nova tese estético-social que contrapõe *Erfahrung* (experiência) a *Erlebnis* (vivência) (Freitas, 2014, p. 73). Em *Sobre alguns temas em Baudelaire*, Benjamin (2000)

estabelece um vínculo entre a experiência e a memória em Freud, que teria a capacidade de registrar impressões. Esta memória estaria associada à experiência (*Erfahrung*), enquanto a consciência estaria conectada à vivência (*Erlebnis*), pronta para responder aos estímulos do mundo moderno (Freitas,2014, p. 73). Em uma urbe totalmente diferente, repleta de choques sensoriais, como a memória e a consciência do sujeito estariam operando? Benjamin (1994, 2000), observou a incapacidade da memória em absorver os impactos desses choques ou, como Freud aposta, o trauma interrompe o acesso do sujeito à linguagem. Estas são circunstâncias que forçam o trabalhador urbano moderno a se ajustar aos novos padrões. "Sem precisar pensar em nada, basta ao homem usar o reflexo condicionado e comportar-se como um autômato, repetindo movimentos idênticos" (Freitas, 2014, p. 74), ou seja, plena prática da *Erlebnis* (vivência), com suas experiências imediatas e fragmentadas, típicas da vida moderna. Neste contexto, tais reflexões (Benjamin, 2000) e (Freitas, 2014) podem ser transpostas para o ambiente digital e, mais especificamente, para os museus virtuais. A circulação acelerada de imagens e informações no espaço virtual tende a reproduzir as dinâmicas da *Erlebnis*, em que a atenção é constantemente capturada, mas raramente aprofundada. O Museu Virtual da Lusofonia, contudo, propõe uma outra dinâmica, com maior proximidade ao conceito de *Erfahung*: a de reconverter a experiência digital em experiência estética e mnemônica significativa. Ao reunir exposições de diferentes países lusófonos, o Museu Virtual da Lusofonia cria um espaço simbólico de partilha que permite a reconstrução da memória e do sentido em meio à fragmentação. A distinção entre essas formas de experiência é central para entender as preocupações de Benjamin (1994) com a capacidade de encontrar significado em um mundo cada vez mais dominado pela informação superficial e pela rápida circulação de conteúdos.

> Painéis luminosos, letreiros, publicidade, montras, automóveis, elétricos e uma multidão que ia e vinha a deambular pelas ruas. Todas estas alterações levavam o sujeito moderno a choques físicos e perceptivos capazes de alterar a práxis social, o que traria perdas na experiência autêntica (*Erfahung*), que aos poucos estaria a ser substituída pela vivência (*Erlebnis*). Sem a experiência diante dos factos, o homem mergulha no quotidiano cujos elementos lhe passam despercebidos (Trindade, 2022, p.p. 3 - 4).

Ao traduzir as palavras *Erlebnis* e *Erfahrung* é notável que ambas possuem o mesmo significado: experiência. Porém, é relevante evidenciar que cada um dos termos carrega sentidos próprios que estão para além da mera tradução. O conceito de *Erfahrung* refere-se a uma experiência que ocorre em profundidade e de maneira coletiva. Está ligada à tradição e à memória

cultural. Trata-se de uma experiência autêntica, caracterizada por um conhecimento acumulado ao longo do tempo e compartilhado entre gerações. É um tipo de sabedoria transmitida de forma oral, através da narrativa. A *Erfahung* implica uma vivência que demanda reflexão e assimilação, sendo capaz de conectar a comunidade à sua tradição. Em contraste, a *Erlebnis* se ancora em uma experiência mais imediata, individual e momentânea, muito comum diante das alterações sensoriais advindas da modernidade. É uma forma de vivência superficial, que não se relaciona diretamente com a memória coletiva (Benjamin, 2000, p. 146). A *Erlebnis* está associada à rapidez, à fragmentação, aos choques. É efêmera por natureza e intimamente ligada ao sujeito moderno. Para Walter Benjamin (2000), a predominância da *Erlebnis* na modernidade contribui para afastar os indivíduos da sabedoria acumulada e das tradições comunitárias, resultando em um empobrecimento da experiência significativa que caracteriza a *Erfahrung*. Neste contexto, interessa-nos pensar acerca das alterações nos modos de experiência, uma vez que estas modificações também são evidentes na estética artística e na medida em que o sujeito vivencia a experiência.

A distinção entre a *Erfahung* e a *Erlebnis* torna-se particularmente interessante no campo da experiência estética, uma vez que a *Erfahrung* se alinha a uma experiência coletiva, que está sedimentada na memória e, é transmitida pela tradição (Benjamin, 2000, p. 146). Se afina com questões acerca da identidade e do imaginário coletivo. Está presente no modo como uma obra de arte pode ser incorporada à história cultural e à sensibilidade a ser partilhada por uma comunidade e assim pode nos fornecer pistas acerca da experiência estética no território lusófono, por exemplo. Já a *Erlebnis* manifesta-se na dimensão do choque, do impacto imediato e sensorial que a obra de arte provoca no sujeito. A experiência estética, portanto, não se limita a uma ou outra dessas modalidades. Ela transita entre as duas. No âmbito da experiência estética pode-se compreender a *Erlebnis* como uma marca sensorial súbita que advém do encontro entre obra e observador. Já a *Erfahrung*, se faz presente na coletividade, quando essa vivência é partilhada com uma comunidade e gera reflexão em alguma medida. Se integra à memória individual e coletiva. Acerca da dimensão mnemônica, Freitas (2014, p.8) aponta que:

> Se, por um lado, perde-se a memória coletiva, por outro, essa individuação mostra ganhos no campo da percepção-consciência. A sociedade moderna vive a informação que chega a todo instante como uma espécie de bombardeio. Mas a perda da memória possibilitou o aparecimento de uma estética intrinsecamente ligada à vivência, ao choque, levando ao aparecimento das vanguardas no início do século XX (Freitas, 2014, p. 85).

Tais modificações comportamentais advindas do choque moderno, de certo, também contribuíram para gerar alterações na percepção artística. Como observa Benjamin (2000, p.111), a modernidade introduz uma estética do choque, em que a fragmentação e a velocidade da vida cotidiana repercutem diretamente na produção e na recepção da arte. No entanto, apesar do empobrecimento da *Erfahrung*, não teria havido perda na potência estética. Pelo contrário, a estética do choque teria a potencialidade de gerar outras formas de sensibilidade e de mediação política no âmbito das artes. Sobre a questão do choque perceptivo, Travassos (2009, p. 72), analisa que "a velocidade originada por meio da tecnização da sociedade acarreta mudanças na experiência do aparelho perceptivo humano, este agora mais sujeito ao trauma e ao choque urbano". Diante da experiência do choque, múltiplos foram os aspectos da vida que passaram a ter um outro modo de experiência, dentre estes aspectos encontram-se as artes. Sendo assim, articular os conceitos de *Erlebnis* e *Erfahrung*, nos permite compreender melhor as rupturas provocadas pela modernidade quanto a criação de novos regimes de sensibilidade e de partilha do sensível (Rancière, 2005).

Diante do surgimento de uma outra estética artística, Benjamin (1994, p. 116) faz referência a Paul Klee e Adolf Loos, destacando que alguns dos mais notáveis artistas já começavam a se adaptar aos novos tempos.

> Tanto um pintor complexo como Paul Klee quanto um arquiteto pragmático como Loos rejeitam a imagem do homem tradicional, solene, nobre, adornado com todas as oferendas do passado, para dirigir-se ao contemporâneo nu, deitado como um recém-nascido nas fraldas sujas de nossa época (Benjamin, 1994, p.116)

Essa ruptura reflete a tentativa dos artistas modernos de criar uma nova linguagem estética, que, segundo Benjamin (1994, p.116), estaria desprovida de experiências profundas, à medida que o indivíduo se libertava dessas em favor da trivialidade do cotidiano. No entanto, devemos nos perguntar se esta degradação da experiência poderia representar o ponto de partida para um novo começo (Trindade, 2022, p. 10).

2.4.1 . A experiência estética como campo de resistência e emancipação

John Dewey (1980), teórico contemporâneo de Walter Benjamin desenvolveu ideias que se aproximam com os conceitos de *Erlebnis* e *Erfahrung* (Benjamin, 2000) ao explorar a noção de experiência estética nas artes. Tendo como foco o eixo receptivo-perceptivo das obras, Dewey

(1980, p.35) analisou a distinção entre experiência, tratada de um modo generalista e “uma” experiência para evidenciar um processo específico. O autor descreve a experiência (genérica) como um processo contínuo, o fluxo da vida cotidiana, no qual o indivíduo se depara constantemente com eventos e situações sem que os mesmo fiquem registrados de uma maneira mais profunda. Esta forma de experiência generalista se aproxima do conceito de *Erlebnis* (vivência), que como explicado anteriormente, se caracteriza pela incompletude, fragmentação e estética do choque. Em contraste, “uma experiência” implica uma interação de maior qualidade, mais profunda e sensível, que envolve o indivíduo de maneira integral. "Tal experiência é um todo e carrega consigo sua própria qualidade individualizante e autossuficiente. Isto é uma experiência" (Dewey, 1980, p. 35). Uma experiência se assemelha ao conceito de *Erfahung*, uma vez que possui a capacidade de gerar memórias individuais e coletivas diante da partilha.

Acerca das expressões: artístico e estético, Dewey (1980, p. 46) lamenta que na língua inglesa não haja um termo específico capaz de combinar o significado de ambos os termos. Isto porque, ao tratar o artístico como o ato da criação e o estético como a percepção e apreciação da obra, o entendimento de que ambos são complementares acaba por se perder. A união da arte com a estética é o que confere à experiência uma qualidade transformadora. Neste contexto, não se deve separar a experiência estética da vida cotidiana, uma vez que representa uma continuação das experiências diárias intensificadas. Como vimos anteriormente, a *Erlebins* tem o devir de alterar a percepção e gerar outras experiências estéticas (Travassos, 2009, p.72). Dewey (1980, p.46) concebe a experiência estética enquanto processo dinâmico que requer uma percepção ativa e participação do sujeito. Há aqui à ideia de uma co-produção do sensorium que se dá entre artista, obra e observador. Uma oposição a ideia de que o sujeito, ao observar a obra de arte, esteja em uma relação passiva aos estímulos que recebe. A arte então funcionaria como uma forma de comunicação capaz de expressar sentimentos e ideias que ultrapassam as limitações da linguagem convencional. Através da arte, o artista transmite sua visão do mundo, estabelecendo conexão com o público que acessa esta visão, mas que também é capaz de ter uma interpretação própria diante de seu arcabouço cultural, de modo a co-criar e gerar um vínculo significativo entre criador, obra e espectador (Dewey, 1980, p.50). De tal forma que a experiência estética seja marcada por um sentimento de integração, em que elementos sensoriais e emocionais se conectam de maneira fluida.

Através da experiência estética, o indivíduo seria capaz de influenciar seu ambiente e ser impactado por ele em sua sensibilidade e percepção. É relevante pensar que a obra de arte não

existe de uma maneira isolada, uma vez que interage com o cotidiano do sujeito e com a cultura de seu tempo. Dewey (1980, p. 41) argumenta ainda que a estética é fundamental para a experiência. A ação, a emoção e o prazer estariam integrados na experiência estética de qualidade, deixando marcas emocionais no indivíduo. Essas marcas emocionais não estão vinculadas a uma duração específica, mas ao impacto causado pela própria experiência. "De fato, as emoções são qualidades significativas dentro de uma experiência complexa que se movimenta e muda. Digo significativo, pois, de outra forma, são apenas explosões e erupções de uma criança perturbada" (Dewey, 1980, p. 41). Embora Dewey seja visto como um dos pioneiros na análise da arte como experiência estética, o filósofo alemão Friedrich Schiller já apontava, em 1793, para a ideia da arte como experiência sensível ao escrever 27 cartas a suas mecenas, formando um tratado sobre a educação estética do homem (Nicoletti & Berg, 2016, p. 1).

Schiller (1989, 2002), desiludido com a sociedade da época em que viveu, desenvolve o conceito de experiência estética como uma vivência sensível, capaz de libertar o indivíduo por meio de uma educação orientada para o belo, com o objetivo de moralizar a sociedade (Trindade, 2022, p.11). Em seus escritos, Schiller (1989, 2002) distingue as faculdades humanas em três tipos de impulsos: o impulso especial, o impulso formal e, especificamente, o impulso lúdico. Este último harmoniza os impulsos sensíveis e formais. Este impulso lúdico em Schiler (1989, 2002) se articula com a ludicidade proposta por Benjamin (1994), em suas reflexões sobre a infância, a arte e a experiência estética moderna. Para Benjamin (1994) a dimensão lúdica não seria apenas uma forma de divertimento, mas, espaço de recomposição da experiência (*Erfahrung*) em meio à fragmentação da vida moderna. É na ludicidade que se experimenta o mundo de uma maneira criativa e se reconstroem significados. Aqui, há o devir de se transformar objetos banais em novos símbolos. Ao alinhar Schiler (1989,2002) e Benjamin (1994) é possível pensar que a ludicidade também seja um gesto político e resistente. Assim, o lúdico, seja na arte, seja nas novas mediações tecnológicas, como é o caso dos museus virtuais, pode ser compreendido como uma estratégia estética que reintroduz a experiência no campo do sensível e da memória, contrariando a superficialidade das vivências fragmentadas típicas da contemporaneidade. Para Schiller (1989, 2002), o impulso lúdico é essencial à experiência estética na arte, pois atua como um elemento capaz de harmonizar a sociedade por meio da elevação moral do indivíduo, promovendo a transformação do ser humano em um homem pleno. É dessa maneira que Schiller (1989, 2002) justifica a necessidade de educar o indivíduo para o belo.

> Os primeiros esses impulsos, que quero chamar de sensível, deriva da existência física do ser humano, ou de sua natureza sensível, e preocupa-se em situá-lo nos limites do

> tempo, tornando-o material: não para fornecer matéria, pois isso já requer uma atividade livre por parte da pessoa, que apreende a matéria e a distingue de si mesma enquanto elemento constante (...).Os segundos esses impulsos, que chamaremos de impulso formal, derivado da existência absoluta do ser humano, ou de sua natureza racional, trazem harmonia à diversidade de suas manifestações e afirmação de sua pessoa em todas as mudanças de estado (Schiller, 1989/2002, pp. 63–65)

Com base nos conceitos de justiça estética e o "sublime moral", desenvolvidos por Immanuel Kant (Rancière, 2012a, p .143), a ideia de educação estética, em Friedrich Schiller (Rancière, 2012a, p. 60), além da distinção entre o belo e o sublime, realizada na obra de Edmund Burke (Rancière, 2012a, p.123), é que Jacques Rancière (2012a) elabora o conceito de "regime estético da arte", em oposição a outros regimes como o poético ou representativo. Em sua obra Crítica da Faculdade do Juízo (ou Crítica do Julgamento), publicada em 1790, Kant, explora a noção de sensibilidade como uma capacidade fundamental para a experiência estética, onde o sujeito é capaz de apreciar o belo de forma desinteressada, sem ser guiado por interesses práticos ou morais. Schiller (1989, 2002), por sua vez, aprofunda a discussão ao introduzir a ideia de que a experiência estética serve como uma mediação entre os impulsos sensíveis e racionais do ser humano, proporcionando uma harmonização entre a razão e a emoção. De acordo com Trindade (2022, p.11), Rancière se interessa pelo binômio Kant-Schiller, por serem os primeiros teóricos a tratar a estética como uma suspensão de um regime hierárquico de autoridade, adotando-a como um método de igualdade (Rancière, 2012b, p. 137). Na construção do conceito de "regime estético da arte", Rancière (2012a, p.123) adota ainda a diferenciação entre o sublime e o belo em Burke, uma vez que esta distinção é capaz de fornecer bases para se pensar a estética como um campo que desafia e subverte as normas.

O sublime, com sua capacidade de provocar uma resposta que vai além da ordem estética convencional, pode ser visto como um precursor para a ideia de que a arte e a estética têm o potencial de romper com as estruturas de poder (arte e poder) e promover novas formas de percepção e de igualdade, questões relevantes que perpassam o pensamento de Rancière (2006, 2012a, 2012b). Através do "regime estético da arte", em que a arte é vista como um campo que desafia as tradições tradicionais e permite uma forma de igualdade estética e política, o autor, reflete sobre o modo como este regime não se preocuparia com a representação da realidade, de maneira mimética, nem com a transmissão de mensagens morais. Neste sentido, a arte seria autônoma e teria a capacidade de provocar novas formas de percepção e pensamento, a romper com as estruturas de poder e conhecimento. O "regime estético da arte" é marcado pela suspensão das regras tradicionais e abertura para a multiplicidade de sentidos e a subversão das

normas convencionais. Diante da perspectiva desenvolvida por Kant (1790) e Schiller (1989, 2002), Rancière (2012a) argumenta que a arte não mais distingue os espectadores de acordo com critérios elitistas ou hierárquicos, mas seria capaz de nivelar os campos de sensibilidade. O que levaria à "emancipação do espectador", (Ranciére, 2014, p. 21).

O autor rejeita o conceito tradicional de que o espectador seria passivo ou inferior ao artista. Em vez disso, o espectador é visto como um sujeito ativo na construção de sentido, participando ativamente da interpretação da obra de arte. "E nesse poder de associar e dissociar que reside a emancipação do espectador, ou seja, a emancipação de cada um de nós como espectador. Ser espectador não é uma condição passiva que deveríamos converter em atividade. É a nossa situação normal" (Rancière, 2014, p.21). O autor argumenta que o espectador não deve ser percebido como alguém que necessite de uma educação ou iluminação advinda do artista, como se este estivesse em uma posição superior. Na verdade, o espectador deve ser compreendido como um co-criador da experiência estética, uma vez que pode construir seu próprio entendimento a partir daquilo que vê. Esta emancipação é, portanto, uma forma de desafiar o modelo pedagógico instituído ao longo do tempo. A emancipação do espectador, para Rancière (2014, p.8), é uma extensão de seu conceito mais amplo de política estética, onde a arte tem o poder de reorganizar o sensível, ou seja, as formas como percebemos e experimentamos o mundo. Esta reorganização permite que a arte seja uma forma de resistência, na medida em que oferece novas maneiras de pensar e agir, rompendo com as relações tradicionais de poder. O espectador emancipado é, então, aquele que se envolve com uma obra de arte de forma crítica e ativa, de tal forma que o regime estético se torne um espaço de resistência, liberdade e inovação, onde a sensibilidade *(aesthesis)* se mostra um aspecto relevante na transformação das consciências e na promoção de uma sociedade mais justa e igualitária.

2.4.2 . Reprogramando o sensível: o papel das tecnologias na construção do imaginário contemporâneo

A experiência estética no contexto contemporâneo é marcada por uma profunda integração entre o homem e a tecnologia, o que oferece possibilidades para o surgimento de outras formas de sensibilidades, menos focadas no aparelho óptico, mas em um modelo multissensorial que agrega "informação visual, sonora e táctil, abrindo a possibilidade da relação homem-máquina se fazer pelos principais canais sensoriais e motores" (Cruz, 2000, p. 5). Pode-se inferir que este

modelo contemporâneo e integrativo possa oferecer outras sensibilidades e formas de percepção ao indivíduo. Logo, se faz relevante pensar de que modo esta nova relação entre sujeito e máquina poderia alterar a forma como o imaginário está a ser construído, uma vez que vivenciamos um momento em que o digital desempenha um papel central na mediação estética.

Para melhor compreender esta questão, é pertinente recuar no tempo para perceber de que maneira a imagem técnica, como é o caso da fotografia e do cinema, redefiniu a percepção de mundo na modernidade. Neste contexto, recorremos ao filósofo Vilém Flusser (2009), que em *Filosofia da Caixa Preta*, originalmente lançado em 1983, propõe uma nova ontologia visual a partir do que o autor intitula como sendo caixas pretas, sejam elas: a câmera fotográfica, a televisão ou o computador. "Aparelhos são caixas pretas que simulam o pensamento humano" (Flusser, 2009, p. 28). São caixas pretas uma vez que há algo programado dentro delas e o sujeito ao utilizá-las na construção de uma imagem, difere do pintor, que utilizava o olho e as mãos como instrumentos a dar forma ao quadro. Os fotógrafos, por exemplo, ao utilizar a câmera, seriam limitados pelas possibilidades e restrições do aparelho, resultando em uma produção imagética que segue uma lógica programada. Essa programação seria uma das responsáveis por direcionar a percepção e o imaginário humano, levando a uma visão do mundo cada vez mais mediada pela tecnologia (Flusser, 2009, p. 23), daí a diferenciação que o autor faz entre imagens e imagens técnicas.

É relevante ressaltar que a caixa preta, apesar de em seu surgimento estar ligada ao científico, à objetividade, à captura do real, enquanto *mimesis*, não deve ser entendida como tal, pois teria a potencialidade de transformar o visível a partir de um olhar programado e codificado que molda a experiência humana. "O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia nos seus próprios olhos" (Flusser, 2009, p. 14). No entanto, esta sensação de objetividade oferecida pela imagem técnica é ilusória. Tais imagens devem ser compreendidas como imagens simbólicas a serem decifradas, de modo semelhante a todas as outras imagens, uma vez que também se relacionam com a capacidade imaginativa do sujeito. "As imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda a imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo" (Flusser, 2009, p. 15). Essa programação maquínica faz com que a imagem técnica seja uma representação não do mundo em si, mas de como o aparelho permite que o mundo seja visto. Ao moldar a percepção do indivíduo, essas imagens

produzem um outro tipo de imaginário, onde a realidade passa a ser substituída ou ofuscada por representações técnicas (Flusser, 2009, p. 57).

> O universo dos símbolos (entre os quais, o universo fotográfico é um dos mais importantes) é o universo mágico da realidade. Não adianta perguntar o que a fotografia da cena libanesa significa na realidade. Os olhos vêem o que ela significa, o resto é metafísica de má qualidade. E assim a fotografia vai modelando seus receptores. Estes reconhecem nela forças ocultas inefáveis, vivenciam concretamente o efeito de tais forças e agem ritualmente para propiciar tais forças (Flusser, 2009, p.57).

É notório que o imaginário contemporâneo está a ser construído em torno de tais imagens, que acabam por gerar uma visão de mundo mediada e programada. Pode-se inferir que as imagens técnicas participam ativamente na construção da realidade, que é cada vez mais técnica e artificial. Diante deste cenário, Flusser (2009, p. 59) alerta para o risco de uma anulação da experiência direta do mundo e propõe que se deve "desmagicizar a imagem" mesmo sendo um processo difícil, já que até mesmo os críticos estão programados a terem "uma visão mágica do mundo" (Flusser, 2009, p. 59). No entanto, a consciência crítica ainda poderia ser resgatada através da abertura da caixa preta, a oferecer transparência nos processos que acabam por moldar a percepção e o imaginário do sujeito. Com conhecimento e consciência acerca do processo, o indivíduo poderia então utilizar a tecnologia de uma forma mais crítica, estando preparado para questionar as interações com o mundo.

Outro teórico a contribuir para esta discussão é Jonathan Crary (2012). Em *Técnicas do Observador*, o autor não pretende elaborar uma historiografia nem dos objetos técnicos , nem dos modos de ver (Crary, 2012, p.12). No entanto, busca compreender de que maneira a figura do observador é constituída, sendo este um sujeito integrado ao mundo e atravessado por regimes perceptivos. Para o autor, "a formalização e a difusão das imagens geradas por computador anunciam a implantação onipresente de ´espaços´ visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema, da fotografia e da televisão" (Crary, 2012, p. 11). Logo, para compreender tais transformações na atualidade seria necessário revisitar o passado.

Apesar de abordar principalmente eventos e avanços anteriores a 1850, o autor observa que a natureza da visualidade está a passar, na atualidade, por transformações possivelmente mais profundas do que aquelas ocorridas na transição entre a imagética medieval e a perspectiva renascentista, tendo as técnicas de computação gráfica, em menos de uma década, contribuído para uma drástica reconfiguração das relações entre o sujeito observador e os modos de

representação (Crary, 2012, p. 11). Para o autor, essas profundas transformações, que se acentuam na contemporaneidade, advém de uma modelagem da visão do observador ao longo da história, por técnicas que condicionam o olhar e, portanto, moldam a própria experiência estética, fazendo com que também a subjetividade se torne cada vez mais dependente de interfaces tecnológicas capazes de reconfigurar o sensível.

Crary (2012, p.78) diferencia o observador, aquele que possui um modo próprio e ativo de ver, do espectador passivo. O autor evidencia que desde o século XVII, estudos sobre a percepção e a relação entre interioridade e exterioridade inauguraram um campo que, no século XIX, seria decisivo para a compreensão do homem moderno diante dos hiperestímulos da vida urbana. Neste outro regime sensorial, em que atenção e percepção passam a ser moldadas, os objetos ópticos desempenham um papel de treino e disciplina do olhar. Em oposição à narrativa que atribui à fotografia a origem das transformações visuais do realismo e do impressionismo, Crary (2012, p.135) analisa que a câmara escura, longe de ser uma mera etapa anterior, uma continuidade histórica, teria sido um dispositivo com potencial de reorganizar a experiência visual, uma vez que, ao separar o ato de ver da experiência corporal direta, teria inaugurando uma visão mediada pela técnica. Foi só a partir de então, que a visão deixou de estar integrada aos demais sentidos, como ilustrado no caso do homem cego que, ao recuperar a visão, poderia não reconhecer objetos que antes só teria identificado pelo tato (Crary, 2012, p.62).

Os aparelhos ópticos modernos, como o fenacistoscópio, o zootrópio, o diorama de Daguerre, o caleidoscópio e, sobretudo, o estereoscópio, inauguram outras formas de ver em que o observador se insere como parte essencial da percepção. Se no diorama o observador era imobilizado e submetido a uma experiência visual pré-determinada, no estereoscópio introduzia-se um modelo binocular que transformava totalmente a percepção, aproximando objetos e revelando detalhes que antes eram invisíveis aos olhos. Para Crary (2012, p.p.146-147), cada máquina óptica corresponderia a uma necessidade social e cultural de um determinado tempo e operariam como tecnologias moduladoras da sensibilidade humana, a fundar regimes de atenção e consolidar uma biopolítica do corpo e da visão.

A questão é: de que maneira tais alterações tecnológicas e, por consequência, comportamentais, estariam relacionadas com uma outra forma de construção do imaginário coletivo? A partir destas mudanças, como a realidade passa a ser percebida e interpretada? De modo a pensar acerca da integração entre o homem e a tecnologia, Erick Felinto (2005) evoca a ideia de que ao longo da história o homem teria projetado medos, esperanças e fantasias nas

máquinas assumindo que a tecnologia teria um caráter "quase" que divino, construindo uma espécie de religiosidade em torno da tecnologia, tendo esta se tornado uma grande mediadora da experiência humana. Antes compreendida como um instrumento imaginado, uma extensão do corpo humano, na atualidade tem-se a "ideia da máquina como instrumento para promover a superação dos limites humanos" (Felinto, 2005, p. 8). O corpo humano deixa de ser um elemento da perfeição divina e passa a ser compreendido como algo limitado. A tecnologia, neste cenário, seria o elemento propulsor capaz de fazer com que o corpo ultrapasse os limites. Se a memória humana é limitada, a rede mundial de computadores possui uma memória capaz de arquivar todo o conhecimento do mundo, uma memória ilimitada (Marsh & Rajaram, 2019, p.2). Diante deste pensamento, deve-se enfatizar que a relação entre homem e máquina teria deixado de ter apenas uma característica funcional, passando a ter um valor simbólico, do qual emerge uma outra construção estética, na qual a máquina seria um agente ativo na construção do imaginário. Felinto (2005, p. 92) aponta que a partir da introdução de novas tecnologias na sociedade, surgem também os imaginários tecnológicos, que manifestam imagens, uma espécie de sonhos lúcidos, relativos aos novos objetos técnico e as suas potencialidades. O imaginário tecnológico "pode ser compreendido como um conjunto de representações culturais específicas, influenciadas por essas tecnologias do imaginário" (Felinto, 2005, p. 93). Enquanto conjunto de representações de mundo, o imaginário tecnológico participaria ativamente na construção de um outro imaginário, uma outra visão de mundo.

Acerca do pós-humanismo, Felinto e Santaela (2012) recorrem ao conceito de abismo que permeia a obra de Vilém Flusser e o relacionam com o impacto das novas tecnologias na redefinição da subjetividade humana. Para os autores, Flusser teria sido precursor das discussões sobre o fim da centralidade do sujeito humano e da emergência de novas formas de existência mediadas pela tecnologia, embora não tenha dado o passo da completa dissolução da figura humana frente as tecnologias (Felinto & Santaela, 2012, p. 22). No entanto, Flusser teria até mesmo antecipado a virtualidade das imagens e a reconfiguração da experiência, do s*ensorium* no contexto digital (Felinto & Santaela, 2012, p.22). A citar Dupuy (1995, pp.49-53), Felinto e Santaela (2012, p. 27), definem que "o que a cibernética propôs foi uma teoria unificada da máquina e do vivente, tendo por base a categoria da finalidade pensada em termos mecanicistas e rebatizada como ´teleologia´". Sendo estas as primeiras sementes para um pensamento acerca do pós-humano (Felinto & Santaela, 2012, p. 27). É nesta hibridação entre o humano e o

maquínico que se desenvolve o ciberespaço e como consequência disso, uma cibercultura (Felinto & Santaela, 2012, p. 32).

Neste cenário, os imaginários são reconfigurados, sendo essa fusão homem/máquina um dos principais temas deste outro imaginário tecnológico. A ideia de ciborgues, enquanto seres que integram componentes biológicos e tecnológicos, pode ser compreendida como um exemplo desta hibridez a projetar futuros onde as especificações físicas e cognitivas humanas são superadas por meio da tecnologia (Felinto & Santaella, 2012, p.41). É relevante pensar que este imaginário não está apenas restrito ao campo da ficção científica. Ele permeia vários campos como as investigações acadêmicas e os espaços culturais. Este imaginário tecnológico é cada vez mais impulsionado pelos avanços em áreas como a robótica, a neurociência e a inteligência artificial. Felinto e Santaella (2012) a citar Robert Pepperell (1995), na obra *The Posthuman Condition* (A condição pós-humana), ressaltam que essa hibridez entre o homem e a máquina têm desafiado os conceitos tradicionais de individualidade e de identidade, ao introduzir a ideia de que o humano é, por natureza, permeável à tecnologia e às máquinas.

> [...] nossa visão daquilo que constitui o ser humano está passando por profundas transformações, quanto para apontar para a convergência geral dos organismos com as tecnologias até o ponto de se tornarem indistinguíveis. Para ele, essas tecnologias pós-humanas são: realidade virtual (RV), comunicação global, protética e nanotecnologia, redes neurais, algoritmos genéticos, manipulação genética e vida artificial. (Felinto &. Santaella, 2012, pp. 39-40)

O imaginário que explora estas fronteiras entre o humano e o tecnológico também reflete a ansiedade e o fascínio em torno da possível criação de inteligências artificiais conscientes ou mesmo autônomas. Há uma sugestão de que em um futuro próximo, a subjetividade humana, antes considerada como única e intransferível, poderá até mesmo ser questionada diante do surgimento de sistemas inteligentes que imitam o julgamento humano (Felinto & Santaella, 2012, p. 49), podendo a inteligência artificial ser considerada mais objetiva, clara e eficiente que a humana. O abismo entre o humano e a máquina tem sido um terreno fértil na discussão dos desafios éticos, filosóficos e existenciais que acompanham o surgimento de um novo cenário em que máquinas podem não apenas auxiliar a humanidade. Elas vão além, são capazes de criar e pensar de modo independente, embora sejam inicialmente "alimentadas" por seres humanos.

Outros dois aspectos a serem considerados são: a desmaterialização do corpo e da experiência humana. Estas características são evidenciadas pela virtualização da existência, na qual as fronteiras físicas se dissolvem em favor de novas formas de habitar o mundo através de

tecnologias digitais (Felinto & Santaella, 2012, p. 42). A experiência em ambientes virtuais, a criação de avatares digitais e a simulação de experiências sensoriais por meio da realidade aumentada e virtual estão a reforçar a ideia de que as margens do humano e do não humano estão em constante redefinição (Felinto & Santaela, 2012, p. 42). Este imaginário de dissolução de limites entre o que é real e virtual, coloca em questão o que significa ser "humano" em um mundo onde a experiência física e corporal está cada vez mais entrelaçada com realidades simuladas.

Acerca deste imaginário tecnológico, Juremir Machado (2012), possui um ponto de vista semelhante àqueles dispostos por Felinto e Santaella (2012) no que tange a tecnologia como um fator central na transformação do imaginário. De acordo com Machado da Silva (2012, p. 2) as tecnologias da comunicação não devem ser vistas apenas como ferramentas que auxiliam a sociedade, mas como verdadeiras forjadoras de mundos capazes de alterar a forma como a realidade é percebida e experienciada. Esta mudança poderia impactar a sensibilidade humana, gerando novas formas de sentir e interpretar o mundo. O digital, então não apenas comunica, mas cria realidades alternativas, promovendo uma experiência estética que transcende a mera representação do real. Machado da Silva (2012, p. 1) propõe o conceito de "tecnologias do imaginário" para analisar como as mídias (rádio, televisão, cinema, internet) funcionariam enquanto agentes que estruturam o imaginário coletivo e individual, influenciando percepções, comportamentos e os pensamentos (Machado da Silva, 2012, p.1). Para o autor, o imaginário:

> é um reservatório/motor. Reservatório, agrega imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras da vida e, através de um mecanismo individual/grupal, sedimenta um modo de ver, de ser, de agir, de sentir e de aspirar ao estar no mundo. O imaginário é uma distorção involuntária do vivido que se cristaliza como marca individual ou grupal. (Machado da Silva, 2012, p. 3)

O autor argumenta que as tecnologias da comunicação não são neutras, uma vez que desempenham um papel ativo na constituição da cultura e das mentalidades. Machado da Silva (2012, p. 3) assinala que “pelo imaginário o ser constrói-se na cultura. Assim, o imaginário não é a cultura, nem a crença, menos ainda a ideologia. Por meio do imaginário o ser encontra reconhecimento no outro e reconhece-se a si mesmo”. Diante deste conceito de imaginário, o autor traça uma relação entre mídia, poder e sociedade, a mostrar de que maneira os meios de comunicação exerceriam um controle sobre o imaginário e como a mídia pode tanto libertar quanto aprisionar os indivíduos em determinadas narrativas e visões de mundo. É relevante pensar de

que maneira e em que medida, as "tecnologias do imaginário" seriam capazes de moldar as nossas identidades, memórias e expectativas para que se possa desenvolver uma postura crítica em relação às mídias e à maneira como elas reconfiguram o imaginário social.

Se o imaginário tecnológico afeta a percepção humana, de que forma podem emergir outras sensibilidades em uma sociedade voltada ao artificial? Este é também o questionamento que faz Maria Teresa Cruz (2000), em: *Da nova sensibilidade artificial*. No artigo, a autora aborda a emergência de uma sensibilidade artificial, em que a experiência estética é marcada pela interação com sistemas tecnológicos. Cruz (2000, p. 1) argumenta que "há hoje sinais claros que a técnica e a estética se encontram em trajectórias de convergências, e de que esta convergência é tão importante quanto foi aquela outra entre ciência e técnica, ao formar este bloco denso que designamos significativamente como ´tecno-ciência´". Logo, deve-se pensar de que maneira a sensibilidade contemporânea estaria a ser redefinida pela presença disseminada das tecnologias digitais, que instauram uma outra relação entre corpo, espaço e tempo. No entanto, é importante destacar que essa sensibilidade artificial não se opõe à sensibilidade humana, mas a estende, a criar uma estética híbrida em que o *sensorium* é cada vez mais mediado pela máquina, o que poderia gerar uma anestesia dos sentidos, uma insensibilidade, produzida diante da exacerbação do processo de estetização. "(...) terror sem horror, comoção sem emoção, compaixão sem paixão" (Cruz, 2000, p.2) esse excesso de experiências afectivas, essa hiper-estimulação dos sentidos realizada a partir de dispositivos maquínicos, seria capaz de anestesiar o indivíduo e fazê-lo deixar de sentir. "De facto, as afecções tornaram-se matéria privilegiada da maquinação técnica moderna. E esses aparelhos chamam-se: fotografia, cinema, televisão, multimedia, redes cibernéticas e ambientes virtuais – e, é neste sentido, e só neste, que se pode falar de uma estética dos media" (Cruz, 2000, p.2).

A presença constante de dispositivos digitais, máquinas inteligentes e interfaces tecnológicas está a transformar não apenas a forma como interagimos com o mundo, mas também como experimentamos as sensações e interpretamos a realidade ou pseudo-realidade, uma vez que a fronteira entre realidade e simulação de realidade é cada vez mais tênue (Baudrillard, 1991, p.8). Em um cenário dominado pelas tecnologias do imaginário capazes de alterar as estruturas mentais e sensoriais dos indivíduos (Machado da Silva, 2012, p.3), a questão levantada por Cruz (2000, p.5) acerca da integração entre homem e tecnologia, que ofereceria outras formas de sensibilidades menos focadas no aparelho óptico do indivíduo, ressoa profundamente neste contexto, uma vez que propõe uma reflexão sobre como a experiência estética e as sensibilidades

humanas são reconfiguradas na era digital, onde haveria grande "integração entre máquinas e organismos" (Cruz, 2000, p. 3). Neste sentido, a ideia de Cruz (2000, p. 4) e a hipótese de Felinto (2005, p. 51) acerca das próteses que fazem do humano uma espécie de ciborgue, a partir de uma hibridação entre o corpo do homem e a máquina, em uma divinização do self, se aproximam. Para Felinto (2005, p. 51), "Se a tecnologia e o *self* transformam-se, ambos, em divindades, é preciso que um domine sobre outro, como divindade maior, ou que ambos terminem por se fundir em um único deus híbrido". Ou seja, o homem sente, tem uma sensibilidade real, enquanto a máquina também seria capaz de sentir, em uma sensibilidade artificial (Cruz, 2000, p. 4).

> A fabricação *hard* e *soft* dessa sensibilidade artificial está aliás em marcha, nomeadamente com os dispositivos *wearables* como o *headmounted display*, as luvas, os sensores, etc... e toda uma nova série de interfaces visuais, auditivos e tácteis. Se as novas máquinas não são ainda realmente sensitivas, são pelo menos crescentemente integradoras da multisensorialidade, razão pela qual a noção de multimedia (*off line* e *on line*), mesmo se tecnologicamente vaga, designa um número crescente de suportes e de produtos (Cruz, 2000, p.4-5).

Cabe mencionar que no atual modelo multissensorial, não só a visão está a ser privilegiada. Exemplo disso, são os simuladores que dispõem tanto de informação visual, quanto auditiva, táctil, sonora, cinética (Cruz, 2000, p. 5). De modo semelhante, as exposições imersivas exploram esta estética multissensorial, "que tornam o espectador, não propriamente activo, mas menos puramente retiniano" (Cruz, 2000, p. 5). Embora a experiência retiniana ainda seja amplamente utilizada, inclui outras sensorialidades, ainda que de maneira secundária. Acerca das exposições, instalações e performances, Cruz (2000, p. 5) cita a instalação desenvolvida pelo artista Jeffrey Shaw, intitulada *The Legible City*[17], uma instalação artística em que os visitantes utilizam uma bicicleta estacionária em frente a um ecrã em uma simulação representativa de cidade. Outra experiência citada é a de Crista Sommer e Laurent Mignonneau, sobre o cultivo interativo de plantas, uma instalação que explora o crescimento de organismos vegetais virtuais, modificados em tempo real em um espaço virtual 3D. No experimento, as plantas evoluem com base em princípios pré-definidos de desenvolvimento e transformação ao longo do tempo, buscando compreender os mecanismos da vida através das dinâmicas de morfogênese e mudança dos organismos[18].

[17] https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/

[18] Informações disponíveis em:https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/christa-sommerer-laurent-mignonneau-interactive-plant-growing/

Em uma sociedade voltada para uma sensibilidade artificial, as fronteiras tradicionais do sensível estão a ser deslocadas e novas formas de percepção estão a surgir. As tecnologias com sua capacidade de processar grandes quantidades de dados, interpretar padrões e tomar decisões fazem com que intelegibilidade e sensibilidade sejam indissociáveis (Cruz, 2000, p. 8). Neste sentido, a emergência de novas sensibilidades pode ser compreendida como uma resposta a este ambiente tecnologicamente saturado, onde as fronteiras entre o físico e o digital, o real e o virtual, se tornam cada vez mais fluidas.

Neste segundo capítulo procuramos refletir acerca das tecnologias da comunicação e de que maneira estas podem impactar na experiência estética do sujeito. Tendo como ponto de partida as transformações advindas do digital, passando pela implementação da rede mundial de computadores, foi analisado em que medida o surgimento da internet e do protocolo *www* (*World Wide Web*) não só teria impactado os modos de sensibilidade humana, como as alterações cognitivas e a forma como os indivíduos se constituem e interagem na era digital (Silva, 1999; Castells, 1999; McLuhan, 2000; Han, 2018; Turkle, 1989; Marsh & Rajaram, 2019). A pensar as redes sociotécnicas enquanto prolongamento das capacidades humanas, observou-se de que maneira atores humanos e não humanos se colocam enquanto agentes ativos que fazem mover o laço social. Neste contexto, Bruno Latour (2012) evidencia a "teoria ator-rede" de modo a analisar como estes atores (humanos e não humanos) estariam a transformar os rumos da sociedade, a instaurar outros regimes de interação. Ao longo do capítulo, discute-se a relevância da "teoria ator-rede" (Latour, 2012, p.18) para compreender a constituição híbrida do social, em que máquinas, algoritmos e interfaces digitais se hibridizam com as práticas humanas. Esta visão ultrapassa os modelos tradicionais da sociologia, que tendem a tratar o social como uma entidade autônoma, passando a reconhecer o papel constitutivo da técnica na mediação das experiências (Latour, 2012, p.75). Sendo assim, é relevante pensar que a comunicação não é apenas um instrumento de troca de mensagens e sim, um espaço de produção de subjetividades e de ressignificação da experiência estética, na medida em que reconfigura os modos de ver, de sentir e de partilhar como evidenciam Castells (1999); McLuhan (2000) e Latour (2012). Tais reflexões, mostram-se relevantes para pensarmos acerca dos museus virtuais enquanto espaço de produção de subjetividades e de resignificação das experiências estéticas.

O impacto das tecnologias digitais sobre a memória e a experiência coletiva também é analisada neste capítulo. Se, por um lado, a digitalização teria a potencialidade de fragmentar a experiência e acelerar os fluxos de informação, a se aproximar da noção de *Erlebnis* em Benjamin

(2000, p.146), por outro lado, tem a potencialidade de abrir espaço para novas formas de partilha estética e cultural (Travassos, 2009, p.72). Esta outra forma de experiência permite que comunidades se constituam em torno de práticas simbólicas mediadas pela técnica. Esta ambivalência é explorada criticamente, demonstrando como a experiência estética contemporânea pode por vezes oscilar entre a superficialidade dos estímulos rápidos e a possibilidade de construção de novos modos de memória coletiva.

São analisadas ainda as transformações da arte e da cultura na era digital a partir das noções de reprodutibilidade técnica, aura e hiper-reprodutibilidade. Buscou-se articular contribuições clássicas e contemporâneas relacionando-as aos museus virtuais. Neste sentido, Walter Benjamin (1994) demonstra que a reprodutibilidade técnica, potencializada por dispositivos como cinema e fotografia, altera a relação do público com a obra, provocando a perda da "aura" e modificando a experiência estética, que passa do recolhimento contemplativo para a fruição coletiva e lúdica. Correia (2022) expande essa análise, distinguindo os regimes aurático, estético e técnico da imagem. Essa discussão é particularmente relevante para os museus virtuais, nos quais obras digitalizadas e exposições online permitem acesso global, democratizando a fruição artística, mas também deslocando a experiência da obra de arte para um ambiente mediado digitalmente. Na contemporaneidade, Cuadra (2016) e Stiegler (2004) ampliam o conceito benjaminiano, propondo a hiper-reprodutibilidade digital, caracterizada pela replicação instantânea e global da arte e do conhecimento, impactando a memória, a subjetividade e a temporalidade cultural. Stiegler (2004) adverte que a hiper-reprodutibilidade resulta em uma hiperindustrialização cultural, integrando processos técnicos, econômicos e sociais. Tal comportamento teria a potencialidade de promover efeitos de amnésia cultural diante da abundância de informações, fenômeno também analisado por estudos de Marsh e Rajaram (2019), Silva (1999) e Turkle (1989, 1997). Assim, os museus virtuais exemplificam como a era digital pode transformar profundamente a experiência estética, a produção e circulação da arte. E mais, as relações entre memória, identidade e práxis social. De maneira crítica, procuramos observar tanto as oportunidades de democratização do acesso à arte e à cultura, quanto os desafios que a hiper-reprodutibilidade técnica pode trazer no âmbito dos museus virtuais.

Evidencia-se ainda que as tecnologias da comunicação funcionariam como dispositivos de mediação sensorial, capazes de alterar os regimes de atenção e percepção do sujeito. Ao mesmo tempo em que introduzem uma economia da distração e do excesso, uma questão típica da sociedade digital. No entanto, tais alterações também podem ser pensadas enquanto um terreno

fértil para a criação de novas formas de arte e de experiência estética, em que a participação, a co-criação e a interatividade ganham centralidade, como apontam Berger (1972, p.10) e Davis (1991, p.382). É perceptível que a sensibilidade contemporânea está profundamente marcada pelos hiperestímulos provenientes da vida digital, que também pode ser entendida como uma oportunidade para novas criações estéticas e artísticas que emergem no ciberespaço.

Acerca da possibilidade de uma reprogramação do sensível, procuramos analisar de que maneira e em que medida a experiência estética contemporânea evidencia uma profunda integração entre homem e tecnologia, tendo a potencialidade de promover sensibilidades multissensoriais que ultrapassam a visão, articulando percepção visual, sonora e táctil, além de redefinir o imaginário humano (Cruz, 2000, p.5). Historicamente, a produção de imagens técnicas, como fotografia e cinema, já mediava a percepção e orientava o imaginário, ao operar como "caixas pretas", elementos programados para moldar o modo de ver e de interpretar o mundo (Flusser, 2009, p.23). Esta mediação tecnológica é intensificada na contemporaneidade por dispositivos digitais e computacionais, que configuram regimes perceptivos específicos e consolidam uma estética mediada, em que a experiência direta do mundo é parcialmente substituída por representações técnicas (Crary, 2012, p.11). Neste contexto, o pós-humanismo e a cibercultura ilustram a hibridação entre corpo humano e máquina, promovendo a emergência de um imaginário tecnológico em que o humano é ampliado e, por vezes, substituído por interfaces inteligentes, realidades virtuais e próteses cognitivas, desafiando conceitos tradicionais de identidade e subjetividade (Felinto, 2005, p.93 ; Felinto & Santaella, 2012, p.22). A tecnologia, enquanto mediadora da experiência estética, transforma a percepção, o sensível e o imaginário coletivo, configurando novas formas de construção cultural e social (Machado da Silva, 2012, p.3), nas quais o real e o virtual, o humano e o maquínico, tornam-se indissociáveis, e a experiência estética se caracteriza por uma hiperestimulação sensorial que pode simultaneamente ampliar e anestesiar a percepção (Cruz, 2000, p.2).

Capítulo 3. Entre Museus e Museus Virtuais

3.1. Os Museus modernos como instrumentos de saber, poder e representação

Para pensar o museu moderno, como o conhecemos na atualidade, é relevante entender que estas instituições surgem durante o período conhecido como iluminismo europeu, um momento social, político e econômico em que havia uma grande preocupação com a sistematização do conhecimento e racionalidade científica (Bennett, 1995, p.28). É neste momento que se constrói o conceito de Estado-Nação. Logo, era necessário que houvesse uma instituição capaz de preservar, classificar e exibir objetos culturais e naturais. Em *The Birth of the Museum,* Bennett (1995, p.p. 89-90) explica que o museu não teria sido pensado apenas como um espaço em prol do colecionismo, mas, sobretudo, como um dispositivo social e político capaz de articular poder, saber e cidadania, funcionando como um instrumento de disciplina do olhar e de moldagem das percepções do público.

O autor se apoia nas ideias de Foucault ao comparar os museus modernos a "novas tecnologias que visam regular a conduta de indivíduos e populações – a prisão, o hospital e o asilo" (Bennett, 1995, p.p. 89-90). É necessário esclarecer, entretanto, que os museus não possuem caráter punitivo, como é o caso das prisões e de outras instituições coercitivas. No entanto, encontra-se no âmbito disciplinar. A comparação a que Bennett (1995, p.98) se refere é quanto as relações de poder, de visibilidade, (in)visibilidade e disciplina. Para o teórico, é relevante pensar o museu não enquanto uma instituição neutra, mas extremamente alinhada às estratégias políticas do saber, do poder e da representação. Somente ao compreendermos tal posicionamento será possível empreendermos um pensamento contra-hegemônico, uma vez que "os museus são representados como instrumentos de hegemonia da classe dominante" (Bennett, 1995, p.91).

O museu moderno nasce da transformação dos *cabinets de curiosités* (Bennett, 1995, p.93). Ou seja, de coleções privadas advindas de governantes, aristocratas e estudiosos, que reuniam artefactos, espécies naturais e objetos exóticos. Estes elementos foram reunidos em instituições públicas com o objetivo de consolidar uma narrativa hegemônica sobre a cultura e a história na Europa, que mais tarde se alargaria para o dito "novo mundo". Enquanto os gabinetes de curiosidades refletiam prestígio e curiosidade individual, os museus públicos passaram a materializar uma racionalidade organizada, a estruturar o mundo em categorias sistemáticas e universalizantes. Os acervos dos museus públicos eram tidos como parte de um projeto educativo

e cívico. No entanto, esta noção referendava também a autoridade do Estado e a ideia de uma Europa civilizada (Hooper-Greenhill, 1992).

O surgimento do museu enquanto instituição pública implica uma redefinição da relação entre o indivíduo e o objeto cultural. Há aqui uma transformação na experiência estética e cognitiva. Entre sujeito e objeto artístico haveria a partir de então um processo mediado por regras e hierarquias de conhecimento. Hooper-Greenhill (1992, p.169) destaca que a exposição dos objetos nos museus modernos não se limitou a uma mera contemplação dos objetos por parte do observador. As exposições seriam capazes de condicionar os modos de ver, de interpretar e de valorizar o mundo hierarquicamente.

> O museu público surgiu como uma das campanhas do Estado para direcionar a população para atividades que, sem que as pessoas se dessem conta, a transformariam em um recurso útil para o Estado. Ao mesmo tempo, o "museu disciplinar" deu origem a uma complexa interação de posições de sujeito, novas e antigas, que posicionavam o "visitante" como beneficiário (a população capacitada a saber); o "curador" como sujeito conhecedor com expertise especializada (que possibilita o conhecimento de outros); e o sujeito-imperador, reposicionado como fonte de benefício e libertação públicos (Hooper-Greenhill, 1992, p.169).

Os museus eram e ainda podem ser considerados como elementos pedagógicos que orientam a percepção, a sensibilidade e a compreensão do sujeito. Através da classificação e de uma ordenação sistemática do acervo, há a construção de uma narrativa histórica e cultural específica, na qual o conhecimento é apresentado como neutro e universal. Esta neutralidade é uma falácia, uma vez que todo o ordenamento dos objetos reflete escolhas institucionais, culturais e políticas.

De modo semelhante a Hooper-Greenhill (1992, p.169), Bennett (1995, p.91) pensa os museus do século XVIII e XIX enquanto dispositivos de poder simbólico, que seriam vinculados à consolidação da ideia de Estado-nação e à legitimação das hierarquias culturais. Neste contexto, é relevante ressaltar que boa parte das obras de arte, objetos arqueológico, artefatos etnográficos e até mesmo despojos humanos, que passaram a exibidos em coleções de museus, foram adquiridos diante da conquista, expansão colonialista e saques em guerras. Este movimento também pode ser compreendido como uma espécie de validação da autoridade estatal e apoio às narrativas dominantes sobre civilização, progresso e cultura (Hooper-Greenhill, 1992, p. 176). Dessa forma, os museus funcionavam como instrumentos de construção de identidade coletiva,

ao mesmo tempo em que naturalizavam a dominação cultural e política, apresentando como universal aquilo que, na realidade, refletia interesses específicos e visões parciais do mundo.

Longe de serem espaços neutros, os museus modernos são instituições carregadas de significados, tensões e intenções políticas, educacionais e simbólicas. São locais que estruturam não apenas a experiência estética, mas também a percepção histórica e cultural do sujeito, uma espécie de mediador a se utilizar de uma lógica institucional que legitima determinadas formas de saber e silencia outras. Estas são questões que abrem caminho para uma reflexão ampla e profunda acerca das práticas de aquisição e conservação que sempre sustentaram os museus. Ao estudar os museus diante da lógica decolonial, torna-se evidente que grande parte dos acervos são constituídos a partir de processos de espoliação colonial, nos quais objetos e artefatos culturais foram retirados de seus contextos de origem e incorporados a narrativas históricas e estéticas que reforçavam as hierarquias de poder (Vergès, 2023, p.13). Esse histórico de apropriação problematiza a ideia de preservação neutra e coloca em evidência a necessidade de repensar as relações entre museus, cultura e memória. Neste sentido, atualmente há inúmeros debates acerca da restituição de bens culturais aos países de origem, que emergem como uma dimensão prática da crítica decolonial.

3.1.1 . O acervo dos "Museus brutos": violência, colonização e restituição do espólio colonial

A devolução de artigos espoliados aos países outrora colonizados tem sido fonte de um grande debate na contemporaneidade, uma vez que tais artefactos fazem parte da cultura desses países. Dan Hicks, da Universidade de Oxford e curador do *Museu Pitt-Rivers*, na Grã – Bretanha, vem discutindo a devolução dos artefactos originários dos povos colonizados como uma prática decolonial. Hicks, em 2020, publica o livro *The Brutish Museums: The Benin Bronzes, Colonial Violence and Cultural Restitution* e chama a atenção para um facto socialmente invisibilizado, como a apropriação de obras de arte, expostas em museus ao redor do mundo, oferecendo visibilidade ao contexto de violência em que as obras foram espoliadas. Hicks (2020, p. 15) clama pela conscientização de países e instituições e alerta para o facto de que os espólios coloniais devem ser devolvidos aos verdadeiros donos, já que são parte da cultura dos povos originários que foram colonizados.

> As contínuas histórias britânicas/brutais de aquisição devem ser reconciliadas antes que passados, presentes e futuros africanos possam ser significativamente compreendidos do ponto de vista de qualquer coleção euro-americana de museu. A principal tarefa dos museus de antropologia deve ser, portanto, sugiro aqui, inverter o modelo familiar da história de vida de um objeto à medida que ele se move entre contextos sociais, novas camadas de significado e significação adicionadas a cada nova fase de sua biografia, soberania, da tentativa de destruição do significado cultural, para escrever histórias de morte necrográficas orientadas para a ação, histórias de perda - da acumulação primitiva de museus, a fim de informar o andamento. (Hicks, 2020, p.15)

Na obra, o autor conta a história das estatuetas de bronze do Benin, na Nigéria, remontando à violência com que as mesmas foram espoliadas em 1897, durante um sangrento ataque naval britânico. Na atualidade, as estatuetas de bronze do Benin podem ser vistas no Museu Britânico que as exibe com cartões compostos por nome, data e local, mas sem dar crédito à real história por trás daqueles artefactos. De acordo com Hicks (2020, p. 22) artefactos saqueados de Benin, na Nigéria, estão em exposição em cerca de 161 museus e galerias na Europa e América do Norte. O teórico então solicita que as obras adquiridas através da apropriação colonial, nos mais diversos países, sejam devolvidas à origem, argumentando que esta seria uma pequena demonstração de reparação aos danos provocados pelo colonialismo. " O objetivo desse livro é mudar o curso desses museus brutos, redefini-los como espaços públicos, locais de consciência, para enfrentar a ultraviolência do passado colonial da Grã-Bretanha na África e sua natureza duradoura e iniciar passos práticos em direção à restituição cultural africana" (Hicks, 2020, p. 23).

Hicks (2020) alerta ainda para o facto de que muitos países originários e seus museus, não possuem as condições ideais para abrigar as obras e ressalta que não se trata de fechar museus na Europa, mas de se chegar a um acordo mútuo em prol da devolução quando o artefacto é solicitado pelo país de origem dos mesmos. De acordo com Sousa, Khan e Pereira (2022, p. 6) este não é um procedimento novo, e lembram que na década de 1980, foram devolvidos os restos mortais de vítimas do holocausto e objetos saqueados durante o regime nazista. Logo, a restituição do espólio colonial deve ser tema comum entre os museus ao redor do mundo. Facto, é que o livro de Hicks (2020) tornou-se um divisor de águas na história da restituição de espólios coloniais ao colocar a questão em debate em todo o mundo. Em 2021, o Metropolitan Museum decidiu devolver dois bronzes do Benin, uma peça datada do século XVI e uma cabeça Ife, do século XIV, que haviam sido compradas pelo museu. Em 2022, as universidades de Cambridge e de Oxford anunciaram a devolução de 213 peças dos bronzes do Benin e o Estado Alemão decidiu pela repatriação de 23 bronzes do Benin à Nigéria. Em Portugal, a questão está a ser discutida e um inventário dos artefactos das ex-colónias encontra-se em andamento para que seja possível a

devolução das obras quando solicitado pelo país de origem[19]. Aos poucos, o objetivo de Hicks (2020), ao lançar o livro, tem se concretizado, tendo suscitado inúmeros debates sobre pós-colonialismo e decolonialidade.

A defender um ponto de vista mais crítico do que aquele que é utilizado por Hicks (2020), Françoise Vergès (2023) faz a seguinte reflexão: será possível descolonizar os museus ocidentais? Baseada nas ideias de Frantz Fanon (1961), a autora pensa o processo decolonial como um "programa de desordem absoluta" (Vergès, 2023, p. 10) em que a devolução de obras de arte e restos mortais aos povos de origem perfaz apenas uma *mea-culpa* por parte de governos e instituições. Porém, este discurso institucional, na verdade, tende a um esvaziamento das reais discussões acerca do processo decolonial, uma vez que para descolonizar os museus ocidentais seria necessário uma mudança social radical que envolve uma alteração da ordem simbólica vigente no mundo, que deixaria de ser baseada em valores racistas, patriarcais e extrativistas, culminando em um grande "programa de desordem absoluta" (Vergès, 2023, p. 10), que nada teria a ver com caos, mas com uma intensa reparação e restituição de direitos.

> A desordem não é o caos, mas a contestação daquilo que os poderosos chamam de ordem do mundo que eles construíram e estão incessantemente fortalecendo, um mundo que eles preferiam imutável, ainda que sua organização e funcionamento sejam continuamente contestados. Um de seus princípios é a promessa de progresso tecnológico e científico, seja qual for o seu custo. Um mundo da modernidade que se baseia na filosofia liberal dos direitos e acúmulos de bens e riquezas às custas do tráfico, da escravidão, da colonização e do capitalismo racial e patriarcal. (Vergès, 2023, p. 10)

Para Vergès (2023), a descolonização dos museus é algo impossível na atualidade e não deve ser compreendida por uma boa ação destas instituições. Descolonizar os museus da forma simples que muitos debatem "implica varrer séculos de sujeição, se libertar das ideologias de pacificação e assimilação e ressuscitar uma imaginação largamente reprimida pelas condições de vida sob o capitalismo racial avançado" (Vergès, 2023, p. 36). O processo de restituição por parte dos museus não pode servir a uma isenção da culpa histórica que lhes cabe. Os museus universais são espaços atravessados por lutas ideológicas, lutas de classes, de gêneros, de raça, de cultura, dentre tantas outras. Para a autora, enquanto não houver igualdade salarial, oportunidades semelhantes entre artistas brancos e negros, homens e mulheres, enquanto os museus forem representantes de uma sociedade fundamentada no racismo, no patriarcalismo, enquanto os

[19] https://oglobo.globo.com/blogs/portugal-giro/post/2022/11/portugal-promete-devolver-tesouros-as-ex-colonias.ghtml . Acesso em 05 de abril de 2023.

Estados ao Norte mantiverem o capitalismo de exploração sobre os Estados ao Sul, não é possível falar acerca de uma descolonização dos museus, uma vez que tais instituições refletem as estruturas sociais em que há imensas desigualdades estruturais advindas da escravidão, da colonização, do imperialismo e de um capitalismo baseado em estruturas raciais e patriarcais (Vergès, 2023, p. 13).

Foi, com efeito, dentro deste contexto de pilhagem, de saques e de destruição que os museus ocidentais foram abastecidos e glorificados. Neste cenário, a devolução dos espólios, adquiridos de forma desonesta, aos países de origem, deveria ser algo natural, e não uma luta que pode durar décadas.

> A definição da noção de propriedade privada no direito ocidental foi fundamentalmente para legitimar o roubo. Tornando-se propriedade da nação, ou melhor, do povo europeu ou estadunidense, o objeto roubado, para ser devolvido, depende sempre de uma decisão judicial que o libere de sua qualidade de propriedade inalienável. (Vergès, 2023, p. 4)

De acordo com Vergès (2023, p. 16), é relevante ressaltar que para haver a restituição de uma obra ou despojos ao povo de origem, é imposto ao país, à comunidade, reclamar pelo objeto que lhes pertence e que haja negociações em prol de sua devolução, um processo demorado e que em muitas vezes atinge as esferas jurídicas em longos processos. Uma vez que o ocidente oferece resistência aos pedidos de restituição (Vergès, 2023, p. 16), para além da lentidão processual e de inúmeros obstáculos, há ainda o descaso por parte das instituições: "as devoluções são feitas com tanto descaso que chegam a ser ofensivas" (Vergès, 2023, p. 19).

Se descolonizar os museus seria para Vergès (2023) uma tarefa impossível na atualidade, uma alternativa seria pensar em uma estrutura definida pela autora como "pós-museu" (Vergès, 2023, p. 14). Trata-se de um espaço museal que preservaria as narrativas, os objetos, os sons, as imagens, as memórias e as histórias das minorias sociais. Um espaço de preservação de arquivos, documentos e objetos culturais e artísticos contra o apagamento, um museu que não esteja alinhado às lógicas ocidentais, um espaço de resistência e de batalhas simbólicas.

3.2 . Entre museus virtuais e cibermuseus: diferenças e semelhanças em uma história recente

Ao expor as contradições coloniais e a violência inscrita através da espoliação de artefactos expostos em museus, como faz Hicks (2020) ao questionar os alicerces das instituições

museológicas modernas, e se, como aponta Vergès (2023), a plena descolonização dos museus se apresenta como tarefa quase impossível, a proposta de um "pós-museu" pode ser uma oportunidade para se pensar em alternativas capazes de contornar às lógicas hegemônicas de apropriação e silenciamento, como será abordado mais a frente, quando analisarmos especificamente o Museu Virtual da Lusofonia. Neste contexto, seriam os museus virtuais e cibermuseus territórios possíveis para tais experimentações? Como museus que são e pertencentes a instituições, não se deve pensar que os museus virtuais e cibermuseus estejam imunes às disputas de poder e de representação. Porém, é inegável que tais instituições ofereçam outros modos de preservar, narrar e partilhar patrimônios culturais e memórias sociais. Ao deslocarem a mediação museológica para o digital, tais iniciativas não apenas ampliam o acesso, mas também possibilitam imaginar formas de resistência e de construção de arquivos que se aproximam da concepção de espaços decoloniais delineada por Vergès (2023, p.132). Assim, pensar os museus virtuais e museus digitais implica situá-los em continuidade com as tensões históricas dos museus tradicionais, ao mesmo tempo em que se reconhece o potencial para reconfigurar as práticas de memória e experiência estética.

3.2.1 . Museus como mídia: construções de sentido e transformações digitais

Apesar de compreendermos os museus como espaços de poder, ordenamento simbólico e construção de sentido é relevante pensar o quanto, na atualidade, os museus têm se tornado um território dinâmico de mediação cultural. Se antes estas instituições se intitulavam como repositórios do passado, na atualidade os museus se configuram como um espaço interativo, onde a experiência do visitante se torna parte fundamental do seu funcionamento. Neste contexto, será que este novo comportamento aproximaria os museus dos meios de comunicação? Esta é a principal discussão implementada por Davallon (1992), que questiona em que medida os museus atuais podem ser compreendidos como mídia, uma vez que não apenas preserva e exibe, mas também ativa interpretações, provoca reflexões e reconfigura narrativas se utilizando de uma estética de hibridez midiática.

Para o autor, associar museu e mídia não é tão simples, no entanto "os vínculos entre esses dois campos não estão claramente definidos. Daí a sensação evidente – e ao mesmo tempo desconcertante – de que o museu possui, *de facto*, algo em comum com os meios de comunicação" (Davallon, 1992, p. 99). Diferente dos meios tradicionais, o museu articula relações complexas entre objetos, curadoria e público. Estabelece uma interação que vai

além da mera transmissão de conhecimento. O questionamento ocorre uma vez que os museus tem se utilizado das lógicas da indústria cultural, como a produção de publicações, materiais educativos, utilização de aparatos multimidiáticos, como vídeos, áudios, dentre outros suportes em suas exposições, tornando-se parte da economia da cultura.

> O desenvolvimento das técnicas expositivas, a padronização de certos formatos de produção e o uso de suportes bem caracterizados (como painéis, vídeos e arranjos específicos de apresentação) permitem que alguns museus operem como verdadeiras unidades econômicas de produção de exposições, concebidas como ferramentas de comunicação. (Davallon, 1992, p. 101)

Michelle Henning (2007) é outra referência que vai questionar o modo como os museus têm se aproximado dos meios de comunicação a hibridizar vídeos, áudios, fotografias, dentre outros aparatos multimidiáticos com o intuito de trazer uma experiência mais imersiva ao sujeito, através de uma estética que ativa os vários aspectos sensoriais do obsevador (tato, olfato, paladar, visão e audição). Henning (2007) pensa acerca da transformação dos museus através da utilização de novas mídias, com destaque para as tecnologias digitais, que estão a reformular tanto as práticas expositivas, quanto a experiência estética do sujeito e os papéis institucionais (Henning, 2007, p. 25).

> A introdução de diferentes mídias em museus tem um impacto simultaneamente banal e abrangente. O museu de arte adapta suas práticas de exposição às exigências de diferentes mídias. Em algum momento, adaptações simples tornam-se importantes, e o museu se torna uma instituição visivelmente diferente (Henning, 2007, p. 25).

A autora propõe que os museus operem de modo a combinar legibilidade e afeto. Ou seja, estas instituições já não estão apenas a estruturar informações de uma maneira compreensível para os visitantes. A ideia é, cada vez mais, despertar emoções e sensações que tornam a experiência mais profunda, uma experiência imersiva. Henning (2007, p.26) no entanto, critica o modo como algumas instituições estão a se transformar em um ambiente "quase doméstico" uma espécie de "*lounge* da mídia digital", o que estaria a desagradar alguns artistas (Henning, 2007, p. 26). A autora também aponta que muitas instituições estão a se utilizar da internet e a expandir as exposições para a *web*, fazendo dos sites extensões das galerias ou apostando em programações próprias para as mídias, como

programações artísticas específicas voltadas para a tv. Henning (2005, p.25) evidencia que, na atualidade, os museus estão a ser reiventados e reimaginados, de uma maneira semelhante ao que aconteceu no final da década de 1920 e início da década de 1930, quando os museus passaram por inúmeros experimentos artísticos e relembra que já nesta época a interação entre visitante e obra já estava a ser testada. Henning (2005, p.36) explica que em 1936 já era possível visitar exposições com práticas interativas como em um museu em Viena, onde o visitante poderia mover um anel de metal por um fio. Se o metal encostasse na fio, um sino tocava. Apesar, de um experimento bastante simples, a autora relembra que : "os avanços na interatividade, que antecedem em muito a introdução de computadores em museus, faziam parte de uma ´orientação para o usuário´ mais ampla no novo design de exposições" (Henning, 2005, p.36) e começaram a ser testados nestas décadas, não sendo uma experiência que tem início com o digital ou com a hibridez de mídias, mas que se aprimora a partir de então.

Essa compreensão dialoga com a reflexão de Robinson (2015). A autora estabelece uma perspectiva epistemológica acerca da convergência em museus, livrarias e arquivos. Um dos primeiros questionamentos da autora é acerca da noção de informação e conhecimento, em que na sociedade contemporânea há um fácil acesso à informação, mas que esta não necessariamente se transformaria em conhecimento e aponta , a citar (Stehr & Ufer,2009, p.7), que: " o desenvolvimento de tecnologias digitais realmente permitiu a disseminação de informação em todo o mundo a uma taxa sem precedentes, mas que o conhecimento global ´permanece um objetivo altamente hipotético´" (Robinson, 2015, p.213). Ou seja, que apesar da disseminação de informações como nunca antes foi possível, em muitos casos não há geração de novos conhecimentos a serem implementados socialmente. Acerca dos museus, a autora evidencia que "o advento de coleções convergentes, onde grandes quantidades de informações de coleções de vários repositórios se tornam acessíveis em conjunto, não pode, por si só, garantir um aumento automático do conhecimento dessas coleções" (Robinson, 2015, p.213) e questiona de que forma museus, arquivos e bibliotecas podem gerar conhecimento na prática.

Enquanto instituições epistemológicas, responsáveis por organizar regimes de saber e práticas de memória, a autora alerta que essas instituições não podem ser compreendidas apenas pela armazenagem de informações, mas pela construção de conhecimento que configuram modos de pensar, sentir e interpretar o mundo. "cada museu constrói encontros com suas coleções que são repletos de julgamentos implícitos e explícitos sobre o significado dos artefatos" (Robinson,

2015, p.215). Nesse sentido, a especificidade do museu está justamente em sua capacidade de transformar objetos em narrativas culturalmente significativas, o que reforça sua não neutralidade e o seu papel ativo na mediação do conhecimento. Ao convocar Carr (2006, p.13) para a discussão, a autora reitera que a organização dos objetos nos museus e as narrativas que são construídas são capazes de impor uma ordenação cognitiva ao sujeito que teria impacto na visão que o observador tem como sendo da realidade (Robinson, 2015, p.217).

Essa reconfiguração do museu como espaço dinâmico e interativo ganha uma nova dimensão na era digital, com a ascensão dos museus virtuais. Se os museus físicos já operariam como dispositivos de mediação e de construção de conhecimento, os museus virtuais expandem essas possibilidades ao ultrapassarem as barreiras do tempo e do espaço. Eles oferecem experiências que combinam hipertextualidade, interatividade e acessibilidade global, permitindo que usuários de diferentes partes do mundo interajam com o acervo de maneira inovadora. Nesse sentido, o museu virtual não apenas reflete as transformações tecnológicas da contemporaneidade, mas inaugura outras formas de experimentação estética e de participação cultural, consolidando-se como um espaço vivo de conexão entre memória, patrimônio e futuro.

3.3 . Museus Virtuais: uma experiência além do espaço digital

Vimos anteriormente que o advento da internet e o desenvolvimento da *World Wide Web* trouxe grandes alterações na práxis social. Na esteira das inovações, a arte passou a experienciar ainda mais o digital, tornando-se cada vez mais híbrida, imersiva e interativa. Em 2007 até mesmo o conceito de museu teve de ser alterado diante das novas realidades que se impunham pós internet. É relevante ressaltar que a arte digital não é uma "invenção" dos tempos da grande rede e nem mesmo o conceito de museu virtual teria sido instituído com a disseminação social da internet. A arte digital, que mobiliza a questão da virtualização dos museus, tem início com a inserção dos computadores no mercado de trabalho, nas décadas de 1950 e 1960. Pode-se inferir que a grande revolução da arte, em tempos de internet, está na sua distribuição, uma vez que os autores conseguem fazer com que a sua arte chegue a um grande número de pessoas, sem a necessidade de um agente intermediador. Além desta mudança de paradigma na distribuição, que passou de uma mídia *broadcast* (de um para muitos), para uma mídia que preza a horizontalidade, com uma produção realizada de muitos para muitos (Jenkins, 2009, p. 30) há uma convergência mediática que não altera apenas a forma como se acessa o conteúdo, mas

também transforma a natureza da cultura em si, que passa a estimular a participação do cidadão na criação e distribuição do conteúdo (Jenkins, 2009, p. 30). Mais do que hibridizar mídias em aparelhos, "a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros" (Jenkins, 2009, p. 31). A convergência de mídias não se refere apenas a uma alteração na tecnologia, tendo a ver com a relação entre a tecnologia e a indústria, o mercado, os públicos. Com o advento da internet e da convergência de mídias, há uma intensa modificação na lógica pela qual a indústria midiática operou por décadas. A lógica atual é a da participação, do *engagement* (Jenkins, 2009, p. 31).

Convergência, interatividade e imersividade. Estas, têm sido palavras-chave nas últimas décadas e que indicam alterações sensíveis e práticas entre o sujeito, a cidade e a mídia. É neste contexto, que surge a ideia de um museu virtual. A conceituação de museu virtual é bastante complexa e imersa em controvérsias, uma vez que o termo não é uma novidade, sendo utilizado décadas antes de sua popularização, que ocorreu com a emergência das mídias digitais e sobretudo pós internet, na década de 1990. Diante desta complexidade no conceito do que é um museu e, sobretudo, do que é um museu virtual, recorremos aos "Conceitos - chave de museologia", do Conselho Internacional de Museus (ICOM) para melhor definir e diferenciar museus institucionais, museus virtuais e cibermuseus. Primeiramente, nota-se que houve uma alteração recente datada de 2007 na conceituação de museus. Esta atualização foi realizada para englobar os conceitos de museu virtual, definido como um termo derivado de museu e cibermuseu. O estatuto de 1974 definia o museu como: "uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, e que realiza pesquisas sobre os testemunhos materiais do homem e seu meio, que ele adquire, conserva, investiga, comunica e expõe, com fins de estudo, educação e deleite" (Desvallées & Mairesse, 2013, p. 65). Tal definição de museu foi substituída em 2007 por:

> O museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite (Desvallées & Mairesse, 2013, p. 65).

Nesta nova definição, a instituição ganha novos contornos como os de estudar e transmitir tanto o patrimônio material, como o patrimônio imaterial da humanidade. Pode parecer que as definições de museu pouco mudaram, no entanto, as mudanças são significativas ao percebermos, por exemplo, que a primeira definição está apoiada no objeto físico, enquanto "testemunhos materiais da humanidade", além de reiterar o caráter arquivístico dos museus. Já

a definição de 2007 privilegia tanto o patrimônio material, quanto o imaterial. Ou seja, o foco deixa de ser apenas o artefacto e o arquivismo, incluindo aspectos imateriais, que não são tangíveis, como a informação, as projeções, o *sensorium*, entre outros que estão no cerne conceitual dos museus virtuais, dos ecomuseus e de exposições imersivas. Houve assim uma ampliação na natureza do que é ser um museu. A citar Nora (1984-1987) e Pinna (2003), Desvallées e Mairesse (2013, p. 65) afirmam que o museu pode ser compreendido como um "lugar de memória", pensando a instituição para além da materialidade. A citar Deloche (2007) e Schweibenz (2004), o documento (Desvallées & Mairesse, 2013, p. 65) menciona os equívocos envolvidos na nomenclatura de museus virtuais e de cibermuseus, além de definir que:

> O museu virtual pode ser concebido como o conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o museu clássico. Assim, o museu virtual, em uma acepção que não é a do cibermuseu, pode ser definido como um ´conceito que designa globalmente o campo problemático do museal, isto é, os efeitos do processo de descontextualização/recontextualização. Tanto uma coleção de substitutos quanto uma base de dados informatizada constituem um museu virtual. Trata-se do museu em seus teatros de operações exteriores" (Deloche, 2001)´. O museu virtual, ao se constituir como uma gama de soluções possíveis para a questão do museu, inclui naturalmente o cibermuseu, mas, nessa perspectiva, não se reduz a ele. (Desvallées & Mairesse, 2013, p. 67)

É relevante atentar que a própria definição do ICOM designa que museus virtuais não são cibermuseus. Isto porque os museus virtuais podem ou não estar no ciberespaço. Embora não seja possível identificar precisamente a primeira utilização do conceito de museu virtual, acredita-se que os primeiros teóricos a utilizarem o termo tenham sido Tsichritzis e Gibbs, em um artigo escrito em 1991, afim de apresentar um protótipo de museu virtual desenvolvido pela equipa da Universidade de Genebra, na Suíça. Aqui, o conceito pouco tem a ver com uma instituição acessada através da internet, a estas foi conferido o conceito de cibermuseus. Ou seja, páginas na internet, no ciberespaço, repletas de obras de arte ou apresentações de museus.

Na perspectiva de Tsichritzis e Gibbs (1991), o museu físico poderia também tornar-se virtual a partir da convergência midiática, uma vez que lidar com o artefacto físico seria temerário pelo valor e antiguidade, além de ter um custo de manutenção e armazenamento elevados. A proposta é a de que os museus físicos sejam compreendidos mais como prestadores de serviço, que um local de armazenamento de artefactos físicos (Tsichritzis & Gibbs, 1991, p. 158). O que seria possível diante das possibilidades oferecidas pela tecnologia digital, voltadas para a criação de experiências museológicas imersivas e interativas, capazes de oferecer uma outra perspectiva para

os museus (Tsichritzis & Gibbs, 1991, p. 158). No início da década de 1990, era crescente o papel das tecnologias de hipermeios e realidade virtual no campo dos museus e, assim, os autores destacam como tais tecnologias teriam o potencial de transformar a maneira como as pessoas interagiam com o patrimônio cultural, permitindo experiências mais envolventes e acessíveis. Tais experiências poderiam ser reais ou mesmo imaginárias (Tsichritzis & Gibbs, 1991, p. 158).

> Está se tornando possível também relaxar a segunda restrição, a de um cenário real. Podemos mostrar representações multimídias de artefactos (vamos chamá-los de virtuais, em oposição a artefactos reais) em configurações reais ou virtuais. Uma configuração virtual é um modelo de computador de uma configuração. O modelo pode estar baseado em uma situação real ou em algo completamente imaginário (Tsichritzis & Gibbs, 1991, p. 158).

Esta nova noção de museu expande as possibilidades e oferece uma outra concepção de se fazer e de se fruir o museu. A noção de imersividade e interatividade emergem fortemente ao longo do trabalho de Tsichritzis e Gibbs (1991), assim como questões relativas ao design para criação de ambientes virtuais, a usabilidade e acessibilidade. É compreensível que Tsichritzis e Gibbs (1991) tenham nomeado tal museu como virtual, uma vez que seriam utilizadas tecnologias de realidades virtuais em museus físicos. No entanto, as características apontadas pelos teóricos deram origem ao que conhecemos atualmente por museus imersivos e muitas das descrições feitas pelos autores, foram adaptadas aos museus físicos que cada vez mais têm utilizado a tecnologia hipermidiática para oferecer uma visita mais imersiva e interativa ao usuário.

No mesmo ano em que Tschritzis e Gibbs (1991) citaram o termo museu virtual, Ben Davis (1991) utiliza o termo de modo similar no artigo *Infra-thin multimedia*, em que explora a interseção entre a tecnologia multimídia e a arte tendo como objeto de estudo as obras de Man-Ray e o conceito de Marcel Duchamp de "Infra-fino". Davis (1991) examina de que maneira as interfaces digitais podem trazer novas dimensões à experiência estética da arte, unindo informação. O conceito de "Infra-fino", foi utilizado enquanto metáfora que no contexto multimidiático relaciona a delicada interação entre as reproduções digitais e as obras de arte físicas. O autor discute um projeto para digitalizar retratos de Man-Ray, em Paris, que datam de 1921-1939, tendo como objetivo a criação de um museu virtual, capaz de unir a essência das obras e os contextos culturais e históricos representados pelas imagens. O projeto descrito por Davis (1991, p. 380) fez parte do programa *Athena Muse Authoring System*, desenvolvido no *Massachusetts Institute Technology* (MIT), com patrocínio da *Digital Equipment Corporation* e pela *IBM*. O objetivo era o de explorar novos usos da computação no currículo do MIT. Neste contexto, foi criado um grupo de estudos

de computação visual, "iniciado para experimentos com uso de imagens estáticas e em movimento" (Davis, 1991, p. 381). Neste contexto, as imagens de Man-Ray foram digitalizadas para compor um livro digital com a integração de imagens, textos e elementos interativos e hipermediáticos, de modo a oferecer ao visitante uma página interativa e imersiva. De acordo com Davis (1991, p. 388), explorar Man-Ray em Paris permitiu à equipa realizar uma correspondência entre arte e informação histórica, uma ampliação de pesquisa enquanto "recurso intelectual e ferramenta de pensamento".

Nos anos seguintes, o termo museu virtual ganhou popularidade, no entanto, passou a ser utilizado tanto em projetos que utilizavam sistemas offline, quanto online, após a popularização da internet (Scweibenz, 2019, s/p). Essa notoriedade do termo advém tanto de entusiastas com as novas possibilidades, quanto de críticos, que veem no virtual uma afronta ao conceito de museu. Mintz (1998) é uma dessas vozes contrárias à virtualização de museus. Para a autora, o museu virtual não deve ser considerado uma instituição museal, uma vez que não oferece ao visitante a experiência completa de um museu.

> Os monitores podem ser agradavelmente hipnóticos, mas olhar uma pintura em ecrã, não substitui a coisa real. A coisa real é mais sutil e mais poderosa. As razões são físicas e metafísicas. Em um ecrã, uma pintura não possui textura, algo é sempre perdido quando as três dimensões são colapsadas em duas. As distinções de escala desaparecem. Um pequeno Renoir e um Davi gigantesco são do mesmo tamanho. A paleta eletrônica não pode combinar perfeitamente com as cores no mundo real. O olho e o cérebro processam informações de um objeto de uma maneira e informações de um monitor de outra maneira. (Mintz, 1998, p. 33)

As discussões em torno dos museus virtuais são bastante atuais e questões como reprodutibilidade técnica, aura, sacralidade, autenticidade, autoridade museal, autoria, democratização no acesso à arte, realidade *versus* virtualidade são ferozmente debatidas diante das alterações proporcionadas por esta expansão nas formas de ver e sentir as obras de arte. Tais debates serão pormenorizados no capítulo três deste trabalho. No entanto, é perceptível que museus físicos e museus virtuais não substituem um ao outro, além de possuírem realidades e objetivos bastante diferentes (Schweibenz, 2019, S/P). O museu virtual deve ser compreendido como uma outra dimensão da experiência estética. Uma das principais diferenças entre o museu tradicional, o museu virtual e mesmo as exposições imersivas que ocorrem em museus físicos é o foco da instituição (Schweibenz, 2019, S/P). Enquanto em museus tradicionais o foco é o artefacto físico, o objeto em si, o museu virtual e as exposições imersivas têm como objetivo a informação e o *sensorium*, mais que o artefacto físico. Aliás, mesmo antes da era da internet, os

museus físicos já compreendiam a relevância das tecnologias digitais e das experiências imersivas e participativas (Tsichritzis & Gibbs, 1991, p. 158).

Um exemplo relevante e pioneiro de museu no espaço virtual foi o experimento *Ouvroir*, criado pelo cineasta e artista multimídia Chris Marker dentro da plataforma *Second Life* em 2008. O projeto funcionava como um ambiente imersivo e interativo, onde os visitantes podiam explorar um museu virtual repleto de imagens, vídeos e instalações digitais. Diferente das exposições tradicionais, *Ouvroir* permitia que os usuários navegassem livremente por um espaço tridimensional, interagindo com obras de Marker, incluindo suas icônicas fotografias e colagens digitais (Pimenta, 2010, p.106).

Esse ambiente virtual refletia a experimentação estética e narrativa característica do artista, expandindo o conceito de museu para além dos limites físicos e desafiando a noção tradicional de exposição. Além disso, *Ouvroir* promovia uma experiência sensorial e participativa, alinhando-se às possibilidades dos museus virtuais contemporâneos, onde a interatividade e a imersão digital são elementos centrais. Esse projeto antecipa e exemplifica o potencial dos espaços expositivos no ciberespaço, ao transformar a visita museológica em uma experiência dinâmica, aberta à reinvenção e ao engajamento do público global (Pimenta, 2010).

Outro exemplo de exposição imersiva na atualidade é a *Meet Vincent Van Gogh,* um projeto do Museu Vicent Van Gogh, localizado em Amsterdão, na Holanda. A mostra já percorreu diversas cidades como Seul, Pequim, Barcelona, Lisboa e Porto, com o objetivo de que o público venha a conhecer a obra e a vida do artista. Na exposição, não há quadros do pintor, nem artefactos físicos pertencentes a Van Gogh no espaço museal. Apenas sons, textos, imagens projetadas e objetos comuns como mesas, cadeiras e camas, que compõem cenários em uma exposição virtual, baseada na projeção de imagens. Um misto entre fotografia, cinema, instalação e performance, que explora a sensorialidade do sujeito, fazendo com que o observador tenha uma experiência imersiva e multisensorial. Ao longo da visita, que é dividida por áreas temáticas, é contada a história acerca da vida e da obra do artista. Em vários momentos, é possível vivenciar paisagens da área rural holandesa ou de locais emblemáticos da vida de Van Gogh em Paris. É possível ainda estar dentro dos quadros do pintor em cenários projetados. "Na secção dedicada a Artistas Emergentes, pode passear na ruralidade dos Países Baixos ou nas ruas de Paris, sentar-se à mesa do Café Tambourin, em Montmartre, e simular o quadro ´Os Comedores de Batatas´" (Real & Silva, 2020, S/P). Os estímulos sensoriais acontecem através dos áudio-guias, que detalham a vida de Van Gogh, da música ambiente e de elementos visuais projetados em 3-D, de modo a

oferecer a sensação de que o visitante está fisicamente no ambiente da projeção (Silva, 2022, p. 146). O visitante vivencia a exposição com os sentidos físicos, levando para o próprio corpo a experiência museal. Se nas instituições tradicionais é proibido tocar nas obras de arte, nas exposições imersivas a ideia é exatamente o contrário, o *please touch* tornou-se regra.

Acerca deste hibridismo entre arte e novas mídias, Fatorelli (2013) destaca estas novas interações entre obra de arte, corpo e pensamento dentro do contexto artístico atual, que mescla a fotografia, o cinema, o vídeo, a instalação, as artes plásticas, a performance, o áudio. É relevante pensar que as tecnologias digitais, como o vídeo digital, os *reels* do *Instagram*, os vídeos do *Tik Tok*, vêm alterando cada dia mais a temporalização da imagem e isto pode ser capaze de alterar também a experiência do sujeito com o mundo. Parente (2008, p. 53) identifica o modelo hegemônico do cinema como "forma cinema", um "modelo de representação nascido em torno de 1910 e que tem relação com uma série de experiências articuladas a um tipo de subjetividade que emerge no século XIX e pode ser detectada em várias manifestações estéticas" (Parente, 2008, p. 53). Esta forma de fazer cinema era também o *modus pensandi* da sociedade, de uma época. No entanto, as alterações tecnológicas na era pós internet viriam a alterar a *práxis* social, seja na produção, na distribuição ou na recepção da imagem cinematográfica. Novos formatos foram experimentados, outras maneiras de imagem em movimento surgiram, o cinema expandiu-se em novas formas e assumiu protagonismo em outros lugares que não a sala de cinema, dando origem ao que Parente (2008, p. 53) conceitua como "cinema expandido".

> Mais voltado para um processo de radicalização do cinema experimental, sobretudo americano, por meio da realização de ´happenings´ e ´performances´ utilizando projeções múltiplas ou em espaços outros que o da sala de cinema, muitas vezes combinando a projeção com outras expressões artísticas, como a dança, a música, a arquitetura, a fotografia etc. O cinema expandido é uma tentativa de criar um processo de participação do espectador, como se o espetáculo do cinema desse um movimento ao seu corpo, liberando-o da cadeira, como ocorria com os shows de rock, as raves, etc. Trata-se de um cinema com funções comportamentais, que procurava intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador. (Parente, 2008, p. 54)

O "cinema expandido" ganha cada vez mais espaço dentro do museu e se hibridiza com outras mídias, reordenando as linguagens, as estéticas, a sensorialidade e as representações imagéticas (Fatorelli, 2013, p. 20). Rosângela Rennó foi uma das artistas a perceber visionariamente estas alterações e imbricamentos midiáticos. Em 2004, lança "Experiência

Cinema"[20] na qual se apropria de imagens fotográficas de arquivo e decide fazer uma experiência de imagem em movimento com elas no Teatro Dulcina, no Rio de Janeiro. Foi instalado um dispositivo de projeção de fumaça no palco, a produzir uma névoa branca onde as imagens passam a ser projetadas. A princípio, as imagens são difíceis de notar, porém com o aumento da cortina de fumaça, a imagem torna-se nítida, ainda que por poucos instantes, e logo deixa de existir. O som do maquinário também é bastante peculiar e oferece uma ambientação fantasmagórica, aliada à pouca luminosidade oferecida por um conjunto de lâmpadas de iluminação quente, produzindo um efeito de luz de velas. A experiência de Rennó parece evocar uma representação mental instável e intermitente. Uma espécie de instante decisivo, que precede o real registro da imagem (Fatorelli, 2013, p. 39).

Diante da virtualização dos museus físicos que utilizam crescentemente as novas tecnologias de mídia em prol de uma experiência estética mais híbrida, imersiva e participativa, como podemos definir o que seriam os museus virtuais? Bernard Deloche (2003, p. 187) afirma que "o museu virtual não é um cibermuseu", ou seja, nem todo museu virtual está no ciberespaço e nem todo museu físico deixa de ser um museu de virtualidades como vimos nos exemplos acima, em que exposições físicas vêm se utilizando cada vez mais de elementos virtuais em sua composição. Aliás, é relevante relembrar o que diz Pierre Lévy (1996) em suas ponderações sobre o que seria o virtual, o real e o atual: "o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual" (Lévy, 1996, p. 15). Uma vez que a palavra virtual tem sua etimologia no latim *virtus*, ela denota aquilo que pode vir a ser, o que é em potência. Lévy (1996, p. 15) oferece o exemplo da árvore e da semente para explicar a virtualidade e a atualização, em que a semente tem em si o devir de ser árvore, "ela ´conhece´ exatamente a forma da árvore que expandirá finalmente sua folhagem acima dela", mas que apesar da semente possuir o devir de ser árvore, tal situação poderá nunca se atualizar, podendo a semente nunca vir a germinar, nunca tornar-se árvore. O virtual é repleto de possibilidades.

O conceito de virtual é fundamental na obra de Lévy e para toda a teoria da cibercultura. O autor entende o virtual enquanto uma dimensão da realidade, uma extensão dela própria que está em constante atualização e materialização. O virtual é o potencial em vias de realização. Contrasta o virtual com o atual, sendo este o elemento atualizado, tangível. No entanto, o virtual não deve ser entendido como uma fantasia ou ilusão, mas sim uma realidade com sua própria lógica e

[20] O vídeo de "Experiência Cinema" pode ser acessado em : http://www.rosangelarenno.com.br/obras/exibir/24/1

dinâmica. O virtual é uma categoria ontológica, que permeia não apenas a tecnologia digital, mas todas as esferas da vida humana (Lévy, 1996, p. 17). Um exemplo disso, é o experimento da Rosangela Rennó, que se utiliza de dispositivos pertencentes ao cinema, como a projeção de imagens e oferece uma sensação de imagens mentais, elementos que prevemos instantes antes de fotografar, filmar, de conceber algo que antes estava apenas em nossa mente. Ou seja, a imagem mental seria supostamente o virtual em vias de atualização, uma extensão imaterial da realidade. O virtual está nas relações sociais, instituições e nas práticas culturais, independente do ciberespaço.

Muito antes da era da internet, em 1947, o teórico francês André Malraux pensou acerca do imaginário do museu e de um museu imaginário. Um estudo inovador acerca do modo como o sujeito interagia e passa a interagir com a arte diante da reprodução de imagens, tornando-as mais acessíveis e a permitir outras maneiras de apreciação e interpretação. Partindo da fotografia enquanto instrumento para a reprodução da obra de arte, o autor tensionou as transformações da arte e da cultura na era da reprodutibilidade massiva em um cenário de comunicação global, em que através da reprodução, uma obra de arte poderia chegar a pessoas em qualquer parte do mundo. Para Malraux (1978, p. 86), a reprodução fotográfica das imagens seria o caminho para uma maior acessibilidade às obras de arte, de modo a construir o que conceituou como "Museu sem paredes" (p. 13). Sem paredes, a obra poderia ser conhecida, apreciada e estudada não apenas nos museus físicos. Democratização e descentralização. Estes são dois dos aspectos centrais na ideia de um "museu sem paredes". Para apreciar uma obra, basta que ela esteja reproduzida em livros, catálogos, fotografias e, atualmente, na internet. Tal movimento institui uma quebra de exclusividade dos museus tradicionais e torna a arte acessível a todos. A obra de Malraux é tida por alguns teóricos como geradora da ideia de museu virtual, uma vez que o artefacto é deixado de lado, em prol da reprodução.

Como vimos no segundo capítulo desta tese, Walter Benjamin (1994) já havia problematizado a questão da reprodutibilidade técnica da obra de arte, evidenciando a perda da "aura" diante das cópias. A possibilidade de reproduzir imagens em escala massiva teria transformado radicalmente a experiência estética, uma vez que possibilita o deslocamento do olhar do espectador que antes tinha um contato único e irrepetível com o objeto artístico original em um determinado tempo e espaço. Com a reprodução, a relação ente sujeito e obra de arte passa a ser mediada pela multiplicidade das cópias. Nesse sentido, a reflexão de Benjamin (1994, p. 172) dialoga diretamente com o "museu sem paredes" de Malraux (1978), na medida em que ambos

reconhecem que a reprodução redefine a mediação cultural. Neste sentido, Berger (1972, p.20) é ainda mais incisivo, ao observar que diante de uma obra original, exposta no museu, o sujeito já não a perceberia de forma "pura" ou imediata, mas a partir de seu próprio "museu imaginário". Ou seja, primeiramente, o observador é impactado pela memória que tem da obra de arte já visualizada no contexto da reprodução, uma vez que, provavelmente, seu primeiro contacto com a obra se deu através da mídia (livro, catálogo, internet, cinema, tv). Assim, tanto Benjamin (1994) quanto Berger (1972) nos ajudam a compreender em que medida a circulação das imagens tem a potencialidade de reconfigurar a própria noção de acesso, percepção e legitimação da arte. Uma vez que, o museu já não é apenas o espaço físico que consagra a obra, mas um dispositivo que opera em articulação com as memórias individuais e coletivas produzidas pela reprodutibilidade técnica e pela disseminação imagética (Berger, 1972, p.21).

Para além da democratização no acesso e da descentralização, a disseminação global da imagem propicia mais estudos e outras interpretações, até porque a obra de arte passa a ser vista fora do seu contexto original, que seria do museu físico, podendo ser reinterpretada e obter novos significados. O "museu sem paredes" propiciaria diálogos e associações, que antes estariam restritas por conta das dificuldades de locomoção e condições financeiras de ir fisicamente até ao espaço museal para apreciar a obra de arte. O imaginário é ressaltado por Malraux (1978) como um aspecto importante para a pesquisa e o levantamento de conexões diversas que ocorre ao reunir mentalmente uma série de obras. Estas imagens mentais são essenciais para o desenvolvimento de correlações entre culturas e épocas. Na era digital, o conceito de Malraux torna-se ainda mais relevante, uma vez que os museus virtuais, cibermuseus, arquivos digitais, visitas online permitem um acesso sem precedentes a coleções de arte do mundo todo, tornando ainda mais evidente a ideia de um "museu sem paredes" ou como salienta Schweibenz (2019, S/P) "o museu wireless é uma variante radical do que Malraux entendeu por ´museu sem paredes´".

Com a internet, as páginas de arte ganham terreno no ciberespaço e dão origem aos cibermuseus, que nem sempre possuem uma boa qualidade em sua apresentação. Os cibermuseus recebem duras críticas de teóricos como Deloche (2003) e Lévy (2000). Deloche (2003) critica tais projetos que parecem não passar de uma "triste robotização da visita traduzida em uma espécie de taylorização da cultura que decide deslocar as obras e não os visitantes" (Deloche, 2003, p. 187). Para Pierre Lévy (2000), os museus virtuais (que na verdade seria o que estamos conceituando como cibermuseus) não passavam de catálogos na internet e

"provavelmente nunca farão concorrência aos museus reais, sendo antes suas extensões publicitárias. Representarão, contudo, a principal interface do público com as obras" vaticinou Lévy (2000, p. 154). Apesar dos termos cibermuseus e museus virtuais serem parecidos e socialmente confundidos, cada um dos conceitos diz respeito a situações bem diferentes. O cibermuseu está centrado na digitalização e disponibilização online de coleções físicas, são o que Lévy (2000, p. 155) alega serem "extensões publicitárias", tendo o foco na amplitude e alcance do público com objetivo de levar um número maior de visitantes aos museus tradicionais. Já o museu virtual, envolve a criação de experiências da ordem do sensível e de exposições que não dependem do artefacto físico, se utilizando de tecnologias como a realidade virtual e, ou ampliada, de modo a gerar uma outra experiência estética, que é voltada à imersão e à interatividade. Logo, como salienta Deloche (2002, p. 187), "O museu virtual não é um cibermuseu". E, esclarece, os museus virtuais existem e não estão necessariamente alinhados ao ciberespaço, "nada tem a ver com prodígios tecnológicos, mas a prolongação virtual do museu atual" (Deloche, 2002, p. 188). Para o autor, os museus institucionais sempre tiveram um quê de virtualidade.

Ainda que com objetivos publicitários, por volta de 1993, os museus começam a distribuir informações através de sites na internet. No entanto, em 1994, o estudante francês Nicolas Pioch, lançou na web, um site em prol da democratização do acesso ao Museu do Louvre, o *WebLouvre*, uma forma de resistência ao museu (Schweibenz, 2019, S/P). Pioch fotografou obras pertencentes ao museu e passou a exibi-las na internet. Este é considerado o primeiro museu virtual na internet, em um formato próximo ao que conhecemos atualmente. O site ganhou o prêmio *Best Of The Web*, no ano de 1994. Com um grande número de acessos, de várias partes do mundo, o site não passou despercebido à gestão do Museu do Louvre, que exigiu a mudança do nome do projeto de Pioch, que passou a se chamar *WebMuseum*[21]. O site ainda está ativo e possui vasta informação sobre a obras de arte aliadas a imagens digitalizadas em alta resolução.

Em 1994 foi lançado o *Virtual Library of Museums (VLmp),* por Jonathan Bowen, cientista da computação da Universidade de Oxford. A iniciativa foi a primeira a ser aprovada pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM). O projeto era parte de um programa sobre a Biblioteca Virtual da *World Wide Web*, iniciado por Tim Berners-Lee. O projeto agregou ainda o Museu Virtual da Computação. Em 1996, o ICOM assumiu a gestão do VLmp. "Dessa forma, os museus virtuais

[21] https://www.ibiblio.org/wm/

deveriam entregar conteúdo para residências individuais, literalmente criando o ´museu sem paredes´" (Schweibenz, 2019, S/P). Estava institucionalizado o museu virtual através da web.

3.3.1 . Do Google Art Project ao Google Arts and Culture: potencialidades da web 2.0

É neste cenário entre cibermuseus e museus virtuais que surge o *Google Art Project*[22], um projeto do *Google* com o objetivo de democratização no acesso a obras de arte pertencentes à cultura mundial. O lançamento da plataforma foi realizado em 1º de fevereiro de 2011, em Londres, e contou com a apresentação de 17 museus renomados, de países da Europa e dos Estados Unidos, dentre eles: o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, o Tate Britain, de Londres, a Galeria Uffizi, na Itália e o Museu Hermitage, de São Petersburg. Na altura do lançamento, o *Google Art Project* contava com cerca de 32 mil obras que incluíam escultura, pintura, arquitetura, desenho, artefactos religiosos e manuscritos (Silvana, 2012, S/P). A plataforma tinha como objetivo a disseminação de obras de arte dos museus mais relevantes do mundo a nível global. Para atingir esta meta, a língua tornou-se um aspecto relevante no processo e as informações acerca das coleções, inicialmente, foram disponibilizadas em 18 idiomas diferentes. Pouco mais de um ano após o lançamento, em maio de 2012, a plataforma já tinha se expandido e abrigava 151 museus (Silvana, 2012, S/P).

De acordo com Proctor (2011, p. 215), o projeto oferecia um vislumbre acerca de novos modos para os museus usarem a internet e serem usados por ela. Um modo colaborativo que envolvia o *Google,* os museus, os pesquisadores e os visitantes. Uma das questões que se colocava sobre a disponibilização do acervo através da internet era a da qualidade da imagem apresentada através do ecrã e a possibilidade de pixelização ou distorção da figura. No entanto, para garantir a qualidade da visita, as obras foram fotografadas em altíssima definição através do dispositivo *nine eyes*, já utilizado no *Google Street View,* porém adaptado. Ao invés de ser acoplado em um veículo, o dispositivo foi implantado em uma espécie de *trolley*[23]. Para o *Art and Project*[24], o dispositivo passou a contar com 15 câmeras fotográficas, em 360º e três feixes de lasers, com a finalidade de capturar a profundidade das obras. O *trolley* percorria os corredores do museu

[22] Vídeo de apresentação do Google Art Project em: https://www.youtube.com/watch?v=4ZdCByYeNRU&t=1s
[23] Captação de imagens no National Portrait Galery, em Londres : https://www.youtube.com/watch?v=GcfoYHJBQsY
[24] Estas informações técnicas constam em: https://www.google.com/intl/pt-PT/culturalinstitute/about/artproject/

fotografando as obras em seu pormenor para que pudesse causar no visitante a impressão de estar a caminhar por entre as galerias dos museus. Com uma imagem em alta definição, com a possibilidade de alcançar os 7 bilhões de pixels, e com a utilização de ferramentas de realidade aumentada, o *Google Art Project* passa a proporcionar uma outra visibilidade e sensorialidade ao visitante virtual.

Imagine que ao visitar um museu pessoalmente, o local encontra-se repleto de pessoas a admirar as obras, sem a possibilidade de se aproximar do objeto e com dificuldade em observar os pormenores da obra. Uma das grandes vantagens do *Google Art Project*, dentre outras, é a possibilidade de se ater aos detalhes da obra através da realidade aumentada, que possibilita um outro modo de ver e sentir a obra de arte (Sood, 2011, S/P). Este detalhamento, fez com que a ferramenta se tornasse relevante para a pesquisa científica e análise de obras de arte (Proctor, 2011). Com o *Google Art Project,* a ideia de um "museu sem paredes" (Malraux, 1978) é expandida a um nível nunca antes concebido, uma vez que o usuário pode montar a sua própria galeria de arte, ou seja, se o visitante está interessado em estudar as obras de Van Gogh, por exemplo, pode dispor de obras do artista que se encontram em diferentes museus em uma coleção virtual própria e estabelecer as devidas relações entre as imagens, sem ter a necessidade de deslocação e do gasto de vultuosas somas de dinheiro em viagens e hospedagens. O objeto de estudo estaria a um clique de distância, com acesso livre, 24 horas por dia e com um grande detalhamento. Malraux (1978, p. 11) questiona o porquê da ideia de que, socialmente, toda a arte encontra-se no museu, enquanto a bem da verdade o museu é privado "do que não é transportável; do que não pode ser facilmente exposto" (Malraux, 1978, p. 11) como os afrescos, os conjuntos de tapeçaria, o interior das capelas ou a arquitetura. No entanto, através do sistema *Street View*, o *Google Art Project*, passa a expor a arte que não pode ser transportável e com detalhes tão surpreendentes que não poderiam ser visíveis em uma visita física ao local (Sood, 2011, S/P).

Essa experiência imersiva proporcionada por esta plataforma transforma o mundo da arte e estabelece outras práticas. Em março de 2011, o diretor do *Google Art Project*, Amit Sood, apresenta uma palestra na conferência de Tecnologia, Entretenimento e Design (TED), intitulada: "Construindo um museu de museus na web"[25], em que apresenta a plataforma ao público e afirma que o *Google Art Project* tinha como uma das principais missões tornar as artes mais acessíveis a

[25] Palestra apresentada por Amit Sood, no âmbito do TED pode ser assistida em : https://www.ted.com/talks/amit_sood_building_a_museum_of_museums_on_the_web?subtitle=pt-br

pessoas que não possuem a oportunidade de visitar museus e cita sua própria experiência. Refere que, apesar de ter tido uma boa educação, quando vivia na Índia, pouco podia visitar as obras de arte em museus e que quando começou a frequentar museus e galerias percebeu que podia aprender imenso. Para Sood (2011, S/P) a ferramenta tinha como potencial auxiliar na educação, disseminar a cultura em todo o mundo, melhorar o acesso de pesquisadores às imagens e alterar a visibilidade das obras a partir de técnicas de realidade aumentada.

> Vamos ao Moma, em Nova Iorque, um dos meus preferidos, ´A noite estrelada´ o exemplo que dei a vocês é sobre encontrar os detalhes, mas e se quiserem ver as pinceladas? E se vocês quiserem ver como Van Gogh criou esta obra prima? Eu vou aproximar, aumentando o zoom, chegamos lá. Vamos até as rachaduras do quadro. Esta é ´A noite estrelada´ como vocês nunca viram (Sood, 2011, S/P).[26]

Em 2016, o *Google Art and Project* expandiu-se tornando-se o *Google Arts and Culture*. Se antes o foco estava na reprodução de obras de arte de museus renomados, o *Arts and Culture* representa uma evolução do projeto inicial e permite que outras instituições criem seus próprios museus virtuais e que estes estejam apenas na internet, como é o caso do Museu Virtual da Lusofonia, uma unidade cultural da Universidade do Minho, encontrada apenas no espaço digital. O *Google Arts and Culture* inclui uma vasta gama de experiências culturais, interativas ou recursos educacionais como artigos informativos, vídeos, entrevistas e documentários. A partir de 2016 o foco da plataforma mudou e se estabelece enquanto democratizador da cultura e do conhecimento em geral. Já não bastava para ser um "museu de museus", como explicou Sood (2001, S/P) no princípio da plataforma.

Embora o objetivo do *Google* seja o de democratizar ainda mais o acesso à cultura e ao conhecimento mundial em uma partilha global, não há como deixar de lado o facto de que ao compilar informações, imagens, materiais culturais de todo o mundo, enquanto empresa, o *Google* toma para si um imenso capital cultural e simbólico (Bourdieu, 2007). *Em Distinção: Uma crítica social do julgamento*, Bourdieu realiza uma análise detalhada sobre as desigualdades sociais e assinala quatro principais capitais que são capazes de oferecer poder a pessoas e a instituições. A partir destes capitais são geradas desigualdades entre quem os possui e quem não os possui. Bourdieu (2007) os define enquanto capital econômico, capital social, capital cultural e capital simbólico. O capital cultural seria aquele incorporado através de competências linguísticas e conhecimentos adquiridos através da socialização, da família e do ambiente escolar. São

[26] Trecho retirado da paletra de Amit Sood no âmbito do TED. https://www.ted.com/talks/amit_sood_building_a_museum_of_museums_on_the_web?subtitle=pt-br

competências internalizadas pelo indivíduo como o gosto, habilidades e conhecimentos. O capital cultural institucionalizado é aquele que se adquire através das credenciais académicas como as titulações que geram legitimidade e competência ao indivíduo, para além daquele que é objetivado e se configura por bens físicos como livros, instrumentos musicais e obras de arte. Através deste subtipo de capital cultural, o indivíduo dispõe de meios tangíveis de demostrar e aumentar o seu status cultural (Bourdieu, 2007, pp. 213-214).

Para Bourdieu (2007), o capital cultural desempenha um papel fundamental na perpetuação das desigualdades sociais. Uma vez que famílias mais abastadas conseguem transmitir um elevado nível de capital cultural a seus descendentes, estes acabam por ter mais facilidades no sistema educacional e posteriormente no mercado de trabalho. Se eles possuem maior capital cultural, há uma maior possibilidade de adquirirem mais capital económico, social e simbólico Bourdieu (2007, p. 108). Ou seja, quando o *Google* mobiliza a cultura e o conhecimento em uma ferramenta como o *Google Arts and Culture*, cria-se um domínio da produção artística e cultural digitalizada, onde uma parte significativa do conhecimento e da cultura mundial fica concentrada em uma única empresa. Consequentemente, outras instituições e empresas tornam-se dependentes dessa entidade. Embora o serviço não seja cobrado ao usuário, o *Google* aumenta o seu grau de influência e poder no mundo e consequentemente, aumenta o seu capital económico no sistema financeiro (na bolsa de valores, por exemplo).

Outra questão relevante é acerca das presenças e ausências de obras de arte na plataforma, uma vez que grande parte da arte moderna e contemporânea não pode ser exibida por conta das leis de direitos autorias. Na União Europeia, Estados Unidos, Brasil, dentre outros países, uma obra é de direito do autor ou da família deste pela vida toda do artista, mais 70 anos. Pode-se citar aqui o exemplo de Pablo Picasso, que faleceu em 1973 e que, portanto, suas obras serão de domínio público a partir de 2043 (Silvana, 2012, S/P). Até lá, todo espólio pertence aos herdeiros e seu uso terá que ser cedido por estes, o que requer, geralmente, o pagamento pelos direitos autorais. Como museus e herdeiros não chegaram a um acordo acerca do uso digital das obras de Picasso, as imagens de obras do artista não fazem parte do acervo da plataforma, uma vez que os museus que exibem as obras físicas do artista não possuem autorização para digitalizar e divulgar as mesmas no ambiente virtual (Silvana, 2012, S/P). Alguns dos quadros do artista podem até ser vistos em galerias de usuários comuns, mas não de posse da plataforma. Oficialmente, no *Arts and Culture* há apenas uma página inicial que faz menção à história do artista

e à reprodução de seis de suas obras[27]. O mesmo ocorre com Marcel Duchamp[28] e Andy Warhol[29], por exemplo.

Silvana (2012, S/P) sinaliza ainda que boa parte deste imbróglio acerca dos direitos autorais poderia ser resolvido pelo *Google.* No entanto, a empresa tem como regra que cada museu virtual se auto gerencie e as questões autorais fazem parte deste gerenciamento. Ou seja, cada instituição precisa negociar sozinha pela utilização das imagens, o que torna o processo mais difícil e não vantajoso para a instituição, uma vez que cada unidade teria que dispender de vultosos recursos financeiros para alcançar a permissão de utilização para depois ceder os direitos de uso da imagem ao *Google* de maneira gratuita. Por conta dessa questão, é muito comum realizar um tour virtual na plataforma e de se deparar com imagens desfocadas ou pintadas em branco. É notório que há ali uma obra, mas que não é possível acessá-la. A citar Nancy Proctor, Silvana (2012, S/P) sintetiza que trabalhar com museus pode muitas vezes ser lento e difícil por conta de seus procedimentos burocráticos, sendo admirável que haja tantos museus de renome que sejam parceiros do *Google,* evidenciando um caminho para a exibição de obras de arte que tende a crescer, apesar do receio inicial de instituições e de profissionais de que os museus na *web* poderiam vir a substituir o desejo e a curiosidade do visitante de estar em um museu físico, diminuindo consideravelmente o número de visitas. Tal pensamento foi desfeito com o tempo e o comportamento do usuário tem se revelado o contrário disso. Ao visitar os museus virtuais, o usuário possui ainda mais desejo em conhecer a obra de perto e o movimento de visitantes tem sido cada vez maior (Proctor, 2011, p. 221).

Lopes (2018) identifica alterações na práxis do sujeito ao realizar um tour virtual na plataforma de modo a entender as diferenças e semelhanças na visualidade e experiência estética dos visitantes. Para o autor, não existe mais a possibilidade de separar a tecnologia da cultura (Lopes, 2018, p. 383) e evidencia que estas "ferramentas de acesso e mediação estão criando uma significação virtual da representação humana, gerando uma tendência à universalidade da forma e ao agir nas redes, criando uma possibilidade turística mediada" (Lopes, 2018, p. 383). Para Lopes (2018, p. 383), o *Google Arts and Culture* não está apenas transformando o acesso aos espaços artísticos, mas também promovendo uma aculturação global das tecnologias como meio de acesso e representação cultural (Lopes, 2018, p. 383). De tal modo que é inegável que

[27] https://artsandculture.google.com/entity/pablo-picasso/m060_7
[28] https://artsandculture.google.com/entity/marcel-duchamp/m0bqch
[29] https://artsandculture.google.com/entity/andy-warhol/m0kc6

a plataforma de artes do *Google* trouxe outros modos de ver a arte, estudar a arte e disseminar o conhecimento. Diante da pandemia por Covid-19, em que por vários meses houve um confinamento e encerramento de unidades culturais, museus e galerias, as potencialidades dos museus virtuais, através da internet, tornaram-se ainda mais nítidas e relevantes, aumentando exponencialmente o número de museus aderentes a esta nova tecnologia e o número de visitantes à plataforma *Google Arts and Culture*.

3.3.2 . A Covid-19 e o desenvolvimento dos Museus Virtuais

A COVID-19, causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, foi detectada em dezembro de 2019, na cidade de *Wuhan*, na China, e se espalhou globalmente, levando a Organização Mundial da Saúde (OMS) a declarar pandemia em março de 2020. Com o avanço exponencial no número de mortos pela doença nos mais diversos países do mundo, autoridades sanitárias determinaram o distanciamento de pessoas[30] através de confinamento. Diante da campanha "Fique em casa!" e de um forte controle por parte das autoridades com aplicação de multa e até mesmo a detenção de indivíduos a circular na urbe sem a devida autorização, o mundo parou. O comércio encerrou as portas, o trabalho foi realizado a partir de casa, assim como o funcionamento de escolas e cursos. Neste cenário, foi acelerada a transformação digital em vários setores (ODCE,2020, S/P). A necessidade de distanciamento social impulsionou a adoção de tecnologias digitais, desde o comércio eletrônico até serviços de saúde e educação online. Era necessário agregar a tecnologia ao dia-a-dia, aumentando o uso de ferramentas como as redes sociais (*Tik Tok, Instagram, Facebook, YouTube*); plataformas de interação (*Zoom, Meet, Teams, Whatsapp*); troca de arquivos em grandes formatos (*Wetransfer, DropBox, Drive*), dentre outros dispositivos que mostraram-se essenciais nestes tempos de confinamento.

A COVID-19 trouxe desafios sem precedentes para o setor cultural em todo o mundo. Com as regras de distanciamento social, houve também o fechamento de museus, galerias, teatros, cinemas, concertos ao vivo e atividades culturais com público foram cancelados. A crise foi longa, profunda e não afetou o setor cultural apenas economicamente, mas alterou as possibilidades do fazer e da fruição cultural (UNESCO, 2020, p. 2). A cultura teve que se reinventar em inovações

[30] Dados da OMS. Em: https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19

significativas que moldaram um outro cenário para as artes e a cultura em geral. Nunca antes a arte e a tecnologia foram tão aliadas quanto a partir da pandemia. Durante a crise, "os setores cultural e criativo deram continuidade à sua função social. As cidades conceberam novas formas de acesso às atividades culturais com o propósito de facilitar e enriquecer a vida durante o confinamento" (UNESCO, 2020, p. 2). Instituições e artistas migraram para o ciberespaço. Museus passaram a oferecer visitas virtuais, atores e músicos passaram a realizar apresentações ao vivo em tecnologia *streaming* através do *Youtube, Instagram, Zoom,* dentre outras plataformas. Em Roma, na Itália, filmes saíram das salas de cinema e passaram a ser projetados em paredes de prédios, através da iniciativa #cinemadacasa (UNESCO, 2020, p. 2).

Na impossibilidade de ter uma bilheteria, surgiram métodos de monetização, como a utilização de *QR-Codes* com instruções de como realizar doações. Estes dados eram exibidos durante as transmissões de música e teatro. Financiamentos coletivos virtuais também foram realizados em prol da categoria artística. Neste cenário, artistas locais passaram a ser mais valorizados e as tradições locais ficaram a ser mais conhecidas e "proporcionaram uma sensação de alívio e normalidade aos residentes" (UNESCO, 2020, p. 3). O confinamento incentivou ainda uma rede de colaborações entre artistas, instituições, mídias e governos (UNESCO, 2020, p. 7). Foram realizados programas de apoio financeiro de emergência e parcerias com a finalidade de mitigar os impactos financeiros para os profissionais da cultura.

Apesar da pandemia ter sido um momento de desafios extremos para o setor cultural, pode-se inferir que as experiências vivenciadas neste período também trouxeram imensas inovações capazes de alterar significativamente os modos de produção, distribuição e consumo cultural. Um relatório divulgado em março de 2022, *pela National Endowment for the Arts*, nos Estados Unidos, analisou o impacto econômico da COVID-19 nos setores culturais e criativos no país. Dados da *Arts and Cultural Production Satellite Account (ACPSA)* mostraram que apesar da economia artística ter tido uma diminuição de quase o dobro da taxa da economia local, em 2020, as artes e a cultura representaram 4,2% do PIB dos Estados Unidos, acrescentando 876,7 mil milhões de euros à economia (NEA, 2022, p. 4). O relatório indica a importância do setor das artes e da cultura, que se reinventou, mesmo diante de uma das maiores crises da história recente. Exemplo significativo desta reinvenção está no aumento do número de museus, galerias e instituições que passaram a disponibilizar material digitalizado em museus virtuais na web e o número de visitantes que passaram a realizar visitas virtuais nestes museus.

Se antes da pandemia muitos museus não imaginavam ou não desejavam ter seu conteúdo digitalizado e exposto online, as limitações impostas pela COVID-19 exerceram uma enorme motivação para que as instituições artísticas superassem esta barreira e passassem a ter suas coleções e conhecimentos na internet (Aksoy, 2020). No comunicado da ICOM aos museus e aos diversos públicos envolvidos, a presidente da organização, Suay Aksoy, foi otimista e assertiva ao afirmar que, apesar do momento de instabilidade para os setores culturais, os museus iriam seguir adiante e elucidou que apesar das portas fechadas, os museus nunca foram tão acessíveis quanto na atualidade.

> A oferta de visitas virtuais, coleções, vídeos e conferências é imensa e cresce a cada dia. Parece que o surto de COVID-19 desencadeou uma inovação que vai além das soluções digitais, estendendo-se ao apoio da capacidade de recuperação da comunidade. Os museus menores, que não possuem tecnologia de ponta, estão demonstrando uma extraordinária resiliência ao encontrar outras formas de alcançar seu público, às vezes com algo tão simples como um hashtag. Nosso campo está sendo obrigado a mudar em um ritmo acelerado. Temos a oportunidade e o poder de fazer com que o desfecho dessa história seja melhor do que poderia ser de outra forma (Aksoy, 2020, S/P).

Neste contexto pandémico, museus e galerias tiveram que inovar em suas estratégias para manter o relacionamento com o público e as tecnologias digitais tornaram-se a principal forma de interação entre as artes e as instituições culturais e artistas (Faber, Henkel, Eulenstein 2022, S/P). Instituições como o Museu do Palácio na Cidade Proibida de Pequim, um dos locais mais visitados do mundo que conta a história da cidade chinesa, remontando a mais de 600 anos, utilizaram transmissões ao vivo para guiar virtualmente os visitantes através de suas exposições. Uma das sessões transmitidas pelo museu chegou a atingir 34 milhões de visualizações no pico da transmissão (Hillier, 2021, S/P). O Museu de História Natural em Londres também lançou eventos online gratuitos e sessões educativas como parte de sua série *#OurBrokenPlanet*. A proposta era unir educação e cultura ao explorar o impacto ambiental do ser humano e algumas formas de reduzir esta pegada. Foram convidados fotógrafos, cientistas, jornalistas, ativistas climáticos e artistas como Jane Fonda, que também é ativista (Hillier, 2021, S/P).

O ICOM produziu um relatório acerca do projeto solidário ICOM – Avicom, ICOM-MPR (Comitê Internacional de Audiovisual, Novas Tecnologias e Mídias Sociais e Comitê de Marketing e Relações Públicas) em cooperação com ICOM – Alemanha, que investigou o

planejamento digital através da internet, desenvolvido por 173 museus, em 51 países de todos os continentes. Durante a avaliação, ficou evidente que" a Covid-19 fez com que expandissem ativamente as suas ofertas digitais, introduzindo novos formatos como podcasts, visitas guiadas digitais e mediação online. Estas iniciativas visaram colmatar a distância física e permitir que os museus mantivessem o contacto com o público (Faber, Henkel, Eulenstein, S/P). Como exemplo oferecido no relatório está o museu de Inhotim, em Brumadinho, Minas Gerais, Brasil, que em 13 de junho de 2020 lançou um vídeo de 4 minutos e 40 segundos, através da plataforma *YouTube* com o título: *Todo o sentimento: Orquestra de Câmara Inhotim*, com uma mensagem pessoal do diretor do museu a falar sobre esperança. A mensagem é acompanhada pela orquestra do Museu diante de esculturas do parque e imagens aéreas do local. Atualmente, o vídeo conta com 72 mil visualizações. Em 2022, o museu, que já fazia parte da plataforma *Google Arts and Culture* antes do confinamento, lançou o seu primeiro *podcast* (Faber, Henkel, Eulenstein, 2022, p.51).

Em entrevista ao jornal brasileiro Folha de São Paulo, o diretor do *Google Arts and Culture*, Amit Sood, revelou que devido às alterações vivenciadas com o confinamento e à impossibilidade das pessoas em frequentar os espaços destinados à arte, a plataforma virtual havia recebido inúmeros pedidos de adesão de museus, galerias e instituições que ainda não faziam parte do projeto. Sem citar números absolutos, Sood informou que os acessos à plataforma mais que dobraram neste período, assim como o número de instituições aderentes, que já são mais de duas mil, em 40 países e milhões de obras de arte digitalizadas (Balbi, 2020, S/P).

> A plataforma já vinha, assim, se expandindo em anos anteriores. Durante a pandemia da Covid-19, porém, ganhou ainda mais importância. Num momento em que os museus e centros culturais fecharam para o público por causa das medidas de distanciamento social, a quantidade de acessos ao site mais que dobrou (Sood entrevistado por Balbi, 2020, S/P).

Durante a pandemia, a plataforma do *Google Arts and Culture* desempenhou um papel crucial ao possibilitar que um grande número de pessoas desfrutasse de experiências virtuais de visitas guiadas através da *web*. A plataforma garantiu que os museus continuassem a alcançar o público globalmente e foi uma das grandes facilitadoras de visitas virtuais a museus e exposições em todo o mundo. Tais alterações no fazer e no fruir artístico abriram outras oportunidades e legados importantes que perduraram durante o cenário de isolamento social, mas que continuarão a influenciar a cultura no presente e no futuro devido à sua relevância.

3.4 . As histórias que os museus contam: os museus virtuais lusófonos no *Google Arts and Culture*

"Os museus contam histórias, mas nunca contam todas as histórias de um lugar ou de um objeto". Este texto faz parte do catálogo da exposição "Histórias escondidas de um museu". A mostra foi apresentada entre os anos de 2021 e 2022, no Museu de Lisboa e está disponível na página do museu na internet[31]. Se os museus contam uma história, que história eles contam e quais permanecem no anonimato? Estas são questões que começam a ser pensadas pós década de 1980. Guardiões da história, ao menos da história que se deseja contar, o museu contribui para a cultura e para o conhecimento da humanidade. Macdonald (2006, p. 4) salienta que os museus são instituições que desenvolvem uma política identitária, uma "instituição de reconhecimento e identidade por excelência" e que no processo curatorial acabam por reconhecer e legitimar algumas identidades em detrimento de outras. Os museus não devem ser compreendidos apenas como uma espécie de arquivo de objetos antigos, mas como espaços para a aprendizagem, a reflexão e o diálogo.

Esta alteração na perspectiva dos museus quanto aos processos de representação faz surgir uma visão mais crítica acerca das instituições e seu processo de curadoria começa a ser o centro de questionamentos por parte da sociedade. "O que foi pesquisado, como e porquê? E, igualmente significativamente, o que foi ignorado ou tomado como garantido e não questionado, passou a ser visto como assunto a ser interrogado e respondido" (Macdonald, 2006, p. 3). Questões acerca da etnicidade, sexualidade, classe social, gênero, dentre outras passam a ser notadas, gerando inúmeras críticas à representação nas artes. Segundo Macdonald (2006, p. 4), os museus tornam-se, no século XX, um campo de batalha cultural, em que algumas das questões culturais e epistemológicas mais contestadas e espinhosas da atualidade estão em embate.

As histórias contadas pelos museus possuem uma relação emocional que conectam pessoas pela emoção e empatia geradas no momento da fruição. Talvez este seja um dos motivos para o crescimento do número de museus que abrigam histórias das duas grandes guerras, do holocausto e de grupos antes marginalizados pós década de 1970. Proliferam os museus de bairro e de baixo orçamento, por vezes centrados na vida local e cotidiana. "Diz-

[31] https://www.museudelisboa.pt/pt/acontece/historias-escondidas-de-um-museu

se que noventa e cinco por cento dos museus existentes foram fundados desde a Segunda Guerra Mundial" (Macdonald, 2006, pp. 4 -5). Tais dados remetem à importância do museu enquanto elemento identitário e de marketing de imagem, ligado ao turismo cultural, prestígio e fluxos de capital (Macdonald, 2006, p. 5). De acordo com Macdonald (2006, p. 5), o surgimento dos museus virtuais no ciberespaço contribui para este alargamento no número de museus, que já nem precisam de um espaço físico para exibir suas coleções.

Neste contexto, os museus em língua portuguesa têm ganho cada vez mais presença no espaço digital, sobretudo, e à semelhança do que aconteceu com outros, como já referido, no período de isolamento social e pós COVID-19, em que houve uma grande expansão no número de virtualização de museus, galerias e instituições culturais. No entanto esta expansão não significa igualdade de oportunidades. Dados disponibilizados pelo próprio *Google Arts and Culture*[32] revelam uma distribuição desigual da presença lusófona na plataforma. Atualmente, o Brasil reúne 129 instituições parceiras, enquanto Portugal conta com 66 museus com acervos e exposições digitais disponíveis no *Google Arts and Culture*. No entanto, países como: Angola, Cabo Verde, Moçambique, Guiné-Bissau, São Tomé e Principe, Timor – Leste e mesmo as regiões de Macau, Goa e Galiza não possuem instituições locais representadas oficialmente na plataforma. Quando é realizada a busca por estes países, o que emerge são imagens e conteúdos associados a museus com sede em Portugal, Brasil e até mesmo na Suíça. Tal cenário demonstra a centralidade de Brasil e Portugal na curadoria digital do patrimônio lusófono e uma grande assimetria na representação da cultura visual dos países que tem o português como língua oficial.

Selecionamos três museus com conteúdo voltado à lusofoniae disponíveis na plataforma *Google Arts and Culture*, para apresentarmos pormenorizadamente. São eles: o Museu da Língua Portuguesa, o Museu da Pessoa e o Museu do Cerrado. Todos, se apresentam em português e estão em categorias diferentes: linguística, memória e ecologia, mas em uma estrutura ligada ao conceito de "museu sem objetos" (Vergès, 2023, p.141). Tais instituições atuam de modo semelhante ao Museu Virtual da Lusofonia, que se baseia mais na informação e no conhecimento mútuo de expressões artísticas e cultuais, do que puramente no universo artístico, embora estejam envolvidos também em questões da estética artística contemporânea, como a hibridez de mídias, a imersividade e a interatividade com os

[32] Dados disponíveis em: https://artsandculture.google.com/search?q=brasil

públicos. Veremos que nestes três museus é atribuída à narrativa e às atividades educativas um lugar relevante na apresentação das coleções.

3.4.1 . O Museu da Língua Portuguesa: conhecimento e culturas lusófonas

O Museu da Língua Portuguesa se dedica à volorização linguística do português. É uma instituição física, localizada no prédio histórico da Estação da Luz, na cidade de São Paulo, no Brasil. O museu foi inaugurado em 2006 e rapidamente se tornou uma referência para os estudos linguísticos, culturais e históricos no paíse e no exterior (Santos, 2019, p.17). O Museu da Língua Portuguesa todos os anos atrai milhares de visitantes interessados em explorar a riqueza e a diversidade da língua portuguesa (Santos, 2019, p.17).

Em 21 de dezembro de 2015, o prédio que abriga o museu foi atingido por um incêndio de grandes proporções e precisou ser fechado para o público até o ano de 2021, quando foi reaberto. Em entrevista ao site G1, a curadora do museu, Isa Ferraz, afirmou que apesar dos danos materiais provocados pelo fogo, as exposições que faziam parte do acervo eram completamente digitais e afirmou haver *backup* da maior parte do acervo. Sendo assim, a equipa teve apenas que remontar alguns vídeos (G1, 2015, S/P)[33]. Diante da fala da curadora Isa Ferraz, fica evidente que ter o patrimônio dos acervos museais digitalizados é uma mais valia diante de tragédias como a que ocorreu no Museu da Língua Portuguesa, em 2015. Digitalizar os arquivos é uma possibilidade de resguardar o patrimônio.

Além do espaço físico, o Museu da Língua Portuguesa expandiu seu alcance através da internet ao criar um portal virtual que oferece recursos e experiências imersivas e interativas aos públicos através da internet. Atualmente, além do site, o museu tem parceria e está disponível na plataforma *Google Arts and Culture*[34], onde possui 163 itens alocados em três coleções. A primeira delas é intitulada: *Visitando o Museu da Língua Portuguesa* e faz referência ao espaço físico do museu. As primeiras legendas contam a história da instituição e a apresentam ao público. Na sequência é mostrada a coleção *Viagens da língua*, que fisicamente fica no primeiro andar do museu. Aqui é apresentada uma imagem de fundo com o áudio que é utilizado na sala de exposições, de modo que haja certa imersão do sujeito ao ver a exposição virtual. Nesta primeira parte, o visitante é conduzido em uma viagem acerca da constituição da língua portuguesa pelo

[33] Texto da matéria no G1 - https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2015/12/incendio-atinge-museu-da-lingua-portuguesa-em-sp-dizem-bombeiros.html
[34] https://artsandculture.google.com/partner/museu-da-lingua-portuguesa

mundo, a perceber a formação histórica, cultural e social do idioma. A narrativa faz referência ao parentesco linguístico do português com outras línguas como o espanhol, o grego, o russo e o holandes, além de fazer referência que a língua portuguesa é uma das mais faladas no mundo[35].

Laços de Família é uma instalação que remete a uma árvore genealógica do idioma, como apresentado na imagem 01. Remete para o desenvolvimento histórico e social da língua portuguesa e o movimento de outros idiomas que tiveram origens semelhantes ao português.



Imagem 01 : Laços de Família

Fonte: Museu da Língua Portuguesa – Google Arts and Cultures

Além de aúdios, textos e fotografias, a coleção virtual conta também com o vídeo *Rua da Língua*. Com cerca de 30 segundos, a produção mostra uma instalação audio-visual que está disponível fisicamente no museu e que remete a poesias, intervenções artísticas e ao uso da língua nos espaços públicos. Outra produção em vídeo é *Beco das Palavras*, que mostra um jogo colaborativo, disponibilizado fisicamente na instituição, em que os visitantes interagem afim de unir sílabas que flutuam em um ecrã eletrônico. Quando o participante forma a palavra, é exibido um vídeo com a origem e significado da mesma.

A segunda coleção disponível no museu virtual é : *Do Cilindro à Nuvem* , que conta a história das tecnologias de reprodução de músicas. A mostra é baseada em uma exposição temporária do museu físico intitulada: *Essa Nossa Canção*, apresentando uma série de músicas brasileiras e a relação das canções com a língua portuguesa e a cultura do país. Para além de artefatos como o

[35] https://artsandculture.google.com/story/YgWxSop6IsW4Qw

gramofone e rádios antigos, a exposição conta com fotografias de propagandas ligadas à música, episódios em banda desenhada e quadros que retratam a música na história do Brasil, como na imagem 02, de Almeida Júnior, datada de 1899, que retrata *O Violeiro*.



Imagem 02 : O Violeiro – Almeida Júnior - 1899

Fonte: Museu da Língua Portuguesa – Google Arts and Cultures

Estação da Luz: 120 anos é a terceira e última coleção disponibilizada pelo Museu da Língua Portuguesa, através do *Google Arts and Culture*. A mostra é uma homenagem ao prédio histórico que abriga a instituição, em São Paulo e que completou, em 2021, os 120 anos da sua fundação, datada em 1901. 2021 foi também o ano de reabertura do museu físico após o processo de restauração por conta do incêndio ocorrido em 2015. A coleção é sinalizada em suas legendas como um ato de comemoração. A mostra conta com imagens antigas, da época da fundação da Estação da Luz, imagens fotográficas da cidade e da sociedade da época, como é possível ver na imagem 03, que remonta à inauguração do primeiro elétrico de São Paulo.



Imagem 03 : Concentração popular na inauguração do primeiro bonde elétrico em São Paulo

Fonte: Museu da Língua Portuguesa – Google Arts and Cultures

Tanto no museu físico, quanto no virtual, duas das características principais das coleções apresentadas são: a imersão e a interatividade. Através de plataformas no formato digital, os visitantes participam de jogos interativos, assistem a vídeos explicativos e podem explorar mapas linguísticos que mostram a distribuição e as variações, os sotaques da língua portuguesa em diferentes regiões do mundo. Há ainda seções dedicadas a escritores e poetas lusófonos, onde os visitantes podem ler obras literárias, ouvir leituras de textos[36] e aprender sobre a vida e a obra de figuras literárias icônicas em língua portuguesa. Para Santos (2019, p. 148), estas ferramentas interativas não apenas educam, mas também envolvem os visitantes de maneira lúdica, tornando o aprendizado acerca da língua portuguesa uma experiência dinâmica e prazerosa.

> A elaboração de jogos educativos pela equipe de educadores compunha estratégias para estabelecer o diálogo com diferentes públicos e tensionar o prestígio da língua normativa ensinada na educação formal, em especial, os jogos que traziam expressões regionais. A orientação do educador é estimular o visitante a se colocar mais sobre expressões vividas em língua portuguesa, uma ação que poderia gerar reconhecimento do público ou provocar o olhar para o não pensado. (Santos, 2019, p.148)

Diante desta experiência brasileira bem sucedida, Portugal decidiu construir um Museu da Língua Portuguesa no país. O espaço , que está a ser construído em Bragança, na região norte, está orçamentado em 16 milhões de euros e tem previsão de estar pronto no final de 2025 (Faiões, Nunes e Vieiru, 2024, S/P). De acordo com a reportagem jornalística apresentada pela SIC Notícias on line, o museu será interativo e hipermediático. “A conclusão do Museu de Língua Portuguesa está prevista para o final do próximo ano. A obra, de 16 milhões de euros, vai ser um espaço interativo e tecnológico para experienciar a língua” (Faiões, Nunes e Vieiru, 2024, S/P).

3.4.2 . Museu da Pessoa: histórias e memórias enquanto patrimônio imaterrial

Para compreendermos melhor a visão do Museu da Pessoa em que há o desejo de desenvolver “um mundo onde a memória e as histórias de vida sejam reconhecidas como

[36] Leitura do poema “Procura da poesia”, Carlos Drummond Andrade - https://artsandculture.google.com/story/YgWxSop6lsW4Qw

elementos fundamentais para enfrentar os desafios da sociedade"[37], recorremos a Halbwachs (1990) para pensar o conceito de memória. De acordo com o autor, a memória coletiva, diferente da memória individual seria um fenômeno social construído a partir das interações entre grupos e sustentado por estruturas culturais e sociais, sendo o museu uma das instituições sustentadoras desta construção. Hallbwachs (1991, pp. 54-55) evidencia que a memória coletiva no âmbito social, não deve ser compreendida enquanto uma coleção de lembranças. Está para além disto, sendo um processo dinâmico e contínuo e deve ser compreendido enquanto constructo. Uma construção que depende de um determinado contexto e se refere a sociedade de uma determinada época. Daí a relevância na preservação de memórias tanto individuais, quanto coletivas.

Tomando este pensamento enquanto base, propomos analisar o Museu da Pessoa. Uma instituição museal híbrida, que tem uma vertente virtual, através de um site na *web* e da parceria com o *Google Arts and Culture* , onde disponibiliza seis coleções através da plataforma, além de possuir atividades físicas. O Museu da Pessoa foi fundado em 1991, em São Paulo, no Brasil, e teve a página online lançada em 1996 (Henriques & Lara, 2021, p. 213). Tem uma prática inovadora, não só por entrar em atividade em um momento de surgimento da internet comercial no Brasil, que tem início em 1994, mas, sobretudo, por se aproximar do conceito de um "museu sem objetos", ideia esta debatida por Françoise Vergès (2023, p.141), em que a instituição museológica pode abrir mão do objeto físico em prol de outras formas de apresentação histórica, como os relatos de uma comunidade. O Museu da Pessoa, tanto fisicamente, quanto virtualmente, não se dedica ao artefacto físico, mas à coleta, preservação e difusão das histórias de vida de pessoas comuns. A ideia de instituir coleções baseadas na construção de uma memória coletiva da sociedade brasileira, parte da premissa de que cada indivíduo possui uma história singular e valiosa, que merece ser registrada e compartilhada.

Desde a sua fundação, o Museu da Pessoa tem se dedicado a democratizar a memória coletiva, proporcionando um espaço onde qualquer pessoa possa ter sua história registrada e acessível ao público. No site do museu está a missão, visão e valores institucionais. Sendo a missão "Inspirar, provocar e transformar a sociedade por meio das histórias de vida."[38]. Ou seja, a principal ideia é a de inclusão social e cultural, por meio da voz de indivíduos comuns. Assim, há uma valorização da memória individual como parte essencial na construção de uma memória

[37] Missão, visão e valores do museu da pessoa, disponível em: https://museudapessoa.org/sobre/o-que-e/?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwm_SzBhAsEiwAXE2CvzVPGI3yZIpa8axnsYKbGU1_S6RPtwS1H0K9zMuLSg_EHmnWDuOZShoCaWgQAvD_BwE

[38] Missão, visão e valores do museu da pessoa, disponível em: https://museudapessoa.org/sobre/o-que-e/?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwm_SzBhAsEiwAXE2CvzVPGI3yZIpa8axnsYKbGU1_S6RPtwS1H0K9zMuLSg_EHmnWDuOZShoCaWgQAvD_BwE

coletiva, tornando-se parte essencial do patrimônio imaterial da humanidade. “A ideia de criação de um portal de memórias foi a evolução natural do trabalho do Museu da Pessoa, mas respeitando a ideia inicial de que a participação e a consulta poderiam ser feitas por qualquer pessoa” (Henriques & Lara, 2021, p. 215).

Apesar de ter o seu próprio *website,* atualmente o Museu da Pessoa também integra a plataforma *Google Arts and Culture*, uma ferramenta que oferece ainda mais visibilidade ao projeto. No dispositivo, o museu possui 266 itens divididos em seis coleções: sendo três delas sobre histórias de pessoas que já contam com certa idade, cujos títulos são: *Idade de Pensar 1,2 e 3*; uma coleção sobre *Vidas Negras*, uma sobre *Histórias para Inspirar em Tempos Difíceis* e uma sobre moda: *Vestindo Memórias* . Ao longo das exposições são contadas histórias da imigração no Brasil, histórias de famílias, relatos do dia a dia[39], como podemos analisar na imagem 04, que retrata os pais de um dos narradores em uma viagem a Poços de Caldas, em Minas Gerais. No site do museu, as histórias são contadas através de documentos, fotografias, vídeo documentários, áudios e localizações disponibilizadas pelo *Google Street View*. O museu realiza exposições itinerantes físicas, livros e ações educativas em parceria com escolas, empresas e outras instituições culturais, ampliando seu alcance e impacto social (Henriques e Lara, 2021, p. 217).



Imagem 04 : Meus pais em Poços de Caldas (1976) - José Arnone Filho

Fonte: Museu da Pessoa – Google Arts and Cultures

[39] Museu da Pessoa - https://artsandculture.google.com/asset/casamento-de-membros-da-famlia-galluzzi-que-moravam-em-nova-iorque/IQEtxAsVkHK_xA

É notável que o impacto social e cultural do Museu da Pessoa vai além da simples preservação da memória individual. Ao registrar e compartilhar estas histórias, o museu contribui para uma compreensão mais profunda e empática da sociedade, destacando a importância da memória como elemento central na construção de uma identidade coletiva (Halbwachs, 1990, p. 25). As narrativas pessoais registradas pelo museu oferecem uma janela para a diversidade de experiências humanas, revelando as nuances e complexidades da vida cotidiana e dos grandes acontecimentos históricos.

Um dos momentos mais impactantes de como o Museu da Pessoa pode envolver a comunidade, aconteceu durante a pandemia por Covid-19, em que a instituição engajou o público em uma iniciativa com o intuito de mostrar o quanto as vidas das pessoas eram importantes e lançou o *Diário para o Futuro*. A campanha teve como objetivo registrar as memórias cotidianas durante o isolamento social. Um momento socialmente marcante para todos em um contexto mundial. O museu construiu assim uma memória coletiva em tempos de crise. Uma campanha de comunicação nas redes sociais convidava o público à participação e as histórias poderiam ser enviadas através de uma ferramenta de questionário online, a *videoask*, que possibilitava o envio de narrações em texto, áudio ou vídeo. Ao todo, o museu recebeu 582 participações de vários lugares do Brasil e das mais diferentes faixas etárias, sendo a pessoa mais nova com 13 anos de idade e a mais idosa 89 (Henriques & Lara, 2021, p. 217). O sucesso da iniciativa foi tão grande que despertou a curiosidade do Consulado-Geral da Holanda, em São Paulo, a ponto deste Consulado-Geral intermediar uma parceria com a *Fontys School of Fine and Performing Art* para que a iniciativa fosse adotada na Holanda. Uma tal iniciativa poderia gerar a possibilidade de um intercâmbio de experiências, através da comparação das realidades vivenciadas no Brasil e no país europeu durante a pandemia (Henriques & Lara, 2021, p. 218).

3.4.3 . Museu do Cerrado: preservando a riqueza de um bioma único

Conscientizar a população para a riqueza e a necessidade de preservação do cerrado brasileiro, um dos ecossistemas mais vastos e complexos do país e que corre sério risco de extinção. Este é o objetivo do Museu do Cerrado, uma instituição virtual , disponibilizada através do *Google Arts and Culture*. A iniciativa inovadora foi criada em 18 de Junho de 2017, na Universidade de Brasília, no Brasil e tem como presidente Rosângela Azevedo Corrêa, professora

da Faculdade de Educação da UnB (Silva, 2020, p. 60). O museu integra uma categoria que Riviére (1978) conceitualiza como ecomuseu.

> O ecomuseu, [...] exprime as relações entre o homem e a natureza através do tempo e através do espaço desse território; ele se compõe de bens, de interesses científicos e culturais reconhecidos, representativos do patrimônio da comunidade que serve: bens imóveis não construídos, espaços naturais selvagens, espaços naturais humanizados; bens imóveis construídos; bens móveis; e bens integrados (Rivière, 1978, citado por Desvallées, Mairesse, 2013, p. 66).

O cerrado, que também é conhecido como "savana brasielira", é um dos principais biomas da América Latina e cobre cerca de 25% do território brasileiro. O ecossistema abriga uma grande variedade de espécies de animais e plantas, estando muitos deles em risco de desaparecer. A importância do cerrado também é conhecida pelo papel crucial que desempenha na manutenção dos ciclos hidrológicos e da estabilização climática regional. A vegetação nativa do sistema é fundamental para que haja a recarga dos aquíferos

e regularização dos fluxos de água dos principais rios do país. De acordo com (Ferreira et al, 2013, p.252) o cerrado é um celeiro da biodiversidade e abriga milhares de espécies da fauna e da flora que são encontrados exclusivamente neste bioma. Daí o foco na preservação deste ecossistema.

Em entrevista a Silva (2020, p. 64), Rosângela Corrêa afirma que o Museu do Cerrado tem como objetivo a preservação do local enquanto patrimônio imaterial, mantendo o diálogo junto à comunidade local, formada por pessoa

que produzem e guardam o saber ancestral e as memórias do território. Rosângela Corrêa reitera que a paisagem pode ser entendida como um artefacto poderoso para tornar o passado em presente (Rosângela Corrêa, 2020 citada por Silva, 2020, p. 64).

O Museu do Cerrado possui sua própria página na internet, associada à Universidade de Brasília (UnB). Para além, integra a plataforma *Google Arts and Culture*[40], o que permite que usuários de todo o mundo explorem a riqueza do cerrado brasileiro através de uma experiência digital imersiva. A plataforma oferece acesso a uma vasta coleção de fotografias, vídeos, textos, áudios com vocalização de pássaros, dentre outros sons pertencentes ao bioma e exposições interativas que destacam a beleza e a complexidade do cerrado, como pode ser visto na imagem 05, em que além de uma fotografia da Coruja-da-igreja, possui uma legenda contando a história

[40] Museu do Cerrado através do Google Arts and Culture, disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/museu-do-cerrado

da família *Tytonidae* e um áudio está associado à imagem com a vocalização do animal. Ou seja, o elemento de imersividade faz com que o visitante além de poder ver a imagem, tenha mais informações através da leitura e um áudio com a sonoridade do pássaro em seu ambiente.

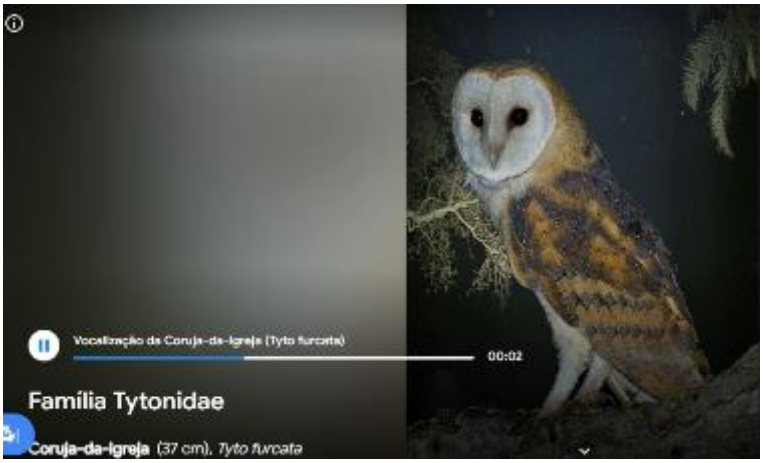


Imagem 05 : Coruja-da-igreja (Tyto Furcata) (2017) – Alvaro César de Araújo

Fonte: Museu do Cerrado – Google Arts and Cultures

Atualmente, o Museu do Cerrado, no *Google Arts and Culture* possui 340 images em 13 coleções virtuais, onde o usuário pode explorar a história do cerrado brasileiro, das espécies que vivem neste habitat e narrativas de pessoas que ali vivem e trabalham como a população indígena local, quilombolas e ribeirinhos. As exposições evidenciam a biodiversidade e a arte popular. As imagens das coleções são disponibilizadas em alta resolução e com descrições detalhadas que permitem aos visitantes apreciar a riqueza da flora, da fauna local, além da produção artística e cultural da população local, como evidenciado na imagem 06, a fotografia de uma escultura que evidencia a pesca dos índios Karajás, habitantes das margens do Rio Araguaia, estando presentes nos estados do Tocantins, Goiás, Pará e Mato Grosso



m

Imagem 06 : Canoa – Cena de Pesca – Instituto do Trópico Subumido (PUC/Goiás)

Fonte: Museu do Cerrado – Google Arts and Cultures

De acordo com a diretora do Museu do Cerrado, Rosângela Corrêa citada por (Silva, 2020, p.p.66-67), um dos principais objetivos da instituição é educar e sensibilizar o público acerca da importância da conservação do cerrado, que é vital para a sobrevivência da população brasileira e de outros países da América Latina. O museu disponibiliza recursos educacionais voltados para estudantes, pesquisadores e o público em geral. Os conteúdos são apresentados de forma acessível, imersiva e participativa, o que v

m a facilitar o entendimento de questões ambientais mais complexas, transformando uma linguagem científica em informação disponível para toda a comunidade. (Rosângela Corrêa, 2020 citada por Silva, 2020, pp. 66-67).

3.5 . Museu Virtual da Lusofonia: memória, identidade e mediação digital no espaço lusófono

O Museu Virtual da Lusofonia é uma plataforma digital concebida como um espaço de cooperação acadêmica, artística e cultural entre os países de língua portuguesa e suas diásporas, além de regiões como Galiza, Goa e Macau. Foi criado em 2017, como um projeto estratégico do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho, sob a direção de Moisés de Lemos Martins. A ideia que presidiu à criação do Museu foi a de aprofundar as investigações acerca das narrativas identitárias, memória social e comunicação intercultural no espaço lusófono. A instituição reúne universidades dos vários países lusófonos, além de associações culturais e artísticas (Martins, 2017, p.p.46-47).

De modo a promover internacionalmente o conhecimento e as práticas lusófonas, o museu torna-se parceiro do *Google Arts and Culture* e em 2019 foi iniciada a migração de conteúdo do *website* para a plataforma da empresa estadunidense. Na ocasião, exposições inéditas também foram desenvolvidas. Com uma outra estética comunicacional, o Museu Virtual da Lusofonia foi lançado na plataforma do *Google* no dia 04 de setembro de 2020 "como um espaço virtual aberto à produção de conhecimento, arte e cultura, tendo a pretensão de permitir a participação dos cidadãos e colaboração na (re)construção de uma memória coletiva lusófona" (Trindade, Nardini e Martins, 2023, p. 81). Em 2020 foi alçado a Unidade Cultural da Universidade do Minho.

O museu se insere no contexto das humanidades digitais, utilizando as tecnologias da informação para preservar, investigar e divulgar o patrimônio cultural lusófono. Sua estrutura e funcionamento refletem um esforço de construção de memória coletiva e fortalecimento de identidades plurais, com base na língua portuguesa como elemento aglutinador. Tem como objetivo central o de refletir criticamente sobre as heranças do passado colonial e questionar a noção de um protagonismo português na lusofonia. O museu se posiciona como um espaço dedicado à valorização e à difusão das múltiplas manifestações artísticas e culturais dos países de língua portuguesa (Oliveira & Macedo, 2022, p. 151).

> Tendo como principal propósito problematizar as influências do passado colonial no presente e desconstruir os equívocos de um centralismo português, o museu encontra-se, deste modo, solidamente comprometido com a promoção do conhecimento, por parte dos países da língua portuguesa, das suas inúmeras formas de expressão artística e cultural, preservando e difundindo internacionalmente o seu patrimônio. O seu regulamento dá precisamente conta dessa orientação, que passa pela articulação das possibilidades da tecnologia digital com a preservação, pesquisa e divulgação do patrimônio histórico-cultural dos países de língua portuguesa (Oliveira & Macedo, 2022, p. 151).

O Museu Virtual da Lusofonia, disponível através da plataforma *Google Arts and Culture,* constitui-se como um espaço digital de memória, interculturalidade e partilha simbólica entre os países lusófonos. Seu acervo busca representar a diversidade cultural destes países, reunindo conteúdos, que vão desde expressões artísticas tradicionais até produções contemporâneas, passando por manifestações populares e acervos históricos. Dessa forma, o museu se estabelece, não apenas como um repositório digital, mas como um espaço de travessia simbólica e de diálogo intercultural, promovendo uma circulação descentralizada de saberes e experiências entre diferentes contextos culturais lusófonos (Trindade, Nardini & Martins, 2022, p.81).

Em outubro de 2025, o museu reunia 846 itens, entre fotografias que integram a galeria de imagens, vídeos relacionados a videoteca e áudios que compõem a fonoteca. Ao todo, estão disponíveis 59 coleções provenientes de Brasil, Portugal, Moçambique, Cabo Verde, Angola, São Tomé e Príncipe e Galiza, refletindo a diversidade cultural, linguística e estética do universo lusófono. A estrutura do museu no *Google Arts and Culture* é organizada em secções denominadas: “Coleção”, que faz referência as imagens fotográficas, vídeos e áudios que fazem parte do Museu. “Histórias”, que remete às exposições. “Fique por dentro”, que apresenta a trajetória institucional e a equipa de desenvolvimento, além da secção intitulada “Visitar”, que permite o acesso à localização física do projeto através do *Google Maps*. A equipa responsável

pelo Museu é composta pela diretora: Isabel Macedo e pelos gestores de conteúdo: Alessandra Nardini, Elaine Trindade, Tatiane Oliveira e Tiago Vieira, além de contar com a colaboração de investigadores e artistas que integram uma ampla rede de conhecimento académico e artístico no espaço lusófono.

Acerca dos processos de identidade e memória, Cabecinhas (2011, p.175) faz uma análise relevante acerca dos resultados preliminares de estudos empíricos realizados no âmbito do projeto *Narrativas identitárias e memória social: a (re)construção da lusofonia em contextos interculturais*, tendo especial interesse na "(re)construção da identidade ´lusófona´ no ciberespaço e na comunicação interpessoal quotidiana" (Cabecinhas, 2011, p.171). A autora evidencia que a lusofonia, enquanto "comunidade imaginada", se constrói a partir de processos comunicacionais cotidianos e digitais, atravessados por relações assimétricas de poder e por memórias históricas marcadas pelo colonialismo. Nesse sentido, as identidades lusófonas não são fixas nem homogéneas, mas constituem-se num espaço de negociação simbólica, onde as representações do "eu" e do "outro" são permanentemente (re)significadas.

Ao analisar as narrativas identitárias de diferentes países de língua portuguesa, Cabecinhas (2011, p.175) destaca como a memória coletiva e o passado colonial continuam a exercer influência sobre as perceções de pertença e de alteridade ainda na contemporaneidade. As interações mediadas pelo digital, seja nas redes sociais, nos blogues ou em plataformas colaborativas, emergem como territórios de expressão e de disputa simbólica, capazes de reforçar estereótipos, mas também de promover reconhecimento e diálogo intercultural. Assim, a autora sublinha a importância de compreender a lusofonia não como um bloco linguístico unificado, mas como um campo relacional e dinâmico, onde coexistem memórias, experiências e discursos plurais que se entrecruzam na contemporaneidade.

Como vimos anteriormente, ao analisar o surgimento do *Google Art Project*, o diretor da instituição, Amit Sood (2011, S/P), em uma das palestras proferidas por ele, salienta que a plataforma tem o potencial de auxiliar na educação e disseminar a cultura mundialmente, tendo ainda o objetivo de oferecer maior alcance a pesquisadores, que podem ter um maior acesso às imagens sem ter que se deslocar aos museus físicos, além de um grande detalhamento por conta das ferramentas de realidade aumentada. Sood (2011, S/P) acrescenta que *o Google Art Project* poderia vir a alterar a visibilidade das obras diante das novas tecnologia visuais, que permitiria tanto aos visitantes, quanto aos pesquisadores a oportunidade de ver a obra em cada detalhe, através de um poderoso *zoom*. Haveria ainda a possibilidade em comparar obras que estão em

locais físicos diferentes, mas que na *web* estão a apenas um clique de distância. O potencial educativo. o acesso facilitado de pesquisadores às obras de arte do universo lusófono, a cooperação científica e artística e os processos de co-criação são alguns dos principais objetivos do Museu Virtual da Lusofonia.

Além da curadoria de exposições virtuais, o Museu Virtual da Lusofonia desenvolve uma série de iniciativas voltadas para a interação com o público, incluindo a realização de *workshops*, seminários, debates em sala de aula, além da interação em redes sociais, documentários no *Youtube* e *podcasts* em dispositivos de áudio como o *Spotify.* Através destas ações, pode-se estimular a participação cidadã e o engajamento comunitário, reforçando a ideia de um museu dinâmico e colaborativo, que transcende as barreiras geográficas e institucionais. O caráter inovador da instituição reside na forma como articula memória, território e comunicação digital, configurando-se como um laboratório de experimentação estética e tecnológica sobre a lusofonia (Oliveira & Macedo, 2022).

Dados informativos disponíveis no *Google Cultural Institute*, uma plataforma interna do *Google Arts and Culture*, que fornece as métricas aos parceiros e cujos dados foram cedidos pela gestora do Museu Virtual da Lusofonia, Tatiane Oliveira, no contexto desta tese, dão conta de que mensalmente a instituição recebe uma média de 1,4 mil visitantes únicos na plataforma *Google Arts and Culture*. A métrica digital de visitantes únicos difere do número total de acessos, uma vez que esta métrica se refere ao número de indivíduos distintos que acessam a página da instituição, independentemente da quantidade de vezes que retornam à página do museu. Enquanto, o número total de visitas contabiliza os múltiplos acessos, o número de visitantes únicos permite aferir de modo mais preciso o real alcance da instituição junto ao seu público.

Para além do alcance no *Google Arts and Culture*, a página institucional do Museu Virtual da Lusofonia na internet (https://www.museuvirtualdalusofonia.com/) contabiliza cerca de dois mil visitantes únicos por mês, enquanto o *Facebook* agrega 1.193 seguidores, o *Instagram* possui 1.634 seguidores, a *newsletter* institucional tem 240 subescritores a receber informações sobre o museu todos os meses e o canal no *YouTube* tem 214 inscritos.

3.5.1 . O Museu Virtual da Lusofonia enquanto projeto pós-museal

Em 2024, a autora desta tese, juntamente com Moisés de Lemos Martins, orientador desta pesquisa, publicaram o artigo *Constelações Decoloniais: o Pós-Museu Como Espaço de*

Interculturalidade e Resistência, na *Revista Lusófona de Estudos Culturais*. O trabalho propõe uma reflexão sobre uma possível aproximação entre o Museu Virtual da Lusofonia e os conceitos de "museu sem objetos" (Vergès, 2023, p. 141) e de "pós-museu" (Hooper-Greenhill, 2000, p. 142). A pesquisa explora as dinâmicas no *Africa Museum*, na Bélgica; no *Pitt Rivers Museum*, na Grã-Bretanha e no Museu Virtual da Lusofonia, no *Google Arts and Culture*, com sede física em Portugal como estudos de caso a exemplificar esta aproximação ao paradigma do pós-museu.

A pesquisa percebe estas três instituições, embora haja outras, mas que não fazem parte do estudo, como espaços que tensionam as práticas museais tradicionais e busca analisar as estratégias de representação e os desafios de confrontar estruturas coloniais historicamente inscritas nos museus universais. Neste contexto, Vergès (2023) destaca que os museus não podem ser pensados como instituições neutras ou independentes, mas devem ser compreendidos como campos de batalhas simbólicas, capazes de intervir nos processos de dominação e de construção de representações sociais. Assim, o estudo do Museu Virtual da Lusofonia exige que se considere de que maneira suas práticas curatoriais e digitais se articulam com narrativas de interculturalidade e decolonialidade, confrontando hierarquias históricas e discursos hegemônicos. Trindade e Martins (2024, p. 14) apontam para o Museu Virtual da Lusofonia como uma instância de pós-museu, uma vez que a instituição não se baseia em artefactos físicos em suas coleções, mas em histórias narradas por pessoas comuns, artistas e investigadores; em conhecimentos ancestrais, além de buscar problematizar as estruturas sociais, raciais e culturais reproduzidas por museus tradicionais.

A noção de pós-museu, conforme proposta por Hooper-Greenhill (2000), não se limita ao formato físico ou virtual da instituição, mas refere-se a uma mudança epistemológica e metodológica no modo de produzir e mediar conhecimento. Nesse modelo, o conhecimento especializado é compartilhado com perspectivas cotidianas e experiencialmente construídas pelos visitantes, ampliando a participação e a negociação entre público e instituição. O pós-museu, portanto, não se restringe à exibição de artefatos, mas opera como um espaço de reflexão sobre as práticas sociais, as identidades e as memórias coletivas.

Nesta pesquisa observamos a galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia e acerca do fotográfico, enquanto dispositivo que oferece visibilidade àquilo que muitas vezes é naturalizado no tecido social, nas invisibilidades do cotidiano, é que Didi-Huberman (1998, pp. 171-172) sublinha o gesto fotográfico como uma maneira de "fazer ver" que tira o véu do invisível e propõe debates acerca do que é visto.

> Uma imagem autêntica deveria se apresentar como imagem crítica: uma imagem em crise, uma imagem que critica a imagem – capaz portanto de um efeito, de uma eficácia teóricos – e por isso uma imagem que critica nossas maneiras de vê-la, na medida em que, ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la verdadeiramente. E nos obriga a escrever esse olhar, não para transcrevê-lo, mas para constituí-lo. (Didi-Huberman, 1998, pp. 171 -172)

Através das imagens, o olhar tem a potencialidade de tornar-se um gesto político, mais que estético. As imagens podem convocar o observador para o debate de questões sociais, de modo a aprofundá-las. Para Didi-Huberman (2008, p. 85), ver é sempre um ato político. Em *Quando as imagens tomam posição* (2008), o autor argumenta que as imagens têm o poder de resistir, de intervir no mundo e de convocar a memória social. São "imagens-gesto", que mobilizam, são capazes de colocar-nos em movimento, de maneira que o sujeito possa repensar posições acerca de situações sociais comuns como a dor, a desigualdade e a injustiça. A fotografia torna-se, então, uma forma de militância sensível, capaz de tensionar discursos hegemônicos e de dar visibilidade a sujeitos historicamente marginalizados.

Maurice Blanchot (2007) é outro nome refletir acerca das imagens do cotidiano. O autor assinala que este não deve ser entendido como uma sucessão de tarefas triviais ou uma repetição automática. Para o autor, o cotidiano carrega uma certa opacidade no limiar entre o familiar e o inapreensível, entre a presença e o esvaziamento do sentido. É o que escapa ao discurso, ao controle, à objetivação plena. Apesar de pensado como visível, por vezes a opacidade o torna invisibilizado por seu aspecto normalizante. No entanto, perceber o trivial é um exercício que exige uma suspensão do olhar funcional, uma escuta aberta à indeterminação e à espera (Blanchot, 2007, p. 237). Carvalho (2013, p. 202) completa o pensamento de Blanchot (2007) a fotografia do cotidiano como um espaço em prol da experiência estética do estranhamento e da resistência aos automatismos do dia a dia. A autora evidencia que este tipo de imagem busca provocar uma reflexão acerca dos fazeres sociais que compõem a vida comum. Neste sentido, a fotografia do cotidiano não se limita a registrar a banalidade diária, sendo espaço para a escuta estética e ética, um gesto de revelação, onde o banal adquire densidade simbólica. A experiência do cotidiano atualiza-se na pausa, no detalhe, na ausência de espetacularidade. Cada imagem exposta no Museu Virtual da Lusofonia funciona como um tempo suspenso em que o visível se revela de maneira a suscitar questionamentos acerca do universo lusófono. Blanchot (2007, p. 237) evidencia que o cotidiano "não se deixa apanhar. Ele escapa. Ele pertence à insignificância, e o insignificante é sem verdade, sem realidade, sem segredo, mas é também o lugar onde toda a significação é possível."

No contexto digital, a produção de exposições sem a presença direta de objetos, como ocorre no Museu Virtual da Lusofonia, cujas coleções se baseiam em fotografias, que possui programas de rádio em sua fonoteca, poemas musicados e histórias pessoais documentadas, exemplifica a potencialidade de arquivos virtuais para constituir narrativas plurais e desafiar hegemonias culturais. Estas práticas articulam memórias que foram silenciadas historicamente e revelariam camadas de experiência que os museus tradicionais tendem a marginalizar. Hooper-Greenhil (2000, p. 148) reforça que a "pós-musealidade" está relacionada à atitude e à narratividade das exposições, não ao espaço físico, e que a utilização da internet permitiria vincular culturas e comunidades em escala global, configurando novas formas de mediação cultural.

A análise comparativa com experiências como o projeto fracassado da *Maison des Civilisations et de l'Unité Réunionnaise* (MCUR), descrito por Vergès (2023, p. 132), evidencia os desafios de implementar museus sem objetos em contextos marcados por resistências políticas e sociais, reforçando a necessidade de compreender o pós-museu como uma prática crítica, mais do que um modelo prescritivo. Neste sentido, o Museu Virtual da Lusofonia pode ser investigado como um arquivo vivo de resistência cultural, cuja configuração digital oferece oportunidades de preservação e circulação descentralizada de saberes lusófonos. Ele se insere em uma perspectiva decolonial ao promover o diálogo intercultural e ao problematizar a hegemonia de narrativas ocidentais, desafiando hierarquias de representação e ampliando o acesso a múltiplas visões históricas e culturais (Martins, 2011, 2015; Trindade & Martins, 2024). Dessa forma a instituição permite refletir sobre a transformação das práticas museais contemporâneas, configurando-se como um espaço de estudo pertinente para o conceito de pós-museu e decolonialidade.

Neste terceiro capítulo discutimos a neutralidade das coleções e espaços museais com a evidência de que tais instituições estão longe de se constituírem como espaços neutros, que a bem da realidade devem ser pensados enquanto dispositivos de poder, de regulação e de disciplinarização social que buscam articular narrativas hegemônicas a partir da classificação, da aquisição e da exposição de acervos, muitos deles oriundos de processos coloniais de espoliação, como argumenta Vergè (2023, p.32).

A análise acerca da fundação dos museus modernos está fundamentada em Bennett (1995) e Hooper-Greenhill (1992), que detalham a consolidação dos museus modernos como instrumentos de legitimação do Estado-nação e da civilização europeia, ao passo que naturalizavam relações assimétricas de saber e de representação. De acordo com Bennett (1995, p.94) a instituição museal tem seu início a partir dos gabinetes de curiosidade, coleções

particulares de pessoas socialmente influentes e que fizeram doações de acervos para instituições públicas. Com o passar do tempo, os museus passam a servir aos interesses do Estado-nação e suas conquistas passam a fazer parte das coleções museais e a figurar das exposições. É neste contexto, de um patrimônio saqueado de outros países em guerras e processos de colonização, que há uma forte discussão na atualidade em prol da restituição dos espólios coloniais (Hicks, 2020, p.15). Este processo de devolução patrimonial emerge como demanda ética e política incontornável, mas que, segundo Vergès (2023, p.13), ainda não seria suficiente para se falar em uma efetiva descolonização dos museus, uma vez que estes permanecem enredados nas estruturas raciais, patriarcais e capitalistas da modernidade ocidental, sendo necessário um "programa de desordem absoluta" (Vergès, 2023, p.8) envolvendo toda a sociedade. Um movimento de rompimento com as estruturas hierárquicas de dominação existentes e que ainda estariam relacionadas com o processo de colonização.

A partir desse contexto crítico acerca da estrutura museal, o capítulo desloca a análise para as possibilidades advindas dos museus virtuais e cibermuseus, que, ainda que não estejam isentos de disputas simbólicas e de poder, podem se configurar como espaços de experimentação estética, imersiva, interativa e decolonial. Ao discutir autores como Davallon (1992), Henning (2007), Robinson (2015) e Jenkins (2009), observa-se que a mediação museológica na era digital envolve não apenas novos suportes tecnológicos, mas também transformações epistemológicas e sensoriais. As experiências de virtualização permitem imaginar formas de circulação descentralizada de saberes e de construção de memórias que desafiam a centralidade do artefacto físico, aproximando-se das concepções de "museu sem paredes" (Malraux, 1978) e de "museu virtual" (Deloche, 2003; Lévy, 1996). Nesse sentido, a análise sugere que os museus virtuais, que também se inscrevem em tensões históricas semelhantes a dos museus tradicionais, podem constituir-se como espaços de resistência simbólica e de reconfiguração das práticas de memória e representação cultural na contemporaneidade.

II. PARTE – OPÇÕES METODOLÓGICAS E INVESTIGAÇÃO EMPÍRICA

Capítulo 1 . Trajetória metodológica: estratégias de análise, reflexão e interpretação

1.1 . O percurso da investigação

Esta tese de doutoramento está dividida em duas partes: a primeira, que se refere ao enquadramento conceitual do trabalho e esteve metodologicamente ancorada em uma ampla revisão bibliográfica e no referencial teórico que forneceu as bases necessárias para uma compreensão mais aprofundada do objeto de estudo; e a segunda parte da tese, que é dedicada às opções metodológicas e à investigação empírica.

Este capítulo, que é o primeiro desta segunda parte, tem como objetivo refletir acerca das opções metodológicas e das ferramentas que foram aplicadas no trabalho de campo. Como a própria expressão refere, trata-se de opções. Ao assumirmos que utilizaremos certas metodologias em detrimento de outras, que também poderiam ser utilizadas neste contexto, sabemos que os resultados serão obtidos de acordo com o que foi aplicado. Sendo assim, é relevante reconhecer que ao alterar as metodologias utilizadas alterar-se-iam também os resultados obtidos. As opções metodológicas foram, contudo, as que consideramos mais pertinentes para responder a nossa questão de investigação.

Nossa análise baseia-se no estudo de imagens fotográficas em exposição no Museu Virtual da Lusofonia, na plataforma *Google Arts and Culture* e tem como pergunta de partida: De que maneira e em que medida o Museu Virtual da Lusofonia, a partir dos discursos visuais presentes em sua galeria de imagens no Google Arts and Culture, pode potencializar ou limitar a descolonização da memória, do imaginário e da experiência estética no contexto lusófono?

Operamos com três hipóteses principais. São elas: a de que os museus virtuais, e neste caso específico, o Museu Virtual da Lusofonia, teria o potencial de reconfigurar as formas de representação e de experimentação das culturas lusófonas, influenciando diretamente a maneira como os públicos percebem e constroem imaginários, memórias e pensem sobre o conceito de lusofonia (Martins, 2015, p.30). A segunda hipótese é a de que o Museu Virtual da Lusofonia seria um espaço em prol da desconstrução de uma hegemonia que ainda se constitui a partir de noções colonialistas, como aponta Vergè (2013, p.7) ao discutir a possibilidade da descolonização nos museus, através do que a autora intitula como sendo um "programa de desordem absoluta".

Através de uma curadoria digital e da presença em uma plataforma global, uma empresa norte-americana, que tem o inglês como língua oficial, a *Google Arts and Culture*, o Museu se coloca como um território em prol da resistência contra-hegemônica, aproximando-se de conceitos

propostos por Mignolo e Walsh (2018), Quijano (2007) e Martins (2004), ao oferecer espaço a vozes periféricas e a formas de resistência simbólica. Este pode parecer um discurso um tanto positivo, quanto utópico, mas ao longo deste trabalho surgiram questionamentos como: De que maneira o Museu Virtual da Lusofonia pode oferecer uma ruptura epistêmica e ao mesmo tempo estar integrado a uma plataforma hegemônica e estadunidense como a *Google*? Mas, já não seria um rompimento estrutural ter discursos fotográficos, em vídeos e até mesmo em textos, acerca de temas como racismo, homofobia, hegemonias, relações de poder, apagamento, cotidiano de cidades subalternizadas, aspectos inerentes à arte, à cultura e às múltiplas identidades nos países africanos de língua oficial portuguesa, no Brasil e em Portugal? Não seria este o caso de "explodir" as estruturas de dentro para fora? Não seria este um aspecto de "desordem absoluta", como é proposto por Vergè (2013, p.7)?

Como veremos mais adiante, as exposições analisadas revelam-se enquanto territórios de resistência simbólica e de uma reconfiguração das práticas museológicas. Preferimos crer na utopia, mesmo que seja um destino inalcançável como aponta Eduardo Galeano (2001, p. 230): "Ela está no horizonte – disse Fernando Birri – Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para que eu não deixe de caminhar".

A terceira hipótese proposta por esta pesquisa está em que a experiência estética no Museu Virtual da Lusofonia estaria atravessada por limites sensoriais e mesmo com a ausência de fisicalidade, outras formas de *sensorium* seriam ativadas potencializando outros modos de produção de sentido e de fruição. A experiência no museu digital ofereceria um novo devir no envolvimento afetivo e simbólico com a arte e a cultura. A dimensão estética poderia ser reinterpretada em um processo de fruição que também dependeria do observador e, portanto, seria mais fluida e menos institucionalizada. Apesar da ausência do corpóreo, a experiência é mais acessível, ainda que mais desafiante do ponto de vista sensorial.

É relevante ressaltar que a presente investigação adota uma metodologia qualitativa e de natureza interpretativa, por se considerar que esta seja mais adequada à compreensão dos significados produzidos nos discursos visuais e nas práticas culturais analisadas. O estudo privilegia tanto a dimensão da emissão, quanto a da recepção na comunicação. De acordo com Jesús Martín-Barbero (1997), entre o emissor e o receptor existem múltiplas mediações no contexto cultural, social, político, tecnológico e histórico. Estes contextos são capazes de moldar a maneira como os sentidos são atribuídos às mensagens. Com base neste entendimento, a análise

empírica se desenvolve em dois eixos principais: no pólo da produção artística e emissão comunicacional, onde é analisada a construção das exposições enquanto discurso visual e no campo da recepção e apropriação destes discursos pelos públicos.

No eixo da produção artística e emissão comunicacional, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com os gestores da galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia: Tatiane Oliveira e Tiago Vieira, bem como com os artistas/curadores das exposições que compõem o *corpus* de imagens escolhido para o estudo: Yassmin Forte (Moçambique), Sofia Gomes (Portugal) e Paulo Munhoz (Brasil). O objetivo foi compreender os procedimentos curatoriais, os processos de mediação e as intenções simbólicas que orientaram a seleção e a apresentação das imagens. No eixo da recepção, organizaram-se grupos focais com estudantes universitários, a fim de captar suas interpretações, afetos, memórias e percepções críticas a respeito das exposições.

A análise das imagens tem inspiração na sócio-semiótica visual, conforme desenvolvida por Kress e van Leeuwen (2006), Van Leeuwen e Jewitt (2001) e Jewitt e Oyama (2001), que consideram as imagens como construções culturais e discursivas socialmente situadas. Mobilizamos também Barthes (1957,1984) e Martins (2004; 2017), de modo a ampliar o olhar analítico e integrar uma perspetiva mais plural e interpretativa sobre os discursos visuais. Complementarmente, para a análise dos depoimentos obtidos nas entrevistas e nos grupos focais, optou-se pelo método qualitativo de análise de conteúdo, segundo a proposta clássica de Bardin (1977), privilegiando os temas recorrentes, os conceitos-chave e os núcleos de sentido emergentes nas falas. Este trabalho ancora-se também nos contributos de Gaskell (2002), no que diz respeito à análise qualitativa com texto e imagem, reconhecendo que os dados empíricos, longe de serem espelhos da realidade, são construções interpretativas e socialmente mediadas.

Desta forma, a metodologia adotada visa dar conta da complexidade do objeto ao articular diferentes fontes de dados e distintas dimensões da comunicação (emissão e recepção), sustentando-se em referenciais teóricos sólidos e coerentes com o campo da comunicação e dos estudos culturais. O percurso empírico, com suas técnicas, critérios e procedimentos, será desenvolvido detalhadamente nos subcapítulos seguintes.

1.2 . Critérios de Seleção e Organização do *Corpus* de imagens

A escolha do corpus de imagens está fundamentada na intenção de abordar criticamente a diversidade cultural, histórica e simbólica que faz parte dos países lusófonos. Para tal, nos

propomos analisar três núcleos de referência: Moçambique, cuja escolha se deu por ser o país africano com maior número de exposições no Museu; Portugal, na Europa e Brasil, na América do Sul.

No caso de Moçambique, as exposições escolhidas foram: *Mulheres da Minha Terra* (Forte, 2022), *Capulana* (Forte, 2022) e *Transporte Público em Maputo, Moçambique* (Forte, 2024). Estas exposições são da autoria da fotógrafa moçambicana Yassmin Forte e oferecem uma leitura visual complexa acerca do cotidiano urbano e da força simbólica da mulher moçambicana em um contexto pós-colonial em Moçambique. Como veremos no capítulo 2, desta segunda parte, que trata da análise visual das coleções, as exposições de Yassmin Forte articulam temáticas consideradas chave para o objeto de pesquisa: identidade lusófona, imaginário, memória e resistência contra-hegemônica.

Já *Braga sem Vivalma*, de Sofia Gomes (2022), foi escolhida por tratar o contexto pandémico e abordar o vazio causado pelo confinamento no âmbito da Covid-19. A exposição de Sofia Gomes constrói um diálogo crítico com a coleção: *As mulheres da Minha Terra*, de Yassmin Forte (2022), que também foi realizada em contexto pandémico, mas que mostra uma outra realidade. Enquanto Gomes (2022) mostra uma cidade sem vivalma, em Moçambique, as mulheres do mercado da Machava continuavam a trabalhar. Nas imagens, só é possível notar a falta de normalidade por conta do uso de máscaras cirúrgicas utilizadas pelas vendedoras e por clientes. Não havia vazio, nem recolhimento. Ao comparar estas duas exposições emergem relações de bioolítica e biopoder (Foucault, 1999), que abordaremos mais à frente neste trabalho. Para além deste aspeto comparativo, a exposição constrói um diálogo crítico entre tradição e modernidade, abordando o vazio simbólico deixado pela pandemia.

Por fim, o fotógrafo brasileiro Paulo Munhoz (2021), nos traz a tríade *Antônio, o Santo do Além Carmo (cotidiano, memória e fé)*, que oferece uma visão afetiva e intimista de um dos principais bairros de Salvador, capital da Bahia, no Brasil. O fotógrafo articula imaginário, memória e experiência estética nas três coleções. Através destas exposições, a pesquisa procura compreender como se constroem narrativas e se negociam pertencimentos em contextos culturais distintos, a partir de discursos visuais que são também políticos e estéticos.

No total, foram analisadas 111 fotografias (ver apêndice 1) que integram a galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia.

Exposição	Local	Autor/a	QTD. Imagens
As mulheres da minha terra	Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	17
Capulana	Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	13
Transporte púbico em Maputo, Moçambique	Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	10
Braga Sem Vivalma	Braga, Portugal	Sofia Gomes	12
Antônio, o santo do Além Carmo – Parte I – Cotidiano	Bahia, Brasil	Paulo Munhoz	19
Antônio, o santo do Além Carmo – Parte II – Memória	Bahia, Brasil	Paulo Munhoz	20
Antônio, o santo do Além Carmo – Parte III – Fé	Bahia, Brasil	Paulo Munhoz	20

Tabela 2 – Exposições selecionadas

Como método de análise das imagens inspiramo-nos na sócio-semiótica visual. Também convocamos Barthes (1957, 1984) e Martins (2004; 2017) para enriquecer a análise, ampliando o olhar sobre os discursos visuais numa perspetiva plural e interpretativa. Optou-se assim por uma abordagem qualitativa, interpretativa e crítica dos conteúdos visuais. O uso da semiótica social está fundamentado na proposta de Kress e van Leeuwen (2006) e van Leeuwen e Jewitt (2001), em particular nos elementos ideacionais, interpessoais e textuais (Kress & van Leeuwen, 2006, pp.42-43) permitindo assim não só descrever os elementos técnicos da imagem, mas compreender a construção das narrativas no contexto social, cultural e histórico.

É relevante ressaltar que este enquadramento metodológico possibilita pensar a imagem enquanto uma prática social dotada de potencial de produção de sentido. Tais elementos tornam-se bastante relevantes para o objeto de pesquisa em questão e para buscar responder à pergunta de partida. Como referimos anteriormente, os contributos de Martins (2004; 2017) são

fundamentais para aproximar a análise das imagens e o campo das disputas simbólicas. Nesse sentido, a semiótica visual permite investigar como as representações visuais se articulam com as estruturas de poder, as identidades culturais e as memórias coletivas. Ao considerar que as representações são sempre construídas social e culturalmente, a análise proposta nesta tese privilegia uma leitura crítica das fotografias do Museu Virtual da Lusofonia, entendendo-as não apenas como registros visuais, mas como discursos visuais que moldam imaginários e participam de processos de legitimação simbólica no espaço lusófono. Esta escolha metodológica possibilita, assim, um olhar aprofundado e comprometido com as camadas estéticas, políticas e afetivas da imagem.

1.3 . Entrevista aos gestores do Museu Virtual da Lusofonia e aos artistas das coleções

Para além da análise visual das coleções, realizamos entrevistas semi-estruturadas com os gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia: Tatiane Oliveira e Tiago Vieira. Para este propósito foi elaborado um guião de perguntas abertas diferente daquele aplicado aos curadores, uma vez que o interesse junto aos gestores de conteúdo era o de identificar a visão e a missão do Museu, além de questionar acerca das práticas de imersão, hibridez e interatividade.

A entrevista qualitativa é uma técnica de pesquisa amplamente utilizada (Gaskell, 2002, pp. 64-65). Bardin (1977, p. 66) reitera que a entrevista semi-estruturada é um método qualitativo de análise de conteúdo, que privilegia os temas recorrentes e os conceitos-chave na construção de sentido a partir das falas dos entrevistados, sendo um método eficaz na coleta de dados. Para além das entrevistas com os gestores de conteúdo, também foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com os fotógrafos responsáveis pelas exposições que fazem parte do *corpus* da pesquisa (Yassmin Forte, Sofia Gomes e Paulo Munhoz) com o objetivo de explorar as visões particulares de cada um acerca do processo curatorial, das escolhas estéticas e das narrativas presentes nas coleções. Este formato de entrevista permite uma flexibilidade que facilita a interação entre o entrevistador e o entrevistado, ao mesmo tempo em que garante que questões-chave sejam abordadas de forma aprofundada. De acordo com Gaskell (2002, pp. 64-65) as entrevistas semi-estruturadas são adequadas para investigações que buscam compreender as experiências e interpretações dos participantes, mantendo uma estrutura básica enquanto permite a liberdade para explorar novas informações e detalhes contextuais.

Para realizar as entrevistas, optou-se por um roteiro semi-estruturado com perguntas abertas, que permitiram aos fotógrafos/curadores discorrer sobre as práticas curatoriais, além de buscar compreender de que maneira as exposições dialogam com questões acerca da memória, do imaginário e da cultura no espaço lusófono. As entrevistas foram conduzidas de forma a incentivar a expressão livre e a reflexão dos curadores sobre seus processos criativos, bem como sobre os desafios e as oportunidades da curadoria em ambientes virtuais.

Essas entrevistas a gestores e artistas/curadores permitiram compreender como as exposições são construídas e como as escolhas de gestores e de curadores refletem as dinâmicas culturais, históricas e sociais dos países lusófonos representados. O uso deste método qualitativo proporcionou uma visão aprofundada sobre o processo criativo e permitiu que suas vozes e experiências fossem diretamente incorporadas à análise do *corpus* da pesquisa.

1.3.1 . Elaboração do guião para entrevistas semi-estruturadas aos artistas/curadores

Para que fossem realizadas as entrevistas individuais semi-estruturadas foi necessário o desenvolvimento de um guião que permitisse a preparação do entrevistador para a execução da técnica (Apêndice 2). De acordo com Gaskell (2002, p. 66) o "tópico guia é parte vital do processo de pesquisa e necessita atenção detalhada. Por detrás de uma conversação aparentemente natural e quase casual na entrevista bem-sucedida, está um entrevistador bem preparado". Para elaborar o guião, o entrevistador deverá ter feito leituras críticas em torno dos temas que serão abordados e conhecer muito bem o campo de pesquisa para que as perguntas façam sentido e venham a responder a questões pertinentes para o estudo em desenvolvimento. Tendo em mente que um guia não é algo rigidamente fechado e que existe a possibilidade do surgimento de outras perguntas pertinentes a determinadas conversas, ter um guião é fundamental para que abordemos os mesmos tópicos com todos os entrevistados e para que a entrevista mantenha uma coerência investigativa com o rigor académico esperado. "Um bom tópico guia irá criar um referencial fácil e confortável para uma discussão, fornecendo uma progressão lógica e plausível através dos temas em foco" (Gaskell, 2002, p. 67).

O guião de entrevista semi-estruturada destinado aos fotógrafos/curadores responsáveis pelas exposições que fazem parte do corpus de análise desta pesquisa foi desenvolvido a partir da pergunta desta tese e das hipóteses levantadas por este trabalho com o objetivo de aprofundar a

compreensão sobre os processos curatoriais, as escolhas estéticas e as narrativas atribuídas pelos artistas às imagens no contexto do Museu Virtual da Lusofonia. A elaboração do guião, assim como evidencia Gaskell (2002, p. 66), foi precedida por um processo de investigação, de análise prévia dos conteúdos curatoriais e biográficos dos artistas envolvidos, além de um produtivo debate com os orientadores desta pesquisa. Esta preparação permitiu a construção de um conjunto de perguntas que contemplasse tanto os aspetos técnicos, quanto os processos sensoriais e emocionais da criação. Para além disso, procurámos perceber as dimensões simbólicas, políticas e culturais implicadas na produção das imagens e na curadoria delas para um espaço virtual, bem como as diferenças face a uma curadoria em espaço físico.

Para responder às diferentes temáticas envolvidas neste procedimento, definiu-se que o guião seria estruturado em três partes: o primeiro eixo teve como temática o processo curatorial e os objetivos da exposição. Já o segundo eixo da entrevista aos artistas/curadores teve como tema as escolhas estéticas e a construção das narrativas visuais. Para finalizar o guião, procurou-se analisar a relação entre a imagem virtual, a tecnologia e os públicos. Em cada um destes tópicos centrais o objetivo foi o de explorar questões como: critérios utilizados pelos artistas/curadores na seleção das obras, as intencionalidades curatoriais, os modos de representação de identidades, imaginários propostos e a memória cultural, bem como os desafios de se fazer uma curadoria em ambiente digital. O guião procurou ainda abordar questões como a percepções acerca do papel do Museu Virtual da Lusofonia enquanto um espaço de resistência cultural, de expressão intercultural, os desafios e as potencialidades em torno de uma mediação tecnológica e acerca da fruição das exposições virtuais. As perguntas foram desenvolvidas de uma maneira que permitisse respostas abertas e reflexivas e assim garantir a comparação entre as falas dos entrevistados, mas que também permitisse flexibilidade e respeito às especificidades de cada trajetória artística e curatorial.

Definido o guião da entrevista, foram entrevistados os três artistas/curadores responsáveis pelas exposições analisadas neste trabalho. São eles: a fotógrafa moçambicana Yassmin Forte, autora das coleções: *As mulheres da minha terra*, *Capulana* e *Transporte público em Maputo, Moçambique*; a investigadora e curadora portuguesa Sofia Gomes, responsável pela coleção *Braga sem Vivalma*; e o professor, investigador e fotógrafo brasileiro Paulo Munhoz, criador da exposição *Antônio, o Santo do Além Carmo*, uma tríade que articula as dimensões do cotidiano, da memória e da fé no contexto do bairro pertencente à cidade de Salvador, na Bahia, Brasil. As entrevistas foram realizadas por videoconferência, através das plataformas *Google Meet e Zoom*. As

conversas foram gravadas com o consentimento dos participantes e posteriormente foram transcritas para análise de conteúdo. Esta fase da investigação empírica teve como objetivo não apenas recolher dados sobre o processo criativo e curatorial, mas ter acesso às percepções dos próprios autores sobre as representações mnemônicas, culturais, estéticas e produzidas pelas imagens. Para além disso, pretendíamos perceber como são usadas as tecnologias e os principais desafios da mediação cultural em plataformas virtuais vivenciados pelos curadores no âmbito da realização das coleções que estão disponibilizadas no Museu Virtual da Lusofonia, na plataforma *Google Arts & Culture*. O guião para entrevistas semi-estruturadas aos artistas/curadores está disponível na íntegra nos anexos desta tese.

1.3.2 . Elaboração do guião para entrevistas semi-estruturadas aos gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia

Para as entrevistas semi-estruturadas com os gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia: Tatiane Oliveira e Tiago Vieira, foi desenvolvido um outro guião, uma vez que o objetivo aqui era o de compreender os processos curatoriais e as relações institucionais entre a Universidade do Minho e a *Google*. Para além disso, pretendíamos entender os desafios tecnológicos envolvidos na manutenção do Museu na internet. Os gestores de coleções da galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia estão diretamente envolvidos na curadoria, mediação e organização das exposições digitais disponibilizadas na plataforma e representam a articulação entre o Museu, a academia e os ambientes tecnológicos que o sustenta.

Assim como as entrevistas destinadas aos artistas/curadores de exposição, o guião foi desenvolvido em eixos temáticos. Desta vez foram quatro os aspectos tratados nestas entrevistas: o primeiro pilar tratou das percepções dos gestores sobre o Museu Virtual da Lusofonia, tentando perceber a sua visão em relação aos valores da instituição. Em um segundo momento, as perguntas versaram acerca da imersividade, interatividade e hibridez de mídias, uma característica essencial aos suportes digitais. No terceiro eixo esteve a tecnologia e a memória cultural. Para finalizar, a última temática abordada foi o papel do Museu Virtual da Lusofonia na difusão das culturas lusófonas. Tanto o primeiro guião, quanto este foram elaborados com base nas premissas metodológicas da investigação qualitativa, que permite a exploração em profundidade de percepções e práticas dos gestores, mantendo uma comparabilidade analítica entre as respostas de ambos.

O guião para entrevistas semi-estruturadas aos gestores de conteúdo está disponível na íntegra nos anexos desta tese (Apêndice 3). Como é possível analisar ao observar o material, o primeiro eixo procurou recolher informações sobre os valores fundadores e os compromissos teóricos do Museu, sobretudo em relação ao conceito de lusofonia adotado pela instituição, uma vez que, como vimos no primeiro capítulo desta tese, o termo possui um significado amplo e controverso. Desta maneira buscou-se compreender se o conceito é utilizado em consonância pelos dois gestores e diante das narrativas apresentadas através das coleções disponibilizadas pelo Museu. Ainda neste eixo foi explorado de que maneira a lusofonia é concebida enquanto espaço de memória partilhada e pluricêntrica, além de como esta noção poderia influenciar a lógica de organização e de seleção das coleções.

Em um segundo momento foi abordada a questão da experiência digital, com ênfase nas possibilidades de imersividade, interatividade e no uso de múltiplas mídias (texto, imagem, vídeo, áudio, georreferenciação através do *Google Street View*). Perguntas sobre o uso atual e o futuro da inteligência artificial foram incluídas para avaliar a abertura do museu a inovações tecnológicas que possam potenciar a mediação cultural em um futuro próximo.

O terceiro eixo teve como foco a relação entre tecnologia e memória. O objetivo desta temática foi compreender de que forma a experiência virtual poderia contribuir para a ressignificação das narrativas culturais. O possível impacto da ausência da fisicalidade e os limites do digital fizeram parte das perguntas neste eixo, que focou ainda na evocação sensorial e simbólica da memória coletiva. Já na última temática, o objetivo foi identificar em que medida o Museu Virtual da Lusofonia poderia contribuir para a democratização do conhecimento, o fomento da interculturalidade e a promoção de uma educação patrimonial, sobretudo para públicos distantes dos grandes centros culturais.

As entrevistas foram realizadas presencialmente na sede física do Museu Virtual da Lusofonia, no edifício dos Congregados, no Centro de Braga, Portugal. As entrevistas foram gravadas com o consentimento dos entrevistados e posteriormente transcritas e analisadas com base na metodologia de análise de conteúdo proposta por Bardin (1977), de modo semelhante ao que foi realizado com os artistas/curadores. Através das entrevistas aos gestores de conteúdo, pode-se compreender e observar o papel estratégico da instituição na interseção entre academia, tecnologia, cultura, imaginários e políticas de memória, e demonstrar uma interface conjugada e híbrida em que a co-criação e a participação emergem como elementos fundamentais na manutenção do Museu. As reflexões dos gestores evidenciaram questões essenciais sobre

acessibilidade, mediação, visibilidade cultural e os desafios práticos da curadoria digital num contexto pós-colonial e intercultural.

1.4 . Grupos Focais com estudantes universitários

Pioneiro no uso do conceito dinâmica de grupo, Kurt Leuwin (1948) analisa a importância do grupo sobre o indivíduo. Para o autor, o foco da resolução de conflitos estaria nos grupos ou nas dinâmicas grupais. Acredita-se que através das discussões em grupo pode-se alcançar resultados que o indivíduo não teria condições de obter sozinho, ou ao menos, demoraria mais tempo até que o resultado fosse alcançado (Kurt Leuwin, 1948, pp. 72-73). Neste contexto, mostra-se relevante para os experimentos sociais observar o comportamento dos grupos.

Por acreditar que observar a interação dos grupos traria resultados consideráveis para as pesquisas no âmbito social, optou-se pela realização de grupos focais para compreender as percepções dos estudantes universitários quanto ao Museu Virtual da Lusofonia. Acerca da metodologia de grupos focais, Gaskell (2002, p.75) explica que as entrevistas realizadas em grupo continuam a ser de natureza qualitativa, mas são alteradas em sua situação social. O entrevistador é uma das figuras alteradas neste modelo de ação. Ele passa a ter o papel de moderador do grupo. O moderador tem grande importância para os grupos focais uma vez que é ele o responsável por estimular a participação dos indivíduos.

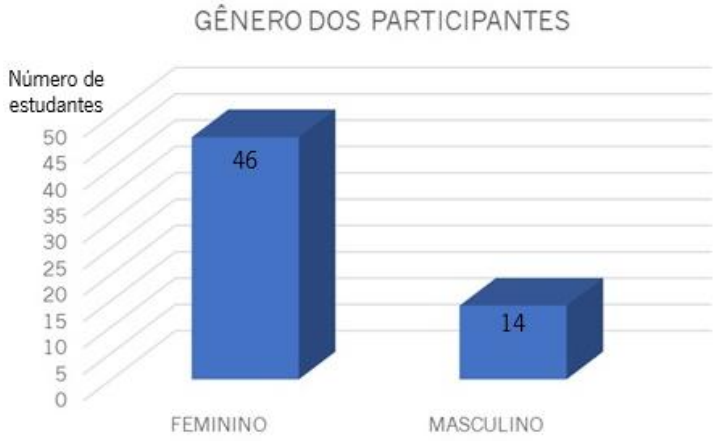
> No grupo focal, o entrevistador, muitas vezes chamado de moderador, é o catalisador da interação social (comunicação) entre os participantes. 0 objetivo do grupo focal é estimular os participantes a falar e a reagir àquilo que outras pessoas no grupo dizem. É uma interação social mais autêntica do que a entrevista em profundidade (Gaskell, 2002, p.75).

É relevante ressaltar que o moderador, apesar de ter um guião, não deve se impor ou dominar os diálogos, assim como não deve deixar que nenhum participante fique sem emitir a sua opinião ou que alguns dos indivíduos sobreponha a sua opinião às dos demais. Afinal, é a opinião convergente ou divergente do grupo que mais importa. Esta técnica é especialmente útil em estudos que buscam explorar as nuances de comportamentos e opiniões em contextos sociais complexos e permite que os pesquisadores consigam captar a multiplicidade de vozes e de experiências de um grupo de indivíduos.

Nesta pesquisa optamos pela realização de grupos focais com estudantes universitários, uma vez que são todos maiores de 18 anos, e em Portugal, com esta idade, são considerados responsáveis pela proteção dos seus próprios dados pessoais no contexto do Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD), que estabelece as normas para o tratamento de dados pessoais na União Europeia.[41]

A princípio pensamos em realizar grupos focais em várias regiões de Portugal como Lisboa, Porto e Açores, o que seria ainda mais enriquecedor para este trabalho. No entanto, as limitações temporais e financeiras não nos permitiram executar um projeto tão ambicioso quanto este. Sendo assim, limitamo-nos a realizar a investigação apenas em Braga. As discussões foram realizadas em sete grupos focais. Ao todo, participaram 60 alunos da Unidade Curricular de Psicologia Social, que faz parte da Licenciatura em Ciências da Comunicação e da Unidade Curricular Semiótica da Arte e da Cultura do Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura. Ambos, na Universidade do Minho. Para facilitar a compreensão quanto ao estudo desenvolvido a partir dos grupos focais decidimos enumerar os grupos realizados nas turmas que cursam Psicologia Social, na licenciatura de Ciências da Comunicação como GP1, GP2, GP3, GP4 e GP5. Já os grupos pertencentes a Unidade Curricular Semiótica da Arte e da Cultura, do Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura estão nomeados como GP6 e GP7.

De acordo com os dados dos questionários sócio-demográficos 46 participantes se declararam como sendo do sexo feminino, enquanto 14 se declaram do sexo masculino, como consta no gráfico 4.



[41] Parlamento Europeu e Conselho da União Europeia. (2016). *Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho de 27 de abril de 2016 sobre a proteção de pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados (Regulamento Geral de Proteção de Dados)*. Oficialhttps ://eur-lex .eu.eu /legal -conte/EN//TXT//?uri =C%3A3

Gráfico 4 – Gênero declarado pelos particiantes dos grupos focais

Fonte: inquéritos sócio-demográficos

A idade dos participantes é variada, sendo que os mais novos têm 19 anos e o participante mais velho tem 50 anos. Quanto ao local de nascimento, cinco indivíduos nasceram no Brasil, um no Haiti, um na Itália e um na França.

Os inquéritos sócio-demográficos revelam que apenas cinco dos 60 alunos conheciam previamente o Museu Virtual da Lusofonia. Entre os participantes, 41 estudantes nunca visitaram um museu virtual antes, como exposto no gráfico 5. As pessoas que indicaram que raramente vão a um museu físico, em sua grande maioria, nunca acessaram um museu virtual. Apenas um dos alunos disse nunca ter ido a um museu físico, enquanto 21 disseram que raramente visitam museus físicos. Observa-se ainda que 38 estudantes do ensino superior costumam ir a museus físicos de maneira frequente ou ocasional conforme detalhado no gráfico 6.

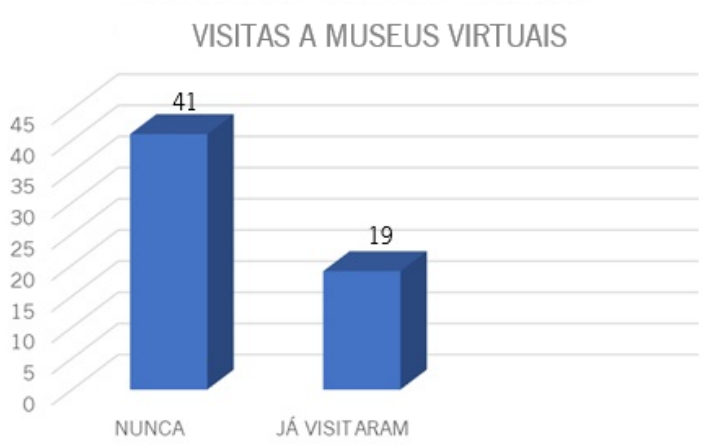


Gráfico 5 – Visitas a museus virtuais

Fonte: inquéritos sócio-demográficos

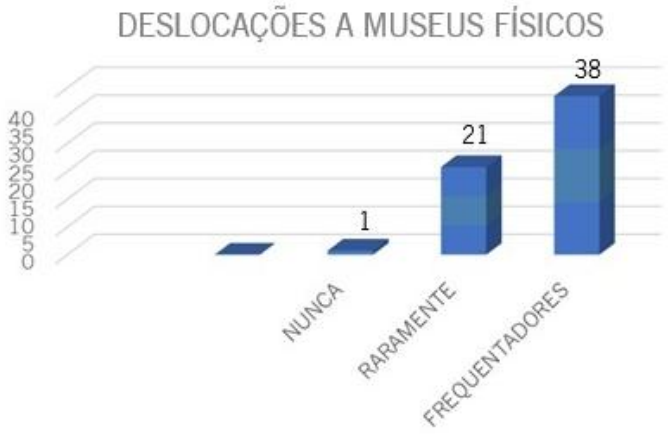


Gráfico 6 – Deslocações a museus físicos

Fonte: inquéritos sócio-demográficos

Assim como foi feito antes das entrevistas semi-estruturadas, a preparação para os grupos focais envolveu a definição de um guião específico para os grupos focais estruturado em dois eixos temáticos. O primeiro acerca das percepções dos estudantes sobre as exposições, o que os participantes entendiam por lusofonia e se já conheciam o Museu Virtual da Lusofonia antes de termos apresentado as coleções que compõem o *corpus* do trabalho. Na segunda parte das discussões, o objetivo foi conversar sobre museus físicos e vituais, discutir a preferência dos estudantes por um modelo ou outro, se constumavam realizar visitas a museus ou a museus virtuais e como vêm a experiência estética através das imagens virtuais. Além do guião, foi preparado um termo de consentimento informado (anexo 2), um inquérito sócio-demográfico (apêndice 5) e um *debriefing* para ser apresentado no final das discussões acerca da importância dos grupos focais e sobre a missão e a visão do Museu Virtual da Lusofonia. Este material está disponível nos apêndices deste estudo.

Para os grupos focais foi determinado o tempo de 90 minutos: 15 deles destinados ao preenchimento do consentimento informado e do inquérito sócio-demográfico, 30 minutos foram destinados à apresentação do Museu Virtual da Lusofonia enquanto unidade cultural da Universidade do Minho e das coleções selecionadas; 40 minutos de discussão e 5 minutos para *debriefing* no final da sessão. A opção foi a de mostrar uma coleção de cada um dos artistas/curadores que fazem parte do corpus desta investigação. A primeira coleção apresentada foi *Capulana*, de Yassmin Forte (2022), seguida por *Braga Sem Vivalma*, de Sofia Gomes (2022) e *Antônio, o Santo do Além Carmo – parte II Memória, de* Paulo Munhoz (2021). Após a apresentação das exposições, os grupos foram formados em círculos a respeitar o número mínimo

de seis membros e máximo de nove pessoas. Também procuramos que os grupos fossem diversificados do ponto de vista do gênero, de modo a não termos apenas grupos com mulheres ou somente formados por homens. Após os 40 minutos de discussão em grupo, foi apresentado um *debriefing* final acerca do que é a metodologia dos grupos focais e sobre a missão e a visão do Museu Virtual da Lusofonia. Esta apresentação levou entre três e cinco minutos.

Capítulo 2 . Imagens em Trânsito: uma leitura socio-semiótica visual no Museu Virtual da Lusofonia

2.1 . Entre o estético e o político: uma abordagem sócio semiótica das imagens

Sabe-se que a análise visual pode ser realizada a partir de metodologias distintas, dentre as quais destacam-se: a iconografia, a antropologia visual e a psicanálise da imagem. Diante desta diversidade teórico-metodológica, se faz necessário explicitar a escolha dos fundamentos que vão orientar o nosso olhar para as imagens que serão aqui analisadas. Inicialmente, considerou-se a possibilidade de uma abordagem quantitativa, que seria apoiada em uma grelha estruturada para quantificar aspectos técnicos das imagens. No entanto, o *corpus* de fotografias analisadas neste estudo é diverso, composto pelas imagens disponíveis em coleções que abordam diferentes temas e remetem para contextos muito variados. Neste contexto, pode-se perceber que há uma grande complexidade simbólica a ser compreendida na insercção destas imagens com o ambiente social, cultural e histórico a que pertencem. Sendo assim, decidiu-se por uma análise qualitativa, interpretativa e alicerçada na semiótica social.

Ratificamos que a escolha metodológica para a análise das imagens inspira-se na sócio-semiótica visual, que emerge como um campo interdisciplinar que investiga os processos de significação em diferentes contextos socioculturais, ampliando o estudo dos signos para além da estrutura linguística tradicional (Michael Halliday, 1971), que analisa a linguagem como um comportamento social, de maneira a conceber a linguagem como um sistema de significados em interação constante com a sociedade. “Isso implica não simplesmente o homem em relação a alguma entidade abstrata, como ´sociedade como um todo´, mas o homem em relação a outros homens; é uma faceta particular do homem em relação ao seu ambiente” (Halliday, 1971, p. 165). O teórico enfatiza ainda que a comunicação não estaria restrita a um código fechado, mas intrinsecamente ligada às funções sociais e ideológicas que desempenha.

A partir desta base teórica desenvolvida por Halliday (1971) é que Gunther Kress e Theo van Leeuwen expandem a noção de semiótica social para o domínio visual e em 1996, desenvolvem uma “gramática do design visual” (Kress & van Leeuwen, 2006, p.7). Na obra, os autores analisam como as imagens, núcleos, tipografias, cores e composições podem estruturar significados de forma semelhante à linguagem verbal. Essa abordagem permite compreender a comunicação de maneira multimodal, prevendo que sinais visuais e textuais interagem de modo a construir discursos mais credíveis de acordo com determinado ambiente social. “A realidade

está nos olhos de quem vê; ou melhor, o que é considerado real depende de como a realidade é definida por um determinado grupo social" (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 158). Neste sentido, a modalidade deve ser compreendida como uma questão da confiabilidade da mensagem. "O termo modalidade vem da linguística e se refere ao valor da verdade ou da credibilidade de declarações (linguisticamente realizadas) sobre o mundo" (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 155).

Transpondo este conceito para as imagens estáticas e em movimento, os autores acreditam existir sinais capazes de sugestionar o espectador uma vez que a realidade seria definida tendo como base a quantidade de correspondências existentes entre a representação visual de uma pessoa, paisagem, objeto e aquilo que o espectador está acostumado a ver daquela representação no mundo natural, sem que se deixe de lado a tecnologia em vigor. Deste modo, explica-se como fotografias em preto e branco seriam consideradas credíveis, ainda que o natural fosse repleto de cores (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 158). Acerca das alterações tecnológicas, Kress e van Leeuwen (2006, p.158) referem que a alteração das imagens em preto e branco para o registro colorido e a aceitação imediata deste novo padrão sustenta a ideia de que a sociedade desenvolve sua história com a representação integrada às tecnologias e evidencia:

> A mudança relativamente recente do domínio do preto e branco para o domínio da cor em muitos domínios da comunicação visual mostra a rapidez com que essas histórias podem se desenvolver e o quão intimamente elas estão relacionadas à mudança tecnológica. Para nós, agora, como observadores de senso comum, membros cotidianos da sociedade em geral, a tecnologia definidora talvez ainda seja a da fotografia colorida de 35 mm, como sugerimos acima. Mas a mudança para a fotografia digital já está criando um novo padrão para o naturalismo, que ainda visa uma resolução cada vez maior, reprodução de cores naturalista e assim por diante, mas, na verdade, reduziu a resolução e o contraste para se tornar aceitável como norma em muitos domínios. Cada realismo tem seu naturalismo – isto é, um realismo é uma definição do que conta como real (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 158).

Sendo assim, ao decidir adotar uma aproximação com a teoria sócio-semiótica visual estamos a reconhecer que toda imagem é situada ideologicamente e construída socialmente. Sua interpretação depende das convenções disponíveis social e culturalmente. O intuito é que ao analisar as imagens da galeria do Museu Virtual da Lusofonia, que foram selecionadas como *corpus* deste estudo, seja possível para além de decifrar elementos compositivos das fotografias, compreender os modos como se produz sentido, se mobiliza afetos e que memórias podem ser suscitadas. Esta abordagem permite perceber as imagens enquanto práticas sociais articuladas a um determinado contexto cultural, histórico e político.

Em *The Handbook of Visual Analisys*, Van Leeuwen e Jewitt (2001) definem a análise sócio-semiótica visual enquanto uma inovação dentro dos estudos da semiótica social, o que possibilita uma leitura ainda detalhada das imagens e estabelece relações entre os personagens representados, os espaços e os objetos, de modo a conferir uma dimensão narrativa. Jewitt & Oyama (2001, pp.160-161) "descrevem padrões sintáticos visuais em termos de sua função de relacionar o visual participativo um ao outro de maneira significativa". Neste sentido, os autores complementam que são dois os padrões utilizados na representação imagética: um em que as representações são narrativas e relacionam os participantes com o fazer e o acontecimento e outro que é da ordem conceitual, onde estão relacionados acerca da essência e significam alguma coisa. "A escolha é importante, já que a decisão de representar algo de forma narrativa ou conceitual fornece uma chave para entender os discursos que mediam a representação" (Jewitt & Oyama, 2001, p.161).

A obra oferece um estudo abrangente sobre as metodologias e abordagens para a análise visual. Cada capítulo do livro é escrito por um especialista em uma determinada vertente metodológica, o que reflete a diversidade de perspectivas dentro dos estudos visuais. "Theo van Leeuwen e Carey Jewitt dão voz a um conjunto de dez peritos (incluindo eles próprios) representantes de diferentes áreas de investigação dos estudos visuais. São elas: análise de conteúdo, antropologia visual, estudos culturais, iconografia, psicanálise, semiótica social, etnometodologia e teoria do cinema" (Pinto-Coelho, 2006, p. 202). Cada uma destas áreas possibilita uma compreensão mais ampla e diversa da comunicação visual, ao permitir que pesquisadores escolham métodos que lhes sejam os mais adequados para seus objetos de estudo. Van Leeuwen e Jewitt (2001, p. 158) evidenciam ainda que a sócio-semiótica visual não deve ser compreendida como uma metodologia auto suficiente ou uma possível "receita" e conclui que a análise de imagens deve ser complementada por outras teorias sociais relevantes para entender por que e em quais contextos esses significados são produzidos e interpretados. Acerca da sócio-semiótica visual e dos estudos da multimodalidade, Van Leeuwen e Jewitt (2001) investigam de que maneira e em que medida as imagens poderiam comunicar significados, não apenas através de sua estética, mas também diante dos contextos sociais e culturais em que são produzidas. Os autores propõem que, ao analisar uma imagem, seria relevante transcender a mera descrição visual e adentrar as estruturas de poder, as relações sociais e as construções culturais que podem estar representando (Van Leeuwen & Jewitt, 2001, p. 158). Mais do que descrever elementos visíveis, essa abordagem busca interpretar aquilo que está invisibilizado nas imagens, padrões que

seriam capazes de revelar operadores de poder, que não estão perceptíveis na descrição daquilo que se vê nas imagens e que depende de uma análise detalhada, uma vez que: "tanto Deus como o Diabo estão nos detalhes, nos pormenores" (Mota-Ribeiro, 2018, S/P).

Segundo Kress e van Leeuwen (2006, p. 7), "a representação não é uma reprodução fiel da realidade, mas uma construção simbólica" que depende das experiências, interesses e do contexto social. Além disso, a representação pode ser influenciada de acordo com fatores psicológicos, sociais e culturais. Apesar de não ser completa em si mesma, a socio-semiótica visual permite identificar padrões estruturais nas imagens, observando como elementos visuais comunicam significados dentro de contextos socioculturais específicos. Dessa forma, pretende-se, neste trabalho, aproximar as imagens que fazem parte do corpus da pesquisa, dos valores sócio-semióticos visuais, privilegiando uma análise qualitativa que explore a experiência estética, a memória e o imaginário.

Desta forma, é relevante ainda considerar as contribuições de Moisés de Lemos Martins (2004, 2017) para a análise sócio-semiótica visual. Em 2004, Martins publica *Semiótica*, obra que oferece um panorama sólido e programático que visa orientar a unidade curricular de semiótica, na licenciatura em Ciências da Comunicação, na Universidade do Minho. Acerca da semiótica, Martins (2004, p. 26) elucida que na atualidade o conceito não é só utilizado enquanto semântica das línguas "mas simultaneamente como uma semântica das culturas, fazendo o caminho de regresso às suas origens, tanto linguísticas, como antropológicas" (Martins, 2004, p. 26). O autor convoca Halliday (1971 e Greimas (1976) para explicar que a "semiótica social" faz parte do sistema social e que o sistema social seria um conjunto de sistemas semióticos. Em 2017, a editora Húmus publica a segunda edição da obra *A linguagem, a verdade e o poder: ensaio de semiótica social*, de Moisés de Lemos Martins, cuja primeira versão havia sido lançada em 2002. Para Martins (2017, pp. 13-14) o discurso seja ele linguístico ou imagético é um lugar de produção de sentido e não deve ser compreendido como um simples enunciado. É uma prática social perpassada por relações de poder, de ideologias e de culturas. A semiótica social deve interrogar a produção de sentido a partir do local social do sujeito. "O sentido é produzido pelos sujeitos das suas práticas, como os próprios sujeitos são produzidos pelas suas práticas sociais de comunicação" (Martins, 2017, pp.13-14). O autor explica ainda que o sujeito é capaz de usar a língua, mas que também é utilizado por ela. É relevante pensar que a semiótica é uma disciplina que interroga as práticas sociais e não deve ser compreendida apenas em sua capacidade crítica mas como "uma disciplina que se constitui como uma epistemologia do saber, ao indagar as

condições de possibilidade da significação" (Martins, 2017, p. 27). A semiótica social sustenta que o sentido é construído na relação social. Seu sentido não estaria contido no signo em si, está baseado nas interações entre os sujeitos. Enquanto linguagem visual, as imagens também são construídas baseadas em narrativas e, assim como os discursos, podem ser compreendidas como espaços de luta e de poder simbólico. Inspirado nas ideias de Foucault, Martins (2017, pp. 28-29) entende a linguagem como este território de conflitos e de disputas simbólicas: "O discurso é aquilo por que lutamos, o próprio poder de que procuramos apoderar-nos" (Foucault *citado por* Martins, 2017, p. 28).

Ainda sobre a linguagem, Martins (2017, p. 89) argumenta que os sistemas de significação estão imersos em dinâmicas políticas e ideológicas que orientam a forma como interpretamos o mundo. Para o autor a linguagem não é em si representacionista e nem um espelho do real, ela "é intencional e é interpretativa, mas o seu sentido argumentativo não é psicológico". Transpondo este conhecimento para a socio-semiótica visual, pode-se compreender que também as imagens são uma construção social e que a semiótica pode apenas apresentar um ponto de vista e não uma certeza. Assim, a semiótica social não se limita a ser um método descritivo, mas se insere em um campo crítico que questiona a forma como o significado é regulado e disseminado na sociedade (Martins, 2017, p.97).

Martins (2017) também destaca a importância da interdisciplinaridade na análise semiótica, em que a compreensão do sentido não pode ser alcançada apenas por meio da observação da estrutura interna dos signos, sendo necessário levar em conta as condições socioculturais que os determinam. Ou seja, a semiótica social deve dialogar com teorias da sociologia, da filosofia e da comunicação, permitindo uma análise mais ampla das relações entre linguagem e poder. A obra de Martins (2017) enfatiza que a construção do significado é um processo dialógico, onde múltiplas vozes e discursos se entrecruzam, muitas vezes em disputa (Martins, 2017, p.97). O autor sugere que as imagens carregam significados que não são neutros, mas orientam interpretações específicas de acordo com os interesses de quem as produz. A análise da comunicação visual, portanto, deve ir além da aparência imediata das imagens, buscando compreender os processos de significação que as tornam veículos de discursos sociais e políticos. Nesse sentido, a semiótica social contribui para revelar como as representações visuais participam da construção de identidades e da manutenção de desigualdades simbólicas.

Sendo assim, reiteramos que a escolha pela aproximação com a sócio-semiótica visual para compreender as imagens que compõem o *corpus* deste estudo permite que possamos pensar

as fotografias não apenas em seu âmbito técnico e estético, mas para além disto, como práticas culturais e sociais historicamente situadas. Fundamentada nos contributos de Halliday (1979), Kress e van Leeuwen (2006), Van Leeuwen e Jewitt (2001), Jewitt e Oyama (2001), Martins (2004, 2017) , Barthes (1957,1984) e outros autores contemporâneos, esta abordagem privilegia uma análise crítica, contextual e interdisciplinar das representações visuais. Ao articular linguagem, poder e cultura, a semiótica social possibilita que possamos compreender melhor de que modo e em que medida as imagens produzem sentidos, ativam afetos, moldam imaginários e participam das disputas simbólicas.

2.2 . Olhares de Moçambique: a representação visual de gênero, cultura e cotidiano nas fotografias de Yassmin Forte

No presente subcapítulo, propomos uma análise das exposições: *As Mulheres da Minha Terra* (Forte, 2022), *Capulana* (Forte, 2022) e *Transporte Público em Maputo, Moçambique*. (Forte, 2024), realizadas pela fotógrafa moçambicana Yassmin Forte e disponíveis no Museu Virtual da Lusofonia, através da plataforma *Google Arts and Culture*. A partir de uma abordagem sócio-semiótica visual, orientada pelos pressupostos evidenciados anteriormente, esta análise tem como objetivo interpretar os modos pelos quais gênero, cultura e cotidiano são representados visualmente no contexto urbano e simbólico de Moçambique. Longe de uma leitura meramente descritiva, busca-se aqui compreender as imagens enquanto enunciados visuais dotados de intencionalidade, historicidade e densidade cultural, articulados por meio de recursos composicionais e ideológicos que refletem e constroem narrativas identitárias. A opção metodológica por uma análise qualitativa e interpretativa justifica-se pela complexidade simbólica das imagens e pelo potencial que estas têm de revelar estruturas de sentido presentes nos olhares lançados sobre os sujeitos, os objetos e os espaços representados.

Yassmin Forte nasceu em 1980 na cidade de Quelimane, província da Zambézia. Desde 1986, reside em Maputo, capital de Moçambique, onde constrói sua trajetória pessoal e profissional. A artista é licenciada em Ciências da Comunicação, com especialização em Relações Públicas e Jornalismo, pelo Instituto Superior Politécnico e Universitário (ISPU) [42]. O seu percurso na fotografia inicia-se formalmente em 2011, com o curso ministrado pela Zeta Photo, sob

[42]Biografia de Yassmin Forte disponível em: https://www.museuvirtualdalusofonia.com/agenda/aula-aberta-com-a-fotografa-yassmin-forte/

orientação do fotógrafo Jorge Almeida. Em 2012, prossegue os estudos no Centro de Formação Fotográfica, onde aprofunda a sua técnica e consolida uma abordagem autoral sensível às dimensões simbólicas da imagem.[43] A sua prática fotográfica caracteriza-se pela atenção às questões de identidade, cultura visual, gênero e memória, frequentemente articuladas a partir de vivências pessoais e contextos sociais moçambicanos. Ao longo da última década, Yassmin Forte participou em diversas exposições individuais e coletivas, em Moçambique, Portugal e Brasil, sendo distinguida com o Prémio Mozal Artes e Cultura 2019, na categoria de Fotografia.

Mais recentemente, em 2023, foi vencedora do *CAP Prize – Contemporary African Photography*, com o projeto *This is a story about my family*[44], uma série que recorre à colagem fotográfica como estratégia narrativa para abordar temas como colonialismo, migração e pertencimento. A obra de Yassmin Forte inscreve-se, assim, numa prática fotográfica contemporânea africana que combina o documental com o artístico e propõe leituras críticas acerca da realidade social através de dispositivos visuais que interpelam o espectador tanto do ponto de vista estético como político. No Museu Virtual da Lusofonia, a artista apresenta três exposições: *As Mulheres da Minha Terra* (Forte, 2022), *Capulana* (Forte, 2022) e *Transporte Público em Maputo, Moçambique* (Forte, 2024).

2.2.1 . As mulheres da minha terra: trabalhadoras do Mercado da Machava em Maputo

A exposição: *As mulheres da minha terra*, acerca das trabalhadoras do Mercado da Machava, em Maputo, Moçambique, foi lançada no Museu Virtual da Lusofonia, na plataforma Google Arts and Culture, em março de 2022, como uma forma de homenagear as mulheres, no mês em que é comemorado o Dia Internacional da Mulher. Na *newsletter* do Museu Virtual da Lusofonia, que encontra-se nos anexos desta pesquisa (Anexo 1), a nova coleção é descrita como vibrante, demonstrando a força e a resiliência das mulheres moçambicanas. As imagens no Mercado da Machava, um dos principais de Maputo, capital moçambicana, foram recolhidas durante o período de isolamento social por conta da pandemia por Covid-19, demonstrando que mesmo diante de uma forte campanha para que as pessoas ficassem em casa, as mulheres continuaram a trabalhar. O texto da *newsletter* afirma que estas trabalhadoras terão sido de

[43]Biografia de Yassmin Forte disponível em: https://www.tela.org.mz/artista/yassmin-forte/

[44] Yassmin Forte vence Prémio de Fotografia Africana Contemporânea. https://gulbenkian.pt/noticias/yassmin-forte-vence-premio-de-fotografia-africana-contemporanea/

fundamental importância para a economia de Maputo, sobretudo durante o período pandémico, uma vez que grande parte da população local compra alimentos e bens essenciais de consumo nas bancas deste mercado. Além da exposição, Yassmin Forte foi entrevistada no âmbito do *podcast* do Museu Virtual da Lusofonia, intitulado *Diálogos em Travessia*[45] onde conta como foi o processo de realização das fotografias e a posterior curadoria de imagens.

A mostra possui 17 fotografias, dispondo quatro delas de recursos de imersividade por *zoom in* e *zoom out*. A primeira imagem tem como título: *Movimento*, uma fotografia em plano aberto a mostrar uma vista geral do Mercado da Machava, como pode ser visto na imagem 07. O forte contraste entre a luz natural do ambiente e as sombras bem marcadas mais ao fundo oferecem profundidade à imagem. No primeiro plano, a claridade evidencia pesos para balança, vasilhames para servir os produtos, grãos, tomates e a banca forrada por sacos de ráfia. A narrativa imagética busca evidenciar as principais características do local, como se fosse feita uma apresentação.



Imagem 07 - *Movimento* - Yassmin Forte, 2022
Fonte: Museu Virtual da Lusofonia
(https://artsandculture.google.com/asset/movimento-0091/3AHgdhPuMh_vpg?hl=pt-PT)

A segunda imagem continua a contar esta história com uma fotografia da entrada do mercado em um plano aberto e contraste de cores fortes como o azul, o verde e o vermelho, como pode ser analisado na Imagem 08. Dois personagens, um homem e uma mulher encontram-se

[45] Podcast disponível em: https://creators.spotify.com/pod/profile/museu-virtual-da-lusofonia/episodes/As-Mulheres-da-Minha-Terra-entrevista-com-a-fotgrafa-moambicana-Yassmin-Forte-e1gcrfu

em posição central na imagem e contrastam com os pilares do portão de entrada do mercado em uma referência ao início de uma jornada imagética proposta pela fotógrafa e curadora.



Imagem 08 - *Entrada do mercado* – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/entrada-do-mercado-0091/DwFxKAzORgjVbw?hl=pt-PT)

A imagem possui recurso de imersão por *zoom in*, permitindo a aproximação aos personagens centrais da imagem e oferecendo possibilidade de ver mais detalhes dentro do mercado como bancas de roupas e de objetos para a casa (imagem 09). O ângulo da câmera sugere igualdade entre as personagens e o espectador.



Imagem 09 - *Entrada do mercado* (*zoom in*) – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/story/as-mulheres-da-minha-terra/KQWBpL6ibpUm4Q?hl=pt-PT)

A imagem que se segue, ainda no âmbito da apresentação do mercado é uma fotografia da placa de inauguração a revelar o nome da personalidade política responsável pela inauguração após obras de reabilitação em 2008, como pode ser visto na imagem 10. Uma imagem que não

exibe grande técnica ou contrastes de iluminação, mas que suscita aspectos históricos e políticos no contexto do Mercado da Machava.



Imagem 10 - *Placa de inauguração* – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/placa-de-inaugura%C3%A7%C3%A3o-0091/ogFDNkZ-cJNLZg?hl=pt-PT)

A quarta fotografia ainda de caráter introdutório, apresenta outro ângulo do mercado, em uma visão de plano aberto e contrastes entre cores fortes, luz natural e sombra, conforme apresentado na imagem 11. O foco da imagem está na margem inferior da fotografia e denota grande profundidade. Demonstra a variedade de produtos e de apresentações das bancas.



Imagem 11 - *Vista ampla* – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/vista-ampla-0091/lAFqoPsIn0mlpw?hl=pt-PT)

Após estas imagens introdutórias, a representação do trabalho no mercado começa a ser demonstrada. Em bancas, o contraste entre luz e sombra e a evidência da cor azul nas sacolas de compras na margem esquerda alta e na vestimenta de algumas vendedoras remete a uma sensação de calma, apesar do momento de insegurança pandémica, explicitado pela utilização de máscaras cirúrgicas pelas pessoas fotografadas. A representação das mulheres em atividade laboral nas bancas de comércio informal, em contraste com a presença predominantemente masculina na posição de consumidores, assinala uma distribuição desigual de papéis e riscos durante o período pandémico, como demonstrado na imagem 12.



Imagem 12 - *Bancas* - Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/bancas-0091/PwEqOntMID-Yhg?hl=pt-PTPT)

Quando foram abordadas as batalhas simbólicas da lusofonia, no subcapítulo 1.3, da primeira parte deste estudo, observou-se certa proximidade entre os conceitos de “poder simbólico”, em Bourdieu (1989) e o “biopoder” e “biopolítica”, em Foucault (1999), uma vez que ambas perspectivas evidenciam que o poder, seja simbólico ou biopolítico, se exerce de maneira difusa, silenciosa e cotidiana, de modo a sustentar desigualdades estruturais e mecanismos de exclusão. A partir da teoria foucaultiana, é possível interpretar o que ocorreu no Mercado da Machava, em Moçambique, durante a pandemia, como reflexo de uma lógica biopolítica que regula a vida social por meio da exposição seletiva de corpos ao risco. Segundo Foucault (1999, p.131), o poder moderno opera não apenas pela repressão, mas sobretudo pela gestão da vida e da morte, ao "fazer viver e deixar morrer". Nesse contexto, as mulheres pobres que permanecem em atividade, mesmo diante da ameaça sanitária, são tratadas como corpos socialmente disponíveis, incorporando práticas historicamente associadas à sobrevivência e à informalidade. Tais corpos,

segundo a lógica disciplinar (Foucault, 1987), são moldados para se tornarem úteis, produtivos e resistentes, "corpos dóceis" sendo naturalizada a exposição ao perigo em nome de uma suposta necessidade econômica. Essa organização dos papéis de gênero e de classe, que torna-se visível nas imagens, evidencia uma estrutura de poder que, mesmo em tempos de crise, mantém e reforça desigualdades estruturais, articulando práticas sociais com discursos normativos que silenciam os riscos enfrentados por determinados grupos da sociedade, geralmente os menos favorecidos economicamente e as mulheres.

Algumas das imagens mostram mulheres a trabalhar em situação ainda mais precária, uma vez que sequer possuem bancas e apenas podem estender um tecido, plástico ou saco de ráfia ao chão para colocar as mercadorias à venda. Imagens intituladas por: *Mais vendedoras que bancas* e *Sentadas no chão* demonstram nitidamente esta questão de desigualdade, como podemos ver na imagem 13. Kress e van Leeuwen (2006, p. 140) evidenciam que os ângulos de enquadramento da imagem estão relacionados com posições de poder, uma vez que constroem visualmente um envolvimento entre quem observa e quem é observado. "Diz-se que um ângulo alto faz o sujeito parecer pequeno e insignificante, enquanto um ângulo baixo o faz parecer imponente e impressionante" Kress e van Leeuwen (2006, p. 140). Neste sentido, quando temos um enquadramento realizado de cima para baixo, o observador ocupa uma posição de superioridade simbólica, e o sujeito retratado tende a ser percebido como vulnerável, submisso ou dependente. Na imagem 13, vemos uma mulher sentada, com aparência ainda infantil, sentada no chão e a dirigir o olhar para cima. Neste contexto, esta hierarquia esta a ser tensionada.



Imagem 13 - *Mais vendedoras que bancas* - Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/mais-vendedoras-que-bancas-0091/pQGRmincl6yzvQ?hl=pt-PT)

Entre imagens de pessoas e paisagens, o contato visual se dá por meio de plano aberto ou plano médio. Apenas quatro fotografias possuem o enquadramento em plano de retrato. Os ângulos da câmera em sua maioria estão em um mesmo nível entre personagens e observadores, ou seja, não fica evidente a expressão de superioridade ou inferioridade, expressando em muitas vezes a igualdade nas estratégias de poder. A composição visual varia com a centralidade das personagens (11 imagens em centro) e alguns margeamentos. Em praticamente todas as imagens há um grande contrate entre luz e sombra ou entre cores. Geralmente o vermelho, o amarelo e o verde, que são cores presentes na bandeira de Moçambique (que além destas cores tem o preto) estão em evidência nas imagens. A outra cor que mais está presente nas imagens é o azul. Ainda que a utilização destas cores possa não ter sido intencional, sua recorrência visual estabelece uma conexão simbólica com os elementos da identidade nacional moçambicana, evocando sentidos de pertença, resistência e continuidade histórica.

2.2.2 . Capulana: tradição e arte das mulheres moçambicanas

A segunda exposição de Yassmin Forte lançada pelo Museu Virtual da Lusofonia na plataforma *Google Arts and Culture* foi *Capulana,* tendo como subtítulo: *tradição e arte das mulheres moçambicanas.* A mostra foi lançada no mês de junho de 2022 e possui 13 imagens. A coleção tem como intuito divulgar uma das grandes tradições da cultura moçambicana que é o uso da capulana pelas mulheres. A capulana é um tecido tradicional de estampa colorida amplamente utilizado por mulheres em Moçambique e constitui um elemento central na construção e expressão da identidade cultural africana. Mais do que um acessório ou elemento de moda, a capulana atua como símbolo visual e socialmente codificado, uma forma de comunicação cultural. Representa pertencimento, ancestralidade, feminilidade e resistência. De acordo com Monteiro de Camargo, de Souza e Teruya (2020, p. 922), a capulana comunica significados culturais complexos por meio de suas cores, padrões e usos situacionais, sendo parte integrante de rituais de passagem, práticas religiosas, relações familiares e expressões de afeto. Sua presença nas imagens fotográficas de Yassmin Forte remete, portanto, não apenas à representação estética, mas à preservação de uma memória coletiva inscrita nos corpos femininos, assinalando uma narrativa visual que entrelaça tradição ancestral e contemporaneidade. Ao inscrever a capulana no espaço expositivo digital, a autora contribui para

a valorização simbólica deste artefato têxtil como dispositivo identitário e histórico, convocando o observador a uma leitura sensível dos modos de ser, vestir e resistir das mulheres moçambicanas.

Para além destes aspectos, se faz relevante pensar no elemento cor. As cores são também um aspecto fundamental nas análises de Kress e van Leeween (2006, p. 226) em que os autores enunciam as cores como elementos comunicativos que constituem um modo semiótico autônomo e comparável a uma gramática própria capaz de comunicar valores culturais, sociais e afetivos. Ao analisar imagens não se pode compreender as cores como um elemento decorativo. Os autores evidenciam que as cores operam como um sistema de significação forte e capaz de articular identidades, memórias e posições de poder. Em *Capulana: tradição e arte das mulheres moçambicanas*, as imagens tem saturação intensa, um especial contraste entre tons quentes e frios e variação de cores vibrantes como o laranja, o vermelho e o amarelo, matizes que evocam vitalidade e força. As cores captadas na imagem comunicam memórias, identidades, pertenças culturais e resistência históricas. Kress e van Leeween (2006, p. 230) argumentam que a cor expressa emoção e identidade com a potencialidade de ser um marcador simbólico no âmbito da memória coletiva. No contexto do Museu Virtual da Lusofonia, a coleção *Capulana* evidencia um território visual onde tradição e contemporaneidade se encontram. A apresentação destas escolhas cromáticas representam um reforço da dimensão intercultural, um gesto de resistência cultural e de afirmação política.

A exposição tem como imagem de capa uma fotografia multicolorida de mulheres em uma roda de dança, como evidenciado na imagem 14. A alegria, o sorriso, a descontração estão evidentes e indicam o caminho daquilo que está por vir. A primeira fotografia intitulada: *Farda Capulana* mostra detalhes da estampa das capulanas utilizadas na imagem anterior. O foco está na barra do tecido e explora a multiplicidade de cores e desenhos, como pode ser analisado na imagem 15.



Imagem 14 - *Capa da Coleção* - Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia (captura de tela)

(https://artsandculture.google.com/story/jgVRLU6QG2VRVA?hl=pt-PT)



Imagem 15 - *Farda Capulana* - Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/farda-capulana-0000/QgGpWBH9vr1DWQ?hl=pt-PT)

Os pés descalços estão em destaque na imagem, demonstrando a ancestralidade, a ligação com a energia da terra. A temática dos pés descalços é recorrente nas artes. Na literatura é bem expressa e pode-se tomar como exemplos recentes o poeta Rodrigo Santos que no poema *Pés Descalços* (2023)[46] reforça a ideia de que quando os pés estão despidos há entrega, confiança e harmonia. Já para a escritora brasileira Penélope Martins (2023) os pés descalços simbolizam a humildade, o retorno às raízes, a busca pela ancestralidade e a forte conexão com a natureza, elementos que emergem em toda a obra, mas que estão exemplificados neste diálogo entre a neta Marcela e a avó Esmeralda:

[46] O poema completo está disponível através deste link: https://rodrigosantosescritor.com.br/site/pes-descalcos/

> – Mas andar descalça, o que isso tem a ver com sua sobrevivência, posso saber, minha avó? – emendava, repetindo o jeito carinhoso que ela tinha de me dizer as coisas, seu jeito de ser avó.
> – A cada passo que dou nessa terra, sinto vibrar a força de tudo que é vivo. Meus antepassados estão enterrados nesse chão. Minha mãe soube fazer esse aterro, enterrou meu cordão, e foi assim que virei umbigo de semente, plantada nesse lugar igualzinho juá, andiroba, ipê-da-várzea. Os meus pés se grudaram na terra para que eu nunca me esquecesse de onde eu vim e para onde irei" (Martins, 2023, p.5).

No livro, a avó Esmeralda é responsável por guiar Marcela no caminho de sua ancestralidade e na descoberta de suas raízes familiares em África. Há um profundo mergulho ao passado e um resgate de memórias, culturas e identidades passadas de avó para neta. Neste contexto, os pés descalços também podem ser compreendidos como elemento de resistência, em que caminhar com os pés desnudos, apesar das pedras no caminho, simboliza a força e a perseverança. Quanto à prática religiosa de matrizes africanas, como é o caso do Candomblé e da Umbanda (que apesar de ser uma religião nascida no Brasil, tem ancestralidade africana), os pés descalços simbolizam reverência e respeito à natureza e aos orixás, a conexão com o sagrado, ligação entre o céu e a terra.

Todos estes elementos figurativos estão presentes no imaginário e podem ser evocados ao visualizarmos a primeira representação da exposição *Capulana* (Forte, 2022). A segunda fotografia da mostra é *Retrato mulher com Capulana*, a imagem originalmente em plano aberto, destacada em *zoom in* no rosto da mulher, configura um retrato da mulher com uma capulana na cabeça, como é possível ver na imagem 16. A seguir, a fotografia é apresentada em seu plano original e pode-se ver o tecido castanho com diversos elementos geométricos amarrado à cintura, como está evidenciado na imagem 17. Há uma grande luminosidade natural e os tons terrosos contrastam com o verde da natureza ao fundo e o azul da vestimenta.





Imagens 16 (*zoom in)* e 17 - *Mulher com capulana* – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/retrato-mulher-com-capulana-0000/6AFxHaBqLy35LA?hl=pt-PT)

(https://artsandculture.google.com/asset/mulher-com-capulana-0000/RwE4gmQPMvEecQ?hl=pt-PT)

Os usos práticos da capulana na rotina das mulheres moçambicanas surgem a partir da quarta fotografia que destaca um bebé a ser carregado às costas da mãe, amarrado por uma capulana (imagem 18). A quinta representação evidencia o bebé a ser carregado pela mãe dentro de uma capulana, enquanto a mulher também leva a colheita na cabeça com o suporte de uma capulana (imagem 19). A luz do sol à direita e a sombra proporcionada pela colheita à esquerda a cobrir a cabeça da criança evocam as dores e a resiliência, a luz e a sombra a que todos somos submetidos no dia-a-dia. O verde em contraste com o castanho indica o caminho a ser seguido, sempre em frente, como um sinal de esperança.



Imagem 18 - *Capulana para carregar o bebé* – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/capulana-para-carregar-o-bebe-0000/wgG-h43tqtDMPw?hl=pt-PT)



Imagem 19 - *Mulher pronta para suas atividades diárias* – Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia
(https://artsandculture.google.com/asset/mulher-pronta-para-suas-atividades-di%C3%A1rias-0000/pQHwroEHjUPdng?hl=pt-PT)

A utilização da capulana na dança ressurge na sétima imagem: Dança com (imagem 20). Mais uma vez destaca-se a referência aos pés descalços, ao colorido e aos desenhos presentes no tecido. Na sequência está a imagem de capa da exposição que demonstra uma roda de mulheres com roupas iguais: capulana colorida na cabeça, camisola laranja e capulana, de estampa semelhante àquela que cobre a cabeça, na cintura, pés descalços, sorrisos e corpos com postura descontraída a dançar (imagem 21). A imersividade proporcionada por *zoom in* enfatiza os elementos que compõem os desenhos e cores do tecido.



Imagem 19 - *Dança com capulana* – Yassmin Forte, 2022
Fonte: Museu Virtual da Lusofonia
(https://artsandculture.google.com/asset/dan%C3%A7a-com-a-capulana-0000/sQEZaP-g_aIMHA?hl=pt-PT)



Imagem 20 - *Grupo de mulheres* – Yassmin Forte, 2022
Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/grupo-de-mulheres-0000/MQG8-o0zi2_W1Q?hl=pt-PT)

O corpo como um portador da memória cultural. Esta é uma das principais características das imagens nove, dez, onze e doze em que uma mulher moçambicana demonstra como faz-se as amarrações do tecido na cintura (imagens 22,23,24 e 25). Mais que um passo-a-passo, ensinar a amarrar a capulana é um ato carregado de significado simbólico e representa um papel ativo de transmissão cultural. A mulher fotografada não deve ser compreendida com um mero modelo, mas como uma agente do saber tradicional moçambicano. O ato de amarrar o tecido ao corpo está envolvido em gestos codificados inerentes àquela cultura e pertence intimamente à identidade coletiva feminina africana. As quatro fotografias estão em plano médio abaixo do pescoço, ou seja, o rosto da personagem não aparece. Não há como o observador saber se ela está a olhar para a câmera ou como se posiciona, o que demonstra a importância simbólica do ato de amarrar. A mulher está imersa na cultura representada e o observador é testemunha de seus gestos, posicionando o espectador enquanto alguém que observa o ato de aprendizagem e de partilha de informações.



Imagens 22, 23, 24 e 25 - *Capulana na cintura* –Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/capulana-na-cintura-0000/2QEamg-S38yKxg?hl=pt-PT)

(https://artsandculture.google.com/asset/capulana-na-cintura-primeira-amarra%C3%A7%C3%A3o-0000/SgHmJut-NDCQOQ?hl=pt-PT)

(https://artsandculture.google.com/asset/capulana-na-cintura-segunda-amarra%C3%A7%C3%A3o-0000/wgFUIuoyi2PPbg?hl=pt-PT)
(https://artsandculture.google.com/asset/capulana-na-cintura-finaliza%C3%A7%C3%A3o-0000/2wGcPImWNplezw?hl=pt-PT)

A sequência das quatro fotografias cria uma narrativa visual através de gestos contínuos que ensina, repete, preserva e reforça a memória e a identidade passada através das gerações em um rito performativo da identidade cultural. A fotografia é um elemento especial na preservação destes gestos, uma vez que tem o especial poder de capturar o gesto e fazer com que este possa transcender o tempo e o espaço. Neste contexo, pode-se evocar o conceito de "Isso Foi" *(ça a été),* em Barthes (1984, p.118) já que que tais imagens atuam enquanto elo entre passado, presente e futuro. Desta forma, as imagens da mulher com a capulana na cintura não apenas documentam um ato, mas uma presença contínua de uma tradição viva, que está sendo reforçada na memória coletiva e na identidade cultural de um povo.

O "Isso Foi", para Barthes (1984, p.118), não é simplesmente uma constatação factual. É antes um reconhecimento sensível e inquestionável de que algo ou alguém esteve lá. Que o referente esteve diante da câmera, existindo em sua materialidade irrepetível. Trata-se da evidência de um real que, mesmo ausente no presente, permanece enquanto vestígio, um "isso foi". Ao olhar para a mulher que ensina a amarrar a capulana, o espectador não vê apenas o gesto, mas sente a força da sua transmissão, afinal ela esteve ali, fez aqueles gestos que foram fixados pela fotografia e continua sendo, como herança visual que se oferece ao olhar contemporâneo.

No entanto, é o *punctum* (Barthes, 1984, p. 69), que ativa a dimensão mais íntima da imagem. O *punctum* é aquilo que fere o espectador, que o toca de forma inesperada e pessoal. Nas imagens em questão, o *punctum* pode residir no modo como a mão segura o tecido, no corpo da mulher que ensina ou no vinco da capulana. O *punctum* está nos detalhes que interrompem a neutralidade da observação e afetam o espectador suscitando sensações, memórias ou associações que escapam à razão lógica. Portanto, estas fotografias, ao mesmo tempo que funcionam como documento, ou como elucida Barthes (1984, p. 45) como *Studium*, também operariam como afetação. Podem ser consideradas como registros de um saber ancestral e coletivo, mas também dispositivos sensíveis que atualizam a memória a partir de gestos cotidianos. Pela via do *punctum*, o gesto torna-se presença; pela via do *isto foi*, torna-se prova. E assim, a fotografia se afirma como uma forma de inscrição visual da identidade cultural. Isto se dá não apenas no que mostra (*Studium*), mas naquilo que nos faz sentir (*Punctum*).

A exposição termina com uma imagem enigmática: *Mulheres do norte de Moçambique*, em que são fotografadas três mulheres de costas com contrastes em azul e castanho, vestimentas

iguais, alinhadas em uma cerimónia cujo teor não é explicitado, mas que evoca, por sua composição, gestualidade e ausência de cor vibrante, fundo a preto, a possibilidade de um ritual de despedida ou de luto, uma vez que a legenda da imagem faz referência a "momentos de alegria e nos momentos menos alegres"[47], como é possível analisar através da imagem 26. A força simbólica desta última fotografia se inscreve no domínio do *punctum*. Algo nela nos toca, escapa à plena compreensão, mas permanece enquanto afetação, um grau de curiosidade, de ansiedade. Esta ambiguidade final reforça a potência da capulana como dispositivo de identidade, resistência e memória coletiva. A capulana está presente em todos os momentos significativos da vida, do trabalho, da dança, da memória, até ao silêncio ritual.

A capulana está presente nos momentos de alegria e nos momentos menos alegres, sendo parte da vida da mulher africana.



Imagem 26 - *Mulheres do Norte de Moçambique* –Yassmin Forte, 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/mulheres-do-norte-de-mo%C3%A7ambique-0000/fAEcM4pmviouTQ?hl=pt-PT)

2.2.3 . Transporte público em Maputo Moçambique: Uma Jornada desafiadora

A exposição *Transporte público em Maputo Moçambique* estreou no *Google Arts and Culture* no mês de outubro de 2024 e lança um olhar apurado sobre a jornada e os desafios acerca da mobilidade em Maputo, capital moçambicana. A Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) foi adotada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948. O documento versa acerca das garantias fundamentais para o ser humano. Neste contexto, o direito de ir e vir é uma destas garantias fundamentais. Embora não tenha nenhuma citação direta aos transportes públicos, o artigo 13 da declaração enfatiza o facto de que: "todo ser humano tem

[47] Legenda disponível em: https://artsandculture.google.com/story/capulana-virtual-museum-of-lusophony/jgVRLU6QG2VRVA?hl=pt-PT

direito à liberdade de movimento e residência dentro das fronteiras de cada Estado" (ONU, 1948, p.9). O artigo terceiro da declaração documenta ainda que: "todo ser humano tem direito à vida, à liberdade e à segurança pessoal" (ONU, 1948, p. 5).

Esses dispositivos legais, ainda que universais, contrastam com as realidades vivenciadas cotidianamente por grande parte da população moçambicana, especialmente nas grandes cidades como é o caso de Maputo. As imagens destacam longas filas de pessoas aguardando transporte, chapas 100 (mini autocarros de 15 lugares), autocarros de 25 lugares e os veículos popularmente conhecidos por *My Love*, que são carrinhas de caixa aberta, além dos autocarros tradicionais. Nas imagens, os transportes estão visivelmente superlotadas e indicam uma infraestrutura deficitária, elementos que demonstram a precariedade dos sistemas de mobilidade urbana em Maputo. As fotografias registradas por Yassmin Forte podem ser consideradas mais que um registro documental, constituem uma denúncia social, capaz de oferecer uma leitura crítica da desigualdade no acesso aos meios de transporte. As imagens revelam a ausência de políticas públicas eficazes diante das questões inerentes à mobilidade urbana, o que agrava a exclusão social e territorial. Esta disparidade de oportunidades afeta de forma mais severa as pessoas que pertencem a grupos considerados mais vulneráveis, como é o caso das mulheres, idosos, crianças e trabalhadores de baixa renda. Estas pessoas dependem diariamente do transporte público seja para ter acesso ao trabalho, à saúde ou à educação e por isso são mais afetadas quando há problemas de administração de mobilidade urbana.

A exposição de Yassmin Forte pode ser considerada um arquivo visual de um contexto urbano em crise, mas, mais que isso, tais fotografias, de maneira semelhante à exposição *As mulheres da minha terra*, capturam "corpos dóceis" (Foucault, 1987, p.117) em espera, destituídos de sua humanidade, em movimento forçado, a serem comprimidos no interior dos veículos ou em longas filas pelas margens das vias. Estes corpos são como marcadores visuais da desigualdade estrutural, do déficit de políticas públicas eficazes e da urgência de se pensar a mobilidade como um direito social e não apenas como um serviço urbano. Como debatido no sub-capítulo 3.5.1, da primeira parte da tese, acerca do *Museu Virtual da Lusofonia enquanto projeto pós-museal*, Didi-Huberman (1998, pp. 171-172) evidencia que o fotográfico seria uma ferramenta a oferecer visibilidade àquilo que muitas vezes está naturalizado no cotidiano. O autor Analisa o fotográfico como o gesto do "fazer ver", capaz de rasgar a superfície da normalidade e convocar-nos a uma reflexão crítica.

É neste contexto que a exposição *Transporte público em Maputo, Moçambique* (Forte, 2024) transforma o simples ato de olhar em um gesto político, convocando o observador a considerar a mobilidade urbana como uma dimensão essencial de justiça social. Para Didi-Huberman (2008, p. 85), ver é sempre um ato político. Em *Quando as imagens tomam posição* (2008), o autor argumenta que as imagens têm o poder de resistir, de intervir no mundo e de convocar a memória social. Elas podem ser "imagens-gesto", que mobilizam, que nos colocam em movimento, que nos obrigam a repensar nossas posições diante da dor, da desigualdade e da injustiça. A fotografia torna-se, então, uma forma de militância sensível, capaz de tensionar discursos hegemônicos e de dar visibilidade a sujeitos historicamente marginalizados. Assim, ao documentar a precariedade do transporte público em Maputo, a fotógrafa não se limita a um exercício estético ou documental: ela age. Age sobre a sensibilidade do observador, sobre seu senso de justiça, sobre sua compreensão do que é ou não aceitável como parte da vida urbana. As imagens expõem um regime de mobilidade desigual que, apesar de cotidiano, é violento. Este gesto de exposição, no sentido de mostrar, de colocar à vista, pode ser considerado como um gesto ético, mais do que estético. Ao escolher mostrar o que normalmente é invisibilizado, a artista assume um lugar de denúncia e de resistência.

A exposição *Transporte Público em Maputo, Moçambique* (Forte, 2024), no Museu Virtual da Lusofonia, na plataforma *Google Arts and Culture* é composta por 10 imagens. Cinco delas possuem algum tipo de imersão ou interatividade como *zoom in, zoom out* e um áudio que reproduz o som das chapas. No áudio, com oito minutos e quarenta e seis segundos, pode-se ouvir o movimento das pessoas a entrar na carrinha e o cobrador a chamar os passageiros e a gritar os destinos por onde passará o veículo. A fotografia de capa da coleção é uma imagem ampliada de pessoas a aguardar o embarque em autocarros na Praça dos Trabalhadores (imagem 27). Já a primeira imagem: *Ainda tem espaço*, mostra uma chapa com cobrador na porta e um passageiro a subir no veículo (imagem 28).



Imagem 27 - *Capa da exposição* (captura de tela) –Yassmin Forte, 2024

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/story/6AVhshvbthVP-g?hl=pt)



Imagem 28 - *Ainda tem espaço* –Yassmin Forte, 2024

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/ainda-tem-espaco-1-0000/qwH6_Kljig-Efg?hl=pt)

O uso recorrente do ângulo de cima para baixo (*plongée*), atribuído em seis das dez imagens, reforça visualmente a vulnerabilidade dos corpos urbanos retratados, em consonância com a ideia de "corpos dóceis" (Foucault, 1987, p. 117). Esta composição visual não apenas documenta, mas inscreve relações de poder no próprio ato de ver, como sugerem Kress e van Leeuwen (2006, p.140), ao indicarem que a superioridade do ponto de vista expressa uma assimetria na dinâmica entre observador e observado.

> Se um representante é visto de um ângulo alto, então a relação entre os participantes interativos (o produtor da imagem e, portanto, também o espectador) e os participantes representados é representada como aquela em que o participante

> interativo tem poder sobre o participante representado. O participante representado é visto do ponto de vista do poder. (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 140)

Em determinados contextos sociais esta angulação pode acentuar a condição precária ou o desnível de poder social entre quem observa e quem é observado. As outras quatro imagens se enquadram em *close* ou plano aberto. Geralmente, os *close-ups* são realizados quando se quer provocar uma relação afetiva entre aquilo que está representado e o espectador, enquanto os planos abertos remetem para a contextualização do espaço e da situação a ser representada. Oito imagens possuem enquadramento centralizado. As outras duas tem a representação mais localizada na margem superior.

Dessa forma, a coleção não apenas revela os desafios da mobilidade urbana em Maputo, mas propõe um olhar ético e político sobre formas de exclusão profundamente naturalizadas. A imagem, enquanto gesto de resistência, assume um papel de denúncia e convocação, alinhando-se ao pensamento de Didi-Huberman (2008, p. 85), para quem ver é um ato político. Em tempos de invisibilização sistemática, tornar visível é também uma forma de ação e resistência. A exposição, ao mostrar o que muitos preferem ignorar, transforma o cotidiano precário em campo de disputa simbólica e ética.

2.3 . Vazios e Presenças: a estética do silêncio na coleção Braga sem vivalma, de Sofia Gomes

A exposição *Braga sem vivalma*, de Sofia Gomes (2022), surge do cruzamento entre a experiência urbana, a sensibilidade estética e a consciência histórica de um tempo de exceção: o confinamento vivido em Portugal durante a pandemia da Covid-19. Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Minho, com uma tese dedicada ao *Jornalismo e Prevenção em Saúde,* Sofia Gomes desenvolve a sua investigação no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), integrando uma linha de pesquisa que reflete criticamente sobre a mídia, a saúde pública e os modos de construção discursiva da realidade. Não obstante, a sua prática investigativa não se limita ao campo das textualidades jornalísticas. Colaboradora da plataforma Passeio, laboratório dedicado à cultura urbana, no CECS, a autora já cultivava um olhar atento sobre as dinâmicas do espaço público e sobre os modos como a cidade se inscreve nos percursos quotidianos, nos fluxos de corpos e nos gestos ordinários do habitar.

Foi, no entanto, em um dos chamados "passeios higiênicos", autorizados como única forma de deslocação breve durante o confinamento, que Sofia Gomes se confrontou com uma cidade suspensa, desprovida de seus habitantes, silenciada em sua agitação habitual. Com o telemóvel em mãos, iniciou um processo de registo visual da ausência: lojas encerradas, ruas vazias, vitrines escurecidas e uma paisagem marcada pelo estranhamento. Neste gesto, que começa quase intuitivamente, sem a intenção prévia de compor uma exposição, revela-se já uma espécie de etnografia visual da cidade em estado de latência. É precisamente esta latência, este vazio habitado por memórias, medos e incertezas, que se transforma, posteriormente, em narrativa fotográfica. Assim, nasce a exposição *Braga sem vivalma* (Gomes, 2022), uma coleção composta por imagens fotográficas que documenta, mas que também interpreta, uma cidade em estado de exceção, e que se converte em arquivo visual de um momento histórico vivido em comum, mas experienciado na solidão do isolamento. Além das imagens fixas, a coleção tem um vídeo poético elaborado pela pós-doutora em Ciências da Comunicação (Universidade do Minho), Elaine Viana, que narra as ausências e a suspensão durante a pandemia.

Ao captar as ruas da terceira maior cidade de Portugal completamente desertas, Sofia Gomes transforma o seu olhar de investigadora em lente sensível à relação entre espaço, corpo e tempo. A potência das imagens, carregadas de silêncio e de suspensão, dá forma à exposição atualmente acessível no Museu Virtual da Lusofonia, por meio da plataforma *Google Arts and Culture*. Mais do que uma crónica visual do confinamento, a obra convida a pensar a cidade como corpo e a ausência de pessoas como expressão da vulnerabilidade coletiva. Nesse sentido, o gesto fotográfico ultrapassa o registo documental para inscrever-se como prática de resistência poética, de preservação da memória e de reflexão crítica sobre o lugar do humano no urbano.

A suspensão da presença humana nas imagens de *Braga sem vivalma* (Gomes, 2022) convoca uma reflexão que ultrapassa a simples documentação do vazio urbano e se inscreve numa zona de pensamento intensivo sobre o corpo e a cidade, o território, a desterritorialização e a reterritorialização como propõem Gilles Deleuze e Félix Guattari (1992). A suspensão da presença humana nas imagens de *Braga sem vivalma* (Gomes, 2022) revela uma urbe desterritorializada de seus fluxos cotidianos, económicos, afetivos e simbólicos. A cidade é percebida aqui como organismo social e simbólico, que se encontra desprovida das práticas que a animavam: as pessoas, os ruídos, os encontros, os afetos. Durante o período pandémico, as ruas tornaram-se superfícies vazias, suspensas, como se aguardassem pela reterritorialização, uma reinscrição da vida comum (Deleuze & Guattari, 1992, p. 89). Nesse contexto, o confinamento pandémico atua

como força desterritorializante, que traz o "caos" social, desorganiza os circuitos da vida urbana, revelando fragilidades, mas que ao mesmo tempo, revela a potência do espaço público.

O conceito de desterritorialização e reterritorialização (Deleuze & Guattari, 1992) longe de ser uma metáfora do vazio, implica em uma desorganização produtiva, um estado de abertura radical à recomposição dos sentidos e dos fluxos. *Braga sem vivalma* (Gomes, 2022) documenta precisamente esse estado de risco e de experiência, em que a cidade, esvaziada de sua funcionalidade ordinária, se torna pura paisagem ontológica. A ausência, neste caso, não é carência, mas condição de possibilidade para outro tipo de sensibilidade urbana, uma que escuta o silêncio, que contempla o imobilismo e que se interroga sobre as estruturas invisíveis que sustentam a vida social. Nesse sentido, a exposição não apenas registra um momento histórico de suspensão, mas nos convida a pensar a cidade como um campo de intensidades, onde o visível e o invisível, o humano e o não-humano, o orgânico e o inorgânico se entrelaçam de maneira inusitada e profundamente política.

Outra questão que emerge é a experiência dilatada do tempo e do espaço. Com a suspensão do ritmo ordinário da vida urbana durante o confinamento, a percepção da temporalidade foi alterada e há a sensação de um tempo espesso, dilatado, onde a espera substitui o movimento. Esse tempo excepcional não apenas transformou as práticas sociais, mas também instaurou uma estética singular, a do esperar. Esta pausa está manifestada nas imagens da coleção enquanto estranhamento visual. O vazio das ruas, a ausência da ação, o silêncio visual e sonoro da cidade esvaziada, revelam uma urbe em latência, como se estivesse à beira de uma enunciação que nunca chega. A temporalidade congelada das imagens sugere um tempo suspenso, um contraste quase combativo entre *Kairós*, que representa o tempo oportuno, tempo de vivência/experiência e *Chronos* o tempo mecânico, o passar das horas que remete a linearidade (Pedroni, 2014, p.246). Nesse contexto, as imagens de Sofia Gomes não apenas documentam o vazio urbano, mas capturam o instante em que a cidade, como corpo sem órgãos, se torna pura virtualidade.

É relevante ressaltar, que esse tempo de suspensão, não é totalmente passivo, ele contém uma força política silenciosa. Em *Ensaio sobre a cegueira*, José Saramago (1995) propõe uma metáfora radical para a perda coletiva da visão: uma cidade inteira, repentinamente afetada por uma cegueira branca, mergulha em caos, isolamento e brutalidade. A suspensão da normalidade social faz emergir aquilo que antes permanecia invisível, as estruturas frágeis da cidade, do homem, o controle institucional, a ética do olhar. De maneira semelhante, *Braga sem vivalma*

(Gomes, 2022) opera como uma suspensão do ruído social que normalmente mascara a arquitetura do poder, as estruturas de vigilância e os dispositivos de controle que organizam o espaço urbano. A ausência dos corpos enfatiza a presença do que geralmente é invisível: a normatividade do fluxo, a obrigatoriedade do desempenho, a vigilância do olhar público. Neste cenário, mais uma vez, nos remetemos aos conceitos de biopolítica e biopoder, conforme formulados por Foucault (1999). O biopoder, entendido como a gestão política dos corpos e da vida, torna-se visível justamente quando os corpos desaparecem da cena pública. A cidade vazia é o efeito visível de uma política que, sob a aparência de cuidado e segurança, regula os deslocamentos, impõe normas, rastreia e controla.

Para Foucault (1999), a biopolítica é o novo regime de poder característico das sociedades contemporâneas, uma vez que o poder não se impõe apenas pela repressão, mas pela modulação da vida, pela normalização do comportamento e pela administração do risco. De acordo com o autor "o biológico reflete-se no político; o fato de viver não é mais esse sustentáculo inacessível que só emerge de tempos em tempos, no acaso da morte e de sua fatalidade: cai, em parte, no campo de controle do saber e de intervenção do poder" (Foucault, 1999, p. 134). Assim, o vazio urbano documentado por Sofia Gomes pode ser compreendido como a face sensível da biopolítica e do biopoder: o espaço onde o controle é exercido pela ausência. Não se trata de um vazio neutro, mas de um campo de forças em disputa, onde a cidade, esvaziada de sua funcionalidade ordinária, se torna paisagem ontológica e campo de resistência.

A imagem de capa da coleção mostra a Avenida da Liberdade em plano aberto e tema centralizado, uma fotografia comum e turística da cidade se não fosse pela ausência das flores que adornam o trecho que é retratado na imagem e, sobretudo, o vazio de pessoas, como pode ser analisado na imagem 29. Cada imagem funciona como um fragmento de um tempo e de um movimento interrompido, em que somente as estruturas permanecem, vazias, em uma espera que parece não ter fim. Longe de significar uma simples ausência de vida, essa suspenção do tempo revela uma outra presença: a das formas e das camadas simbólicas que normalmente se escondem sob o ruído da circulação urbana.



Imagem 29 - *Capa de exposição, Sofia Gomes, 2022*

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/story/braga-sem-vivalma-virtual-museum-of-lusophony/cQVxjuj2BlfUOg?hl=pt-BR)

A sequência das imagens, realizada das grandes avenidas até às ruelas, das igrejas aos cafés encerrados, demonstra uma composição de percurso que não deve ser compreendido apenas como geográfico. A centralidade das composições, a repetição dos planos abertos e o uso recorrente de *zoom in e zoom out* criam uma coreografia visual onde a câmera age como olhar pensante, como um gesto de cuidado e de escuta, mesmo que seja a de um incómodo vazio. A exposição desloca o foco da presença humana para os rastros dessa ausência de corpos. No plano das ruas, nas fachadas dos prédios, nas portas encerradas da igreja e no empilhamento das cadeiras, vê-se o registro deste tempo suspenso (imagens 30, 31, 32 e 33).



Imagem 30 - Avenida Central - Sofia Gomes, 2022



Imagem 31 - Encerrado – Sofia Gomes, 2022



Imagem 32 - Rossio da Sé de Braga – Sofia Gomes, 2022



Imagem 33 - Fé – Sofia Gomes , 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia
(https://artsandculture.google.com/asset/avenida-central-braga-portugal-0000/EwEqQcmYjgg0YQ?hl=pt-BR)
(https://artsandculture.google.com/asset/encerrado-0000/BAEcGgeYaehP-g?hl=pt-BR)
(https://artsandculture.google.com/asset/rossio-da-s%C3%A9-de-braga-portugal-0000/EwErXYVLTDQUSg?hl=pt-BR)
(https://artsandculture.google.com/asset/f%C3%A9-0000/JAG-I0pKk0Inpw?hl=pt-BR)

Em algumas imagens há um forte contraste entre luz e sombra, entre um céu azul, com algumas poucas nuvens brancas, que remetem a paz e tranquilidade a contrastar com ruas sombrias, cinzentas, sem movimento, o que reitera a ambiguidade entre presenças e ausências. A cidade, ao ser privada do corpo coletivo que a anima, revela o corpo estrutural que a sustenta. É nesse ponto que o olhar se aguça: vemos o que antes era invisível, sentimos o peso da forma e o ritmo dos vazios. A imagem do Arco da Porta Nova, paisagem emblemática de Braga, repleta de história, atravessada por uma figura solitária, em uma bicicleta e com colete amarelo, oferece uma síntese dessa experiência. O percurso dessa figura é também o percurso da própria cidade, que se vê obrigada a passar por si mesma, a reconhecer-se no momento de inquietude, mas também repleta de esperança no porvir.

2.4 . Fé, Memória e Cotidiano em Santo António Além do Carmo: a visão fotográfica de Paulo Munhoz

Paulo Munhoz, fotógrafo, designer gráfico e académico brasileiro, apresenta uma trajetória que combina uma sólida formação académica, extensa experiência profissional no jornalismo visual e um compromisso com a preservação da memória cultural através da imagem. Graduado em Desenho Industrial pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR), Munhoz consolidou a sua formação teórica e crítica ao tornar-se mestre e doutor em Comunicação e

Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), onde integrou a linha de pesquisa em Cibercultura.

Com uma carreira que atravessa mais de três décadas de prática fotográfica na fotojornalismo impresso nacional, Munhoz transita entre o campo profissional e o académico. Atuou como professor substituto na Faculdade de Comunicação da UFBA, ministrando disciplinas voltadas à comunicação escrita, fotografia jornalística e documental e ao estudo das imagens na era multimídia. Atualmente, exerce o cargo de professor adjunto no Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria, no Rio Grande so Sul (campus Frederico Westphalen) e mantém sua ligação investigativa com o Grupo de Pesquisa em Jornalismo Online, na Universidade Federal da Bahia (UFBA), como pesquisador externo[48].

Sua produção académica e artística foca, principalmente, nas interseções entre fotografia e comunicação visual, com ênfase em práticas como a fotografia documental, o uso de dispositivos móveis na produção de imagem, projetos editoriais e design gráfico. Ao longo dos anos, Munhoz tem se dedicado à investigação sobre os modos como a imagem fotográfica pode constituir uma forma de narrativa cultural e testemunho social, especialmente em contextos urbanos marcados por desigualdade, apagamento simbólico ou transformação acelerada.

No âmbito do Museu Virtual da Lusofonia, a contribuição de Paulo Munhoz adquire uma densidade singular, pois alia sua sensibilidade estética a uma postura ética de escuta e atenção às comunidades urbanas invisibilizadas. A exposição *Antônio, o Santo do Além Carmo*, produzida e com curadoria de Munhoz (2021), é um exemplo dessa convergência entre arte, documentação e crítica social. Desenvolvida a partir de um mergulho fotográfico no bairro de Santo António Além do Carmo, em Salvador (Bahia), a exposição propõe um tríptico visual estruturado em torno do cotidiano, da memória e da fé, dimensões que se entrelaçam na paisagem afetiva do bairro e na resistência silenciosa de seus moradores.

A motivação do projeto nasce da inquietação de Munhoz diante do uso político-estratégico dos centros históricos como vitrines patrimoniais voltadas à atração de investimentos e ao turismo, frequentemente à revelia das comunidades que os habitam. Como contraponto a essa lógica de gentrificação e apagamento, o autor propõe um gesto de preservação visual e escuta empática: uma cartografia afetiva do bairro, centrada nos rostos, rituais e espaços do cotidiano que escapam aos roteiros turísticos oficiais. Ao disponibilizar o arquivo visual e os textos curatoriais ao Museu

[48]Informações disponíveis em: https://ufsmpublica.ufsm.br/docente/19187

Virtual da Lusofonia, Munhoz inscreve sua obra em um circuito de partilha transnacional, abrindo espaço para que a experiência singular do bairro possa dialogar com outras expressões da memória urbana e das práticas de resistência. Seu trabalho, situado entre o testemunho documental e a poética da imagem, nos faz um convite a repensar o papel do fotógrafo-documentarista como mediador entre a cidade visível e as forças invisíveis que a constituem: a fé popular, a memória encarnada e a dignidade dos gestos ordinários[49].

2.4.1 . Salvador: arquitetura colonial e herança portuguesa

Salvador é uma cidade brasileira que ocupa um lugar central na história da colonização portuguesa. Foi a primeira capital do Brasil, fundada em 1549 por Tomé de Souza. Situa-se estrategicamente no litoral do nordeste e foi concebida como sede administrativa do anterior império ultramarino português. A geografia portuária, aliada à relevância comercial e religiosa, fez com que Salvador se transformasse em um dos principais centros urbanos no período colonial, tendo sido marcada profundamente em sua estrutura arquitetônica, urbana e sociocultural (IPHAN, 2010, p.2). A arquitetura da cidade preserva traços da presença colonial portuguesa com destaque para o Pelourinho, local que é classificado como Patrimônio Cultural da Humanidade pela UNESCO. A malha urbana de Salvador, com suas ruas de paralelepípedos, casarões coloniais e igrejas barrocas servem como um testemunho dessa herança colonial. A Igreja de São Francisco é um dos mais notórios exemplos deste legado e emerge como um símbolo do elo luso-brasileiro entre religião, arte e poder político (IPHAN, N.D, S/P).

Silva et al. (2024, p. 17) argumentam, entretanto, que o legado arquitetônico de Salvador não se esgota na mera reprodução dos modelos europeus. A cidade é também o resultado de uma fusão cultural bastante complexa com referências africanas, indígenas e europeias, uma mescla visível para além da arquitetura, estando presente nas práticas culturais, religiosas e alimentares do local. É relevante ressaltar que Salvador teve um grande impacto no tráfico transatlântico, uma vez que a cidade foi um dos principais pontos de entrada para negros escravizados vindos da África, sobretudo de Angola, para o Brasil. Tanto as ruas, quanto as igrejas e os mercados estão, na atualidade, repletos de vestígios desta violência histórica (Silva et al. 2024, p. 17). Os autores evidenciam que embora haja uma forte herança colonial portuguesa,

[49] Informações disponíveis em: https://www.cecs.uminho.pt/dia-mundial-da-lingua-portuguesa-celebrado-com-lancamento-de-nova-colecao-no-museu-virtual-da-lusofonia/

este misto de influências se manifesta como um elemento dinâmico na identidade cultural contemporânea da cidade e representa a ressignificação contínua realizada pelas populações locais. Práticas consideradas de resistência cultural como o candomblé, a samba de roda e a capoeira não apenas resistiram à repressão colonial, como também se consolidaram como pilares da cultura soteropolitana[50] e são preservados como parte intrínseca de uma cultura ancestral. Neste sentido, a arquitetura colonial de Salvador não deve ser compreendida apenas como ruína ou vestígio, mas como uma plataforma viva de experiências e de significações em disputa. Este centro histórico é, na contemporaneidade, um cenário de festas populares, de manifestações culturais negras e da vida cotidiana que está constantemente em um movimento de reinterpretação dos espaços que outrora foram coloniais como lugares repletos de uma ressignificação decolonial e de resistências culturais (Silva et al, 2024, p.20). Diante deste contexto, ao pensarmos a obra fotográfica de Paulo Munhoz, que escolhe Salvador e, em particular, o bairro de Santo Antônio Além do Carmo como objeto de sua lente, é imprescindível contextualizar esta cidade como um espaço em várias camadas, onde os vestígios da colonização portuguesa coexistem com formas vivas de resistência cultural afro-brasileira. Munhoz, ao documentar o cotidiano, a memória e a fé deste território, não apenas retrata sua arquitetura, mas inscreve sua obra no esforço contínuo de tensionar, revisitar e recontar o passado e o presente para as gerações futuras.

Parte da história de Santo Antônio Além do Carmo é contada através de três mini documentários realizados por Munhoz e que estão disponíveis no Museu Virtual da Lusofonia[51]. Cada vídeo mostra um aspecto da cidade: fé, memória e cotidiano. Santo Antônio Além do Carmo, é um dos bairros mais antigos da cidade de Salvador e fica localizado no bairro alto. A fundação do bairro tem origem com a construção da Igreja de Santo Antônio Além do Carmo, em 1594. Além da igreja, o bairro abriga o Forte de Santo Antônio Além do Carmo, construído entre o final do século XVI e início do XVII e que desempenhou um papel crucial na defesa da cidade durante as invasões holandesas, ao resistir às investidas de Maurício de Nassau, em 1638 (IPHAN, 2010, p. 54). A arquitetura do bairro reflete ainda a herança colonial com suas ruas de pedra, casarões coloridos e igrejas seculares, que estão registradas através das fotografias de Paulo Munhoz. São destaques no bairro a Igreja de Nossa Senhora do Boqueirão e a Igreja dos Quinze Mistérios, que

[50] Soteropolitano – refere-se ao termo gentílico daquele que nasce em Salvador, capital do estado da Bahia, Brasil.
[51] Memória: https://www.youtube.com/watch?v=WvzWxfUtM7g
Fé: https://www.youtube.com/watch?v=GI0FJV3OaOs
Cotidiano: https://www.youtube.com/watch?v=k0k08-dHqqw&t=1s

está associada à Confraria de Nossa Senhora do Rosário dos Quinze Mistérios dos Homens Pretos, a demonstrar a presença e a contribuição da população negra na história local. O bairro também é conhecido por grandes manifestações culturais e religiosas, com a Trezena de Santo Antônio, celebrada anualmente com missas, procissões e distribuição do pãozinho de Santo Antônio.

2.4.2 . Antônio, o santo do Além Carmo: o cotidiano como experiência visual

A exposição *Antônio, o Santo do Além Carmo*, de Paulo Munhoz (2021), é dividida em três eixos temáticos: cotidiano, memória e fé. A primeira parte da coleção integra imagens do cotidiano. A fotografia de capa tem uma composição marcante com contraste entre uma forte luz do entardecer alaranjado e a sombra do corpo de um homem sentando em um pilar à beira-mar, como expressa a imagem 34.



Imagem 34 - *Capa de exposição* (captura de tela), Paulo Munhoz, 2021
Fonte: Museu Virtual da Lusofonia
(https://artsandculture.google.com/story/ant%C3%B4nio-o-santo-do-al%C3%A9m-carmo-parte-i-cotidiano/WgUhjGvFMcWgJQ?hl=pt-BR)

Com esta imagem, o autor faz-nos um convite, um tanto quanto poético, para adentrarmos as imagens cotidianas do bairro. As fotografias documentam cenas de Santo Antônio do Além Carmo revelando com sensibilidade a vitalidade dos espaços urbanos marcados por camadas históricas, fluxos culturais e dinâmicas comunitárias. Através da lente de Munhoz, o cotidiano não se reduz à banalidade da repetição: torna-se campo expressivo onde se inscrevem subjetividades, saberes populares, afetos e territorialidades. Apresentado abaixo (imagem 35), o Largo de Santo Antônio é a primeira fotografia da exposição e mostra um coreto ao fundo enquanto pessoas estão sentadas a conversar.

A composição da imagem ocorre em plano aberto tendo duas árvores como moldura. O fotógrafo aproveita tanto o centro como as margens da imagem. O ângulo é ligeiramente superior (*plongée*), mas sem que denote inferioridade em relação ao observador. O contraste de cores revela o cair da tarde em tons dourados e alaranjados com leve sombra, oferecendo uma sensação bucólica. A fotografia tem características interativas através de *zoom in* (imagens 35 e 36) revelando gestos de pessoas que estão do outro lado da rua perpassando o coreto do Largo. O zoom out coloca o observador no mesmo lugar onde estava, junto às árvores, para que possa prosseguir.



Imagens 35 e 36 (*zoon in)* - Largo de Santo Antônio –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/largo-de-santo-ant%C3%B4nio-0000/0AFiQCendBeykg?hl=pt-BR)

A baiana é uma figura pertencente ao imaginário de Salvador. Em: *Largo da Cruz do Pascoal,* uma mulher negra, com trajes em cores vibrantes em dourado e laranja se revela como tema principal de uma imagem multicamadas (imagem 37). A mulher baiana, encontra-se próxima à margem direita da fotografia, enquanto na margem esquerda estão casarões coloridos e ao centro uma estrutura revestida por azulejaria portuguesa. Bandeirinhas coloridas completam a composição, que tem grande contraste do azul do céu, claridade do sol e sombra na calçada. A

imagem em *zoom in* (imagem 38), leva o observador a detalhes na roupa da mulher e depois volta-se e fecha a cena na azulejaria da estrutura central, como pode ser visto na imagem 39.





Imagens 37, 38 (*zoon in) e* 39 (*zoon in)* - Largo da Cruz do Pascoal –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/largo-da-cruz-do-pascoal-0000/HgGj87v_9iDDdA?hl=pt-BR)

Sorrisos é a terceira fotografia da exposição. Uma imagem multicolorida que detalha três mulheres de vestimentas iguais posicionadas em gradações diferentes em uma janela com vista para a rua (imagens 40, 41 e 42) O olhar delas não está direcionado para a lente do fotógrafo, mas para algo que ocorre na rua e sorriem. Há um forte contraste nas cores amarela, vermelha e azul com o motivo de pequenas flores em fundo branco da roupa e do pano na cabeça. O ângulo oblíquo, segundo Kress e van Leween (2006, p. 136), indica que ele enquanto fotógrafo e por consequência o espectador estão à parte, não havendo envolvimento direto como quando a câmera captura o motivo de frente e ao mesmo nível. Nesta angulação só é possível ser observador daquilo que é representado. Isto ocorre em *Sorrisos*, uma vez que não temos acesso a toda a imagem. Podemos ver as mulheres, a cena, os sorrisos, mas não sabemos o que está a provocá-los. Temos acesso a uma parte da história, meros observadores. Quanto à imersividade, há o fechamento da imagem em *zoom in* no rosto das mulheres evidenciando detalhes das vestimentas, rostos e sorrisos.





Imagens 40, 41 (*zoon in) e* 42 (*zoon in)* - Largo da Cruz do Pascoal –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/sorrisos-0000/QAHJx-69-04Btw?hl=pt-BR)

A lavagem das escadarias das igrejas está representada em *Flores e água de cheiro*, onde uma mulher vestida de branco carrega flores brancas e amarelas em um jarro típico do ritual de lavagem com água de cheiro (imagem 43). A mulher encontra-se em primeiro plano próxima a margem direita. Centralizada ao fundo está a igreja em profundidade desfocada. A fotografia possui contraste entre o branco, a luminosidade natural do sol e as cores das flores e dos colares de contas que estão no pescoço da personagem, que não olha diretamente para a câmera, mas mostra-se em ângulo frontal e estabelece certo vínculo com o espectador (Kress & van Leween, 2006, p. 135). O *close-up* do processo de imersividade faz aproximação com o rosto da mulher, que pode evidenciar a busca por uma maior intimidade entre observador e representado (imagem 44). Um segundo *zoom in* releva detalhes da igreja que está ao fundo, como evidenciado na imagem 45.



Imagens 43, 44 (*zoon in) e* 45 (*zoon in)*: *Flores e Água de Cheiro* –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/flores-e-%C3%81gua-de-cheiro-0000/ZwHkemVl6f4izA?hl=pt-BR)

O Largo de Santo Antônio Além do Carmo aparece novamente, mas em outra angulação e grande contraste de cores com as bandeirolas coloridas, os bancos verdes, o coreto e as pessoas sentadas de costas para a câmera (imagem 46).



Imagem 46 - Largo do Santo Antônio Além do Carmo –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/largo-do-santo-ant%C3%B4nio-al%C3%A9m-do-carmo-0000/5wGYj7Oe8BA32g?hl=pt-BR)

Na sequência está uma criança em cerimônia religiosa, vestida de branco, com halo de flores na cabeça. A imagem em close-up, na diagonal, sem que se revele o rosto completo, tensiona concentração e cansaço (imagem 47). A criança, tema principal, encontra-se localizada na margem baixa direita em uma angulação a 90 graus que oferece sequência da direita para a esquerda em linha imaginária diagonal, o fundo da imagem é preto que contrasta com o branco da menina e o azul de uma toalha que cobre a estrutura onde a menina apoia a face. A suavidade, tranquilidade e leveza são experiências marcantes na imagem.



Imagem 47 - *Crianças* –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/crian%C3%A7as-0000/XAEdvQdc_m8cZw?hl=pt-BR)

O cotidiano é detalhado por Paulo Munhoz em imagens onde os personagens não estão representados de maneira posada, mas registrados em uma presença naturalizada, gestos espontâneos que revelam o entrelaçamento entre espaço e existência. Como abordado no sub-capítulo 3.5.1, da parte conceitual, Maurice Blanchot (2007) propõe que o cotidiano não deve ser

entendido como uma sucessão de tarefas triviais ou como o plano da repetição automática. Para o autor, o cotidiano carrega uma opacidade radical: ele se dá no limiar entre o familiar e o inapreensível, entre a presença e o esvaziamento do sentido. É o que escapa ao discurso, ao controle, à objetivação plena. Assim, o cotidiano não é simplesmente o que está visível, mas aquilo que exige uma suspensão do olhar funcional, uma escuta que se abra à indeterminação e à espera (Blanchot, 2007, p.237).

Ao pensar no contexto fotográfico, Carvalho (2013, p. 202) assinala que a fotografia do cotidiano se caracteriza como um espaço de experiências estéticas, estranhamento e resistência aos automatismos do dia a dia, de modo a fazer-nos refletir acerca dos fazeres sociais do dia-a-dia. Neste sentido, a fotografia do cotidiano não se limita a registrar a banalidade diária e quando operada com escuta estética e ética, como vemos nas imagens de Paulo Munhoz, entendemos a experiência do cotidiano que se atualiza na pausa, no detalhe, na ausência de espetacularidade. Cada imagem da exposição torna-se um intervalo: um tempo suspenso onde o visível se revela menos pelo que mostra do que pelo que sugere, pelo que permanece à margem do dizer. Blanchot (2007, p.237) evidencia que o cotidiano "não se deixa apanhar. Ele escapa. Ele pertence à insignificância e o insignificante é sem verdade, sem realidade, sem segredo, mas é também o lugar onde toda a significação é possível".

Em *Antônio, o Santo do Além Carmo* (Munhoz, 2021), cada imagem opera como fragmento narrativo: documenta, mas também propõe leituras possíveis sobre a vida na cidade. Os rostos, os olhares, os gestos e até os silêncios capturados pelas fotografias constroem uma narrativa que extrapola o mero registro documental. Há uma escuta visual ativa no trabalho de Munhoz, uma escuta que se oferece ao tempo lento da vizinhança, às pausas e às permanências, àquilo que insiste em existir apesar das pressões urbanas, turísticas e econômicas que atravessam os centros históricos das cidades brasileiras. As composições frequentemente priorizam uma perspectiva de igualdade entre fotógrafo e fotografado. O olhar não se impõe de cima nem de fora; ele se posiciona com o bairro, com seus sujeitos e seus modos de habitar. O uso eventual de ângulos mais altos ou mais baixos é sempre pontual e integrado à narrativa visual, mas não como recurso de hierarquização simbólica. Este eixo da exposição revela o bairro como um corpo que pulsa. Ao tornar visível o tecido afetivo e sensível das práticas cotidianas, este eixo inaugura a trilogia da exposição com um gesto de atenção e escuta, que sustentará também os percursos da memória e da fé.

2.4.3 . Antônio, o santo do Além Carmo: imagens da memória

O segundo eixo da exposição *Antônio, o Santo do Além Carmo* (Munhoz, 2021) é dedicado à memória. Ao referirmo-nos à memória, não estamos apenas utilizando o conceito como a evocação do passado, mas como um campo de pensamento coletivo, visual e simbólico. As imagens que compõem esta parte da coleção dialogam com construções afetivas e identitárias do bairro de Santo Antônio Além do Carmo, em Salvador, num processo visual que articula presente e passado, resistência e permanência. As fotografias reunidas nesta segunda parte da coleção, captam fragmentos do tempo social vivido e atualizado no cotidiano. Há representações de igrejas centenárias, fachadas com a pintura desgastada pelo passar do tempo, portas antigas e muros marcados. Pode-se dizer que estes são elementos materiais que funcionam como marcadores de uma memória coletiva. Maurice Halbwachs (1990, p. 80) evidencia as diferenças entre memória e história ao referir que apesar de ambas serem alusivas ao passado, a história teria seu início onde a memória termina, uma vez que a memória é a experiência, a vivência. A história seria então a inscrição destas memórias em escrito, que oferecem suporte à memória de maneira que quando os grupos de pessoas que vivenciaram a experiência desaparecem, os escritos permanecem. "A única forma de salvar as lembranças é fixá-las por escrito em uma narrativa seguida, uma vez que as palavras e os pensamentos morrem, mas os escritos permanecem" (Halbwachs, 1990, p. 80). Uma outra maneira de manter a memória vívida é a documentação por meio da fotografia. Como veremos no capítulo seguinte onde encontram-se as entrevistas com os artistas/curadores e gestores destas exposições que fazem parte do corpus da pesquisa, Paulo Munhoz explica que uma de suas maiores preocupações quando decidiu fazer os registros fotográficos e os mini documentários que originaram a exposição física e virtual foi a questão da preservação de memória do bairro que vem sofrendo um intenso processo de gentrificação, que aos poucos, segundo o artista, vem alterando algumas características no cotidiano do bairro.

> Quando eu fiz essa exposição, eu tinha um foco que era a gentrificação de um bairro, que é um dos bairros mais antigos, mais importantes do Brasil e de Salvador. [...] está super gentrificado, agora é o bairro da moda, é o bairro da badalação, um monte de gente jovem, um monte de barzinhos, restaurantes, boutiques, galerias de arte. Cada vez menos moradores. (Munhoz, 2025, S/P)[52]

[52] Trecho retirado da entrevista do artista Paulo Munhoz no contexto desta tese.

Foi este receio do desaparecimento da memória que fez com que Munhoz recorresse à fotográfia para arquivar as memórias coletivas e as múltiplas identidades do local. Neste contexto, podemos retomar os conceitos benjaminianos de experiência em que a *Erfahung*, experiência profunda, ligada às tradições e à memória coletiva, compreendida como uma experiência autêntica aos poucos vem sendo substituída pelos estímulos fragmentados e consumo de informações rápidas que levam a uma experiência superficial e momentânea, nominada pelo autor como *Erlebnis* (Benjamin, 2000, p.146). A percepção de Paulo Munhoz é justamente esta de que o conhecimento acumulado através das gerações e compartilhado através das narrativas ao longo do tempo, uma experiência forte e capaz de conectar a comunidade às suas tradições vem se perdendo no processo de gentrificação, que está ligado ao efêmero e à experiência superficial. Acerca dos processos de gentrificação, Bernhardt (2005, p.15) aponta que "a revitalização vai sendo executada, não no sentido de manter a cultura local, mas de substituí-la por estruturas de consumo e lazer para turistas". O que contribui para afastar as pessoas da sabedoria ancestral.

As fotografias de Munhoz, não revelam somente a arquitetura, mas também os traços de uma memória vivida e transmitida ao longo das gerações. São detalhes carregados de indícios de uma história construída coletivamente. Com um olhar sensível, o fotógrafo enuncia visualmente uma história vivida que continua a atuar sobre os corpos e os gestos dos habitantes do bairro. Rosa Cabecinhas (2011, p.175), ao refletir sobre as memórias coletivas em contextos pós-coloniais, ressalta que elas são produtos de disputas simbólicas, construídas por meio de práticas de comunicação e de representações sociais. Em que "as narrativas constituem instrumentos privilegiados nos confrontos simbólicos que dão sentido às relações sociais e, mais amplamente, ao mundo" (Cabecinhas, 2011, p.175). Portanto, não se deve entender a memória como um arquivo estático, mas como campo de disputa repleto de silenciamentos e de reinvenções. Neste sentido, a exposição mostra-nos o entrelaçamento entre memória pessoal, comunitária e patrimonial em uma narrativa plural e tensionada. Os fragmentos urbanos fotografados operam como índices de histórias possíveis, abertas ao olhar e à escuta. Paulo Munhoz também atua sobre o imaginário coletivo, contribuindo para a preservação e reconstrução das representações sociais acerca daquele território. A imagem fotográfica, neste caso, transforma-se em mediadora entre o vivido e o representado, entre o lembrar e o esquecer.

A imagem de capa da coleção mostra o Forte de Santo Antônio fotografado em plano aberto, com o elemento centralizado, como pode ser visualizado na Imagem 48, abaixo. A fotografia tem contraste entre o branco, azul escuro do céu e elementos escuros no chão. O ângulo levemente

de baixo para cima denota a superioridade do forte e ativa lembranças de sua importância histórica para o bairro.



Imagem 48 – *Capa de exposição* – Paulo Munhoz (2021)

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/story/ant%C3%B4nio-o-santo-do-al%C3%A9m-carmo-parte-ii-mem%C3%B3ria/OgVR0fxHY8gxIA?hl=pt-BR)

A primeira imagem da série chama a atenção pela tensão cromática e simbólica advinda pelo contraste entre o céu claro e o topo das igrejas do Santíssimo Sacramento, da Ordem Terceira do Carmo, Igreja e Convento do Carmo em preto (imagem 49). Uma composição incomum por evidenciar apenas a silhueta da arquitetura. Diante de uma angulação levemente de baixo para cima, há uma demonstração de superioridade. A imagem demonstra a imponência, a religiosidade da região e a força da permanência apesar do tempo.



Imagem 49 – *Contornos de três igrejas* –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/contornos-de-tr%C3%AAs-igrejas-0000/4wHVsyIOYIyrXw?hl=pt-BR)

A tensão cromática e simbólica continua na terceira imagem que faz referência ao interior e ao exterior, luz e sombra, em que no interior há quase que a ausência de luz, em um ambiente escuro, como pode ser visto na imagem 50. Ao fundo, uma porta entreaberta permite que o observador veja o exterior do forte e uma luz branca a entrar. O texto que acompanha a fotografia faz referência à arquitetura colonial portuguesa.

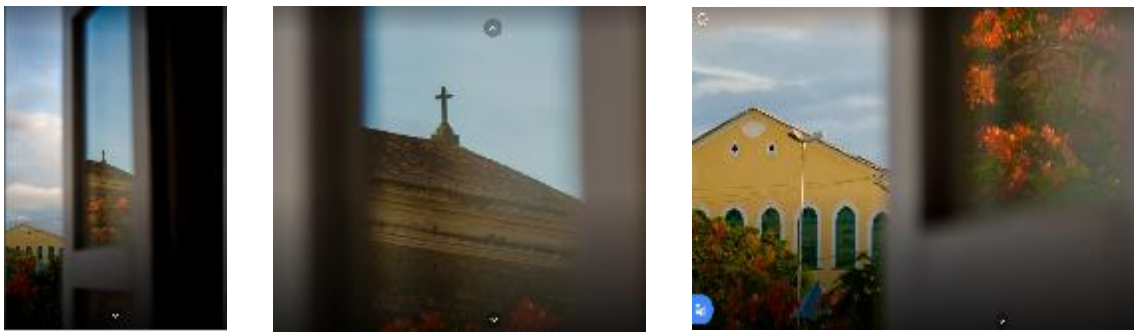


Imagem 50 – *Sobrado* – Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/sobrado-0000/SwFtKO1BSDJQ2w?hl=pt-BR)

Nas imagens 51 a 53, vemos um reflexo da Casa de Oitão em uma janela. A imagem tem um *close-up* no reflexo que denota o esmaecimento da memória diante do processo de gentrificação que ocorre no local. Indica fluidez e instabilidade, uma vez que a imagem só poderia ser registrada naquele ângulo e luminosidade, um registro único no tempo e espaço. A interatividade em *zoom in*, faz com que o close-up na imagem seja elevado ao detalhe na cruz e depois nas flores do jardim que estão no reflexo.



Imagens 51, 52 *(Zoom In)* e 53 *(Zoom In)* – *Reflexo* –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/reflexo-0000/cQHf6l1nOb44wg?hl=pt-BR)

O corredor do Educandário do Sagrado Coração de Jesus, cuja legenda da imagem indica que sua inauguração teria sido em 1903, tem alto contraste entre claro e escuro que nos permite ver os vidros, a cruz ao final do corredor, mas esconde os detalhes das paredes e do piso. Vemos uma imagem em ângulo diagonal (imagem 54) e um *zoom in* que nos aproxima da cruz na parede (imagem 55) e revela uma inscrição em um pano roxo pendurado próximo à cruz com os dizeres: "Eis Tua Mãe".





Imagens 54 e 55 *(Zoom In)* – *Educandário* –Paulo Munhoz

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/educand%C3%A1rio-0000/SQE8H8jJGr86hQ?hl=pt-BR)

Ao todo, fazem parte do eixo memória da exposição 20 fotografias. Em sua grande maioria, as imagens trazem grandes contrastes entre o preto e branco, o claro e o escuro e mais à frente o colorido tem seu espaço, sobretudo nas imagens internas de igreja e nas fachadas dos casarões. Não há pessoas a serem retratadas nesta parte da coleção, que se dedica à arquitetura do bairro e a objetos e elementos simbólicos. Em outra imagem, intitulada *Reflexos*, mais uma vez é utilizada na composição de modo que a imagem de um reflexo no vidro seja capturada em detalhe. Desta vez aparecem detalhes arquitetônicos nas torres de uma igreja. O mar azul esverdeado contrastando com o azul do céu parcialmente encoberto por nuvens brancas compõe algumas fotografias e demonstra o esplendor e imponência da Baía de Todos os Santos. Ao final da exposição, o espectador tem acesso ao mini documentário de sete minutos em que moradores do bairro narram as histórias, vivências e experiências da localidade.

Estas imagens e narrativas orais e escritas que compõem a coleção não só buscam a permanência das narrativas e manutenção das identidades culturais de Santo Antônio Além do Carmo. Elas abrem um espaço relevante para múltiplas leituras e afetos construídos a partir da resistência cultural, que no passado se deu por conta da colonização e a luta em prol da

ressignificação do espaço e da cultura composta pela miscigenação branca, negra e dos povos originários, mas que na atualidade se dá pela resistência ao apagamento cultural advinda dos processos da gentrificação de Salvador. A mostra se coloca como um gesto político, mas também, poético em prol de uma luta pelo pertencimento, contra a destruição do vivido, da experiência e da memória local pelo consumo banal e pela experiência efêmera.

2.4.4 . Antônio, o santo do Além Carmo: Fé

"Andá com fé eu vou, que a fé não costuma faiá". É desta forma que começa a letra da música *Andar com Fé*, uma das canções mais icônicas da Bahia e do Brasil, cuja composição é de Gilberto Gil, cantor e compositor nascido em Salvador. A fé é uma das principais dimensões da cultura baiana, cuja prática acontece de maneira sincrética envolvendo o catolicismo e as religiões de matrizes africanas como o candomblé e a umbanda. Ribeiro (2012, p. 4) aponta que a religiosidade é parte inerente da cultura social sendo capaz de moldar as práticas sociais e revelar cenários históricos de uma época. A autora, que tem como base de estudos o Brasil, conclui que no país os eventos históricos ligados à religiosidade são bem marcados. O catolicismo é introduzido no país com a invasão dos portugueses e imposição religiosa por parte dos jesuítas. Em muitos casos a fé católica teve que ser sincretizada com as crenças dos povos originários para que estes aceitassem o catolicismo. Com a chegada dos escravizados de vários países africanos, sobretudo de Angola, cerca de um século depois dos portugueses, o cristianismo passou por novo sincretismo, desta vez os santos católicos passaram a ser cultuados pelos negros sincretizados com os orixás de religiões vindas de África. Assim, Xangô menino passou a ser reverenciado como São João Batista, Ogum como São Jorge ou Santo Antônio, Iansã passou a ser venerada enquanto Santa Bárbara, dentre outros. De acordo com Ribeiro (2012, p. 4): "O sincretismo afro continua dessa vez com a religião católica, numa tentativa dos negros de mascarar suas crenças, que não eram bem-vindas em um país católico". É relevante ressaltar que além do catolicismo e das religiões de matrizes africanas, o Brasil possui outras religiões como o espiritismo e o protestantismo.

Resultados preliminares do censo realizado em 2022 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e divulgados pelo jornal online G1 mostram que o Brasil possui 580 mil estabelecimentos religiosos de todos os tipos. Já o número de escolas é de 264 mil e quando o assunto é saúde são 248 mil unidades. Uma realidade alarmante já que há uma média de 286

igrejas para cada 100 mil habitantes (Pinhoni & Croquer, 2024, S/P). Até a finalização deste estudo, o IBGE ainda não havia divulgado os dados totais do recensseamento 2022. No entanto, dados de 2010, divulgados em 2012, apontam que no Brasil a maioria da população é católica, 64,6%. Em segundo lugar estavam os evangélicos que totalizavam 22,2% dos brasileiros, enquanto os espíritas apareciam com 2%. Praticantes de umbanda e candomblé eram apenas 0,3% da população. Cerca de 8% dos brasileiros se declararam sem religião (IBGE,2012, S/P)[53] No entanto, Ribeiro (2012, p.8) alerta para o facto de que no Brasil muitas pessoas se intitulam católicas por conta do preconceito que ainda perdura sobre as religiões afro-brasileiras.

> É preciso, antes de tudo, descontar dessa quantidade enorme de católicos as pessoas com receio de assumirem suas verdadeiras identidades. Sim, esse é um processo já conhecido por sociólogos, bastante comum em questões envolvendo raças, por exemplo, quando participantes de grupos minoritários mentem sobre suas condições, a fim de se enquadrarem na maioria (Ribeiro, 2012, p.8).

Essa expressiva presença religiosa no Brasil, sobretudo na Bahia, um dos estados considerados como um dos maiores centros religiosos no país, tendo mais de 6 mil estabelecimentos religiosos somente na cidade de Salvador (Aloísio, 2024, S/P) está evidente tanto nas artes, quanto na culinária, no cotidiano das pessoas, na arquitetura, enfim, na cultura em geral. A cidade torna-se palco e corpo ritualístico e a fé torna-se uma inscrição territorial com os sinos das igrejas a tocar, as cruzes e imagens santas e de orixás presentes na paisagem, as festas, ritos e costumes que se fundem no cotidiano urbano. Esta mescla de visualidades e experiências está presente no terceiro eixo da coleção de Paulo Munhoz que documenta a fé em Santo Antônio Além do Carmo. As imagens capturam momentos de devoção, elementos simbólicos, religiosos, de entrega espiritual e a arquitetura sacra do bairro.

A primeira imagem desta coleção tem como tema Santo Antônio, através do registro de uma estátua do santo que fica em cima da igreja de mesmo nome conforme pode ser analisada na imagem 56. Tendo como nome: *Vigília*, a fotografia tem plano médio com *close-up* através da ferramenta de *zoom in* que leva o espectador para detalhes no rosto da estátua (imagem 57). A composição tem forte contraste entre o azul do céu e da Baía de Todos os Santos e o cimento queimado da igreja e da imagem do santo. A angulação diagonal faz com que os olhos do

[53] Dados acerca da religião no Brasil. Ver Censo IBGE 2010, disponível em: https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/14244-asi-censo-2010-numero-de-catolicos-cai-e-aumenta-o-de-evangelicos-espiritas-e-sem-religiao

espectador percebam as várias camadas da fotografia. A imagem do santo na margem esquerda acima e a baía em complementar na margem baixa à direita aumentam a profundidade fotográfica.





Imagens 56 e 57 *(Zoom In)* – *Vigília* –Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/vig%C3%ADlia-0000/FAHeCQvU3kSe4Q?hl=pt-BR)

A maior parte das imagens desta série documenta o interior das igrejas locais e as festas católicas e de religiões afro-brasileiras tradicionais da cidade, com crianças caracterizadas como anjos, a procissão no período pascal como em: *A Procissão do Encontro*, uma fotografia em plano fechado a mostrar mulheres em gesto devocional, com olhos fechados e a segurar a imagem do Senhor (imagem 58). De acordo com a legenda da imagem, a procissão representa o encontro entre Nossa Senhora e Jesus na Via Crucis. A ferramenta de imersividade promove um *close-up* nos rostos de Jesus Cristo e da mulher que segura a imagem, conforme disposto nas imagens 59 e 60.







Imagens: 58, 59 *(Zoom In)* e 60 *(Zoom In)* – *Procissão do encontro* – Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/prociss%C3%A3o-do-encontro-0000/DgEhqUCaxaEFww?hl=pt-BR)

A lavagem da escadaria, ritual tradicional das religiões de matriz africana em Salvador é representada através da imagem: *Lavagem da escadaria*, que mostra a água no solo, os pés descalços de uma mulher e as flores brancas e amarelas deixadas no chão pela lavagem (Imagem 61). Na sequência: *Ogum Yê, meu pai!* revela detalhes da festa em homenagem ao orixá Ogum

que sincretiza com São Jorge na umbanda e Santo Antônio, no candomblé (imagem 62). A imagem em plano médio, com angulação de cima para baixo evidencia o respeito e a reverência da personagem ajoelhada ao chão.



Imagem 61 - *Lavagem da escadaria* –Paulo Munhoz, 2021
Fonte: Museu Virtual da Lusofonia



Imagem 62 – *Ogum Yê, meu pai!* – Paulo Munhoz, 2021
Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/lavagem-da-escadaria-0000/eQHUEkV5u-_orQ?hl=pt-BR)
(https://artsandculture.google.com/asset/ogum-y%C3%AA-meu-pai-0000/MwFMX0cj-Rie6Q?hl=pt-BR)

Em *Baiana do acarajé*, o fotógrafo mostra o respeito entre as religiões e registra baianas, figuras tradicionais das religiões afro-brasileiras, dentro da igreja da Ordem Terceira do Carmo a participar de uma missa em homenagem ao dia da baiana do acarajé, como pode ser visto na imagem 63. O acarajé, um prato típico da culinária baiana, está presente em: *Mãe Marta de Iansã*, em que uma oferenda da comida é colocada no chão em homenagem ao orixá Iansã (imagem 64). A imagem em plano fechado na oferta mostra apenas o tapete vermelho e os pés calçados e descalços dos participantes. É relevante ressaltar que as fotografias em terreiros ou que fazem alusão as religiões de matriz africana geralmente não trazem os rostos dos participantes, o que evidencia a questão apresentada por Ribeiro (2012, p. 8) de que os praticantes de umbanda e candomblé têm receio do preconceito que poderão sofrer ao exporem sua prática religiosa. Daí o cuidado do artista em não mostrar as faces destas pessoas.

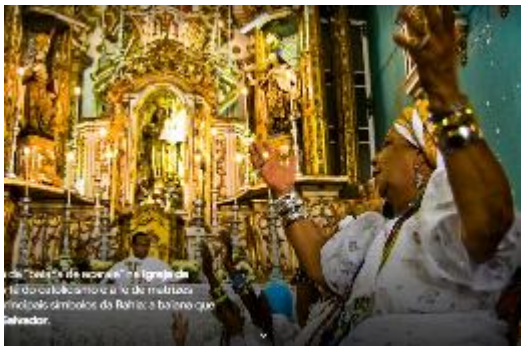


Imagem 63 – *Baiana do acarajé* – Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/baiana-do-acaraj%C3%A9-0000/ywFgxDTZ9A6xxw?hl=pt-BR)



Imagem 64 – *Mãe Marta de Iansã* – Paulo Munhoz, 2021

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

(https://artsandculture.google.com/asset/m%C3%A3e-marta-de-ians%C3%A3-0000/MAHD3AzHohel3Q?hl=pt-BR)

Para finalizar a exposição, o artista traz mais um mini documentário. Desta vez o pilar fé é explorado nas imagens e narrativas obtidas a partir da população de Santo Antônio Além do Carmo. Este terceiro eixo revela mais que a pluralidade religiosa, demonstra a luta, a resistência das práticas culturais e religiosas que atravessaram os séculos desde a chegada dos portugueses e dos africanos ao Brasil. Uma luta que ainda perdura na atualidade em um país de maioria negra, mas onde os praticantes de religiões afro-brasileiras ainda têm medo e vergonha de se auto intularem pertencentes a estas crenças. A fé é expressão identitária de um povo e fortalece os vínculos comunitários num território simbólico repleto de disputas. Neste cenário, as fotografias de Paulo Munhoz têm como função a preservação da memória, a valorização da cultura e a partilha das diversas formas de fé que compõem a identidade brasileira.

Capítulo 3 . Estéticas, narrativas e memórias: as percepções de artistas e gestores na construção de coleções no Museu Virtual da Lusofonia

3.1 . Mediação cultural e produção de sentido: da teoria à prática

Em "Dos meios às mediações", Jesús Martín-Barbero (1997), um dos principais nomes da escola latino-americana de comunicação, analisa as mediações culturais e sociais que tornam a comunicação significativa para o ser humano. Mediação esta, que estaria para além dos *mass media.* O autor enuncia que entre o emissor e o receptor existem inúmeras mediações (culturais, sociais, históricas, políticas) que são capazes de moldar o modo como o receptor interpretaria a mensagem emitida. Ou seja, os significados seriam construídos a partir de uma bagagem sociocultural já presente no indivíduo que recebe a mensagem. Logo, os receptores não seriam figuras passivas, mas agentes que interpretam, resistem e recriam sentidos a partir de suas próprias experiências (Martín-Barbero, 1997, p. 70).

> Os populismos, fascistas ou não, têm predicado sempre as excelências do realismo e têm exigido dos artistas obras que transpareçam os significados e que conectem diretamente com a sensibilidade popular. Mas a crítica de Adorno, falando disso, aponta contudo, para outro lado. Cheira demais a um aristocratismo cultural que se nega a aceitar a existência de uma pluralidade de experiências estéticas, uma pluralidade dos modos de fazer e usar socialmente a arte. (Martín-Barbero, 1997, p. 70)

Para Martín-Barbero (1997, p.258) as práticas populares da cultura e as vivências cotidianas mostram-se relevantes para que se possa compreender os processos de comunicação. Um processo dinâmico, complexo, não linear e que envolve múltiplos atores e níveis socio-culturais. Embora esta pesquisa não se centre apenas na produção de sentido sobre as coleções do Museu Virtual da Lusofonia, entendemos que as dimensões da emissão e da recepção são fundamentais no campo da comunicação. Ao integrar estas duas abordagens, busca-se aqui uma melhor compreensão tanto da produção simbólica e discursiva das coleções, que fazem parte do corpus desta pesquisa (emissão), quanto dos modos que estas mesmas exposições e seus discursos são recebidos, interpretados e ressignificados pelos espectadores (recepção).

No âmbito da emissão, este estudo dedicou-se à análise das percepções dos artistas, que também foram os curadores das coleções e dos gestores que trabalham na equipa do Museu Virtual da Lusofonia e fazem uma ponte entre os artistas e o *Google Arts and Culture*. São também eles os responsáveis pelo desenvolvimento de elementos imersivos, híbridos e participativos, que a priori, não faziam parte da exposição. São estes gestores que definem os recursos de *zoom- in*

e *zoom-out*, inclusão de vídeos advindos da plataforma *YouTube,* que também é gerida pelo *Google* e imagens de geolocalização inseridas a partir do *Google Street View*. São estes gestores, em alinhamento com o *Google* e com os artistas, que definem estes elementos, como é o caso, por exemplo, do vídeo que abre a exposição *Braga sem vivalma*, de Sofia Gomes. Neste contexto, foram realizadas entrevistas semiestruturadas, cujos guiões encontram-se nos anexos deste trabalho, em que foi possível recolher valiosos testemunhos acerca dos processos de escolha dos temas, realização dos ensaios fotográficos, escolhas estéticas, experiências subjetivas que atravessam as curadorias, narrativas utilizadas na composição das imagens e das legendas e os objetivos institucionais do museu.

Nesta etapa, foram entrevistados os gestores do Museu Virtual da Lusofonia: Tiago Vieira e Tatiane Oliveira. Os artistas Yassmin Forte, Sofia Gomes e Paulo Munhoz também foram entrevistados. Esta etapa foi bastante relevante para a investigação, pois um dos objetivos da tese é compreender as dinâmicas internas que orientam a produção visual e simbólica desenvolvida nas exposições sob o viés da emissão comunicacional. Os depoimentos conferidos por artistas e gestores apresentam um foco privilegiado através do qual pode-se refletir sobre de que maneira e em que medida os agentes culturais (emissores) articulam memória, identidade, representação e experiência estética no contexto virtual e lusófono. Tais conversas permitem-nos uma compreensão aprofundada acerca da estética, da política, da cultura e da tecnologia na produção de sentido e das experiências do cotidiano.

Após a transcrição das entrevistas decidiu-se por utilizar o método qualitativo de análise do conteúdo (Bardin, 1977, p. 66), de maneira a privilegiar os temas recorrentes, os conceitos considerados chave e a construção de sentido na fala dos entrevistados. As narrativas apresentadas foram contextualizadas de acordo com os referenciais teóricos apresentados ao longo desta investigação sustentando os pilares de uma pesquisa científica. Sendo assim, as entrevistas são apresentadas de maneira interpretativa e articulada com as reflexões produzidas nos capítulos anteriores. No eixo da recepção, que será tratado no próximo capítulo, apresentaremos os resultados das análises efetuadas depois da realização de grupos focais com estudantes universitários em que foram debatidos temas como lusofonia, memória, identidade, imaginário, experiência estética, dentre outros relevantes para o estudo.

3.2 . Curadoria, imaginário e memória no Museu Virtual da Lusofonia: percepções dos gestores Tatiane Oliveira e Tiago Vieira

A abordagem deste subcapítulo consiste em refletir de que maneira os gestores do Museu Virtual da Lusofonia articulam memória, imaginário e experiência estética no contexto da lusofonia e se esta articulação ocorre de maneira intencional ou se dá de modo subjetivo. De maneira a contextualizar os dados obtidos nestas entrevistas e fundamentar a análise que se segue, apresentaremos uma breve biografia dos gestores.

Tatiane Oliveira é doutora em Ciências da Comunicação, na Universidade do Minho. Desde 2021 é bolseira de investigação em doutoramento pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) e vinculada ao Museu Virtual da Lusofonia. Sua trajetória junto ao museu ocorreu durante uma das edições da Escola de Verão cuja temática foi Comunicação e Desenvolvimento. A titular do curso, Lurdes Macedo, faz parte do Museu Virtual da Lusofonia e algumas das produções de alunos, no âmbito do curso, passou pelo desenvolvimento de coleções para a instituição. Foi então que Tatiane Oliveira começou a participar, em 2020, do processo de migração das exposições do site do Museu para o *Google Arts and Culture*.

De acordo com a gestora, esta primeira experiência despertou seu interesse pelas estratégias de mediação digital e curadoria colaborativa, duas das principais características do Museu Virtual da Lusofonia. Desde então, tem um papel fundamental na estruturação da comunicação institucional do Museu. Seu principal foco está na gestão das redes sociais, ampliação dos públicos e divulgação das coleções digitais. Para além disso, faz a mediação entre artistas, universidade e *Google Arts and Culture*. De acordo com Oliveira (2025), a missão do Museu Virtual da Lusofonia vai muito além da preservação cultural. Trata-se da construção de uma lusofonia crítica, cooperativa e plural, que é sustentada pela interculturalidade enquanto partilha sensível de memórias e experiências entre os países que fazem parte do território lusófono.

> O museu, eu acho que ele faz, a partir da lusofonia, essa crítica em relação ao colonialismo, mas também consegue olhar para o futuro pensando em uma cooperação entre os países de língua portuguesa através da diversidade das culturas e das artes que esses países apresentam e com relação à memória. Como ele é um museu, também tem ali uma função de salvaguarda, de preservação, e eu acho que isso também é ressaltado dentro das ideias do professor Moisés.(Oliveira, 2025)[54]

[54] A citação consta da entrevista concedida por Tatiane Oliveira, em 2025, no contexto desta tese de doutoramento.

No cotidiano da instituição, Tatiane Oliveira combina prática curatorial, mediação cultural e pesquisa académica, o que acaba por refletir em uma compreensão sensível e politizada das funções de um museu virtual no século XXI.

Tiago Vieira foi o outro gestor de conteúdo a ser entrevistado. Doutor em Ciências da Comunicação, pela Universidade do Minho, Tiago Vieira é gestor e curador de exposições no Museu Virtual da Lusofonia. Sua experiência junto ao museu tem início em 2019 com a assinatura da parceria entre o Museu Virtual da Lusofonia e o *Google Arts & Culture* e fez parte da primeira equipa que atuou na migração dos conteúdos do site para a plataforma *Google.* Com uma forte visão ancorada na decolonialidade, uma vez que participou de projetos como: *Past and Present: how the past weights on the present-day intercultural relations in Mozambique and Portugal?* e *MigraMediaActs – Migrações, media e ativismos em língua portuguesa: descolonizar paisagens mediáticas e imaginar futuros alternativos,* oferece contributos centrais para a compreensão do projeto museológico digital como espaço de memória, articulação identitária e prática intercultural. Assim como Tatiane Oliveira, o gestor acredita que o Museu Virtual da Lusofonia possui uma abordagem comprometida e ética com relação à autoria e uma visão crítica acerca da interculturalidade e da lusofonia.

> Interessou-nos também incluir aqui várias narrativas, não só as narrativas desses outros países sobre a cultura dos respectivos povos, as tradições, etc. Mas também os atos de resistência. Mesmo a resistência produzida por artistas portugueses ou da diáspora a trabalhar em Portugal. É só a partir daí que o conceito de lusofonia faz sentido. Não ter medo, sobretudo, da perspectiva decolonial, da perspectiva antiracista. Um conceito de lusofonia que não tenha medo, não só de tocar o passado colonial, mas também de pensar criticamente. O movimento antirracista em Portugal tem um grande papel na releitura do passado colonial. (Vieira da Silva, 2025)

De acordo com Vieira da Silva (2025) o conceito de lusofonia é bastante complexo como foi analisado no primeiro capítulo deste trabalho e, portanto, não deverá ser compreendido como uma expressão homogeneizante e idealizada, mas enquanto um campo fértil para resistências culturais, diante das tensões históricas advindas de processos de colonização e de disputas simbólicas que ocorrem até a atualidade. Esta ideia da lusofonia enquanto terreno para batalhas simbólicas é compartilhada por Martins (2021, p.54), que apoiado no conceito de "poder simbólico" (Bourdieu, 1989, p.8) assinala que o mundo está hierarquizado em primeiro e terceiro mundo. Esta hierarquia, entretanto, denota a relevância social, cultural e econômica dos países uns em relação aos outros, sendo a cultura anglo-saxônica reconhecida como a de maior

importância, o que revela um processo de subalternidade, que apesar de ser quase invisível é estruturado e estruturante (Bourdieu, 1989, p.8).

Nesta perspectiva, a lusofonia deve servir como espaço de resistência e de voz ativa para artistas, investigadores e membros da comunidade que tiveram suas práticas culturais silenciadas pelas narrativas eurocêntricas e pelo processo de colonização. Para Martins (2015, pp.9-10), a resistência a este modelo homogeneizante estaria em uma globalização multiculturalista ou em uma interculturalidade segundo os moldes defendidos por Mignolo e Walsh (2018, p.159), como explicamos no subcapítulo 1.4 acerca das batalhas simbólicas da lusofonia. Neste contexto é que o Museu Virtual da Lusofonia se coloca como um território simbólico dentro do ciberespaço em prol desta interculturalidade.

> É importante contextualizar que o museu nasce a partir das ideias e do sonho do seu fundador, que é o professor Moisés de Lemos Martins, que começa a fazer uma série de reflexões e pensamentos a partir das questões da lusofonia, e essas questões são muito relacionadas a um sentido da lusofonia que é um sentido crítico, não um sentido de entender a lusofonia como uma continuidade de um colonialismo que aconteceu no passado, mas sim vendo esse colonialismo com um olhar e sentido completamente crítico. Ou seja, fazendo com que a lusofonia seja, na verdade, encarada como uma forma de cooperação entre os países de língua portuguesa, e que esses trabalhos contenham diversidade, que eles contenham de múltiplos olhares. (Oliveira, 2025)

Outra questão relevante neste sentido é fazer com que o português torne-se uma "língua de ciência", a ressaltar que a língua portuguesa é uma das mais faladas no mundo, segundo dados da *Internet World Stats*, sendo o Brasil o quinto país do mundo que mais utiliza a rede mundial de computadores, com 183 milhões de usuários, segundo dados publicados em fevereiro de 2025, pelo Statista[55]. O país também está entre aqueles com o maior número de criadores de conteúdo para a internet. Estima-se que o Brasil tenha cerca de 10 milhões de criadores de conteúdo, ou seja um a cada 20 brasileiros cria conteúdo em português na grande rede de computadores (Dolci, 2025, S/P). Ou seja, um dos grandes questionamentos que se faz é: diante destes números, por que muitos cientistas ainda insistem em publicar em inglês? O que esta preferência revela em termos de política e poder? Não será a publicação de ciência em português uma maneira de resistência cultural? A isto Tiago Vieira (2025) responde: "A sua grande proposta [do professor Moisés de Lemos Martins] é a de resistir à colonização anglo-saxónica da língua e

[55] https://www.statista.com/statistics/262966/number-of-internet-users-in-selected-countries/

transformar o português numa língua de ciência. E nós demos continuidade a esse projeto", concluiu.

3.2.1 . Entre o registro e a escuta. A preservação da memória no Museu Virtual da Lusofonia na opinião dos gestores

Uma das principais missões do Museu Virtual da Lusofonia é a preservação da memória, que é pensada como um processo vivo, coletivo e transversal. Esta preocupação está manifestada tanto nas escolhas curatoriais dos artistas à frente das coleções, que fazem parte do corpus desta pesquisa, quanto na mediação cultural realizada pelos gestores. De acordo com Tiago Vieira, o *Google Arts and Culture* promove uma relação horizontal entre os públicos:

> Eu acho que esta plataforma do *Google Arts* tem todas as possibilidades de poder, desde logo a partir desta relação muito horizontal com as pessoas, os artistas e investigadores que desejam participar no museu e partilhar connosco o seu trabalho. Acho que passa por aí. O processo de curadoria tenta ao máximo respeitar a obra do artista. (Vieira, 2025)

Tatiane Oliveira também deixa claro que a preservação da memória das múltiplas culturas dos países de língua portuguesa é uma das missões do museu e que esta preservação não é entendida apenas como um arquivo neutro ou institucionalizado. Mas, é visto, antes de tudo, como um território virtual que atua na salvaguarda de experiências, práticas e narrativas locais por meio da escuta ativa e da co-criação. A gestora destaca que há uma proposta de cooperação cultural que se baseia na diversidade e na justiça epistémica, garantindo que o conhecimento seja produzido e partilhado de maneira justa e equitativa. "O conceito de co-criação é esse, é um trabalho em conjunto para alcançar algo, que eu não conseguiria alcançar se eu estivesse sozinha. E o museu é completamente assim" (Oliveira, 2025). No Museu Virtual da Lusofonia não são os gestores que criam as exposições, nem as narrativas, estas são produzidas por autores dos respectivos países onde estão inseridos, de modo a garantir que o olhar seja sempre o daquela cultura, daquele espaço e não o olhar do outro sobre uma cultura, um espaço que não é o dele. O gestor de conteúdo é apenas uma das partes no processo e faz o papel de mediação cultural.

> A gente nunca quer olhar para o outro com o nosso olhar, nós queremos que o outro faça esse olhar a partir das suas experiências, da sua cultura, das artes. Portanto, isso também é uma coisa que é muito valorizada aqui dentro, ou seja, que esse diverso consiga de fato ser construído a partir do olhar de quem está vivendo a situação ou de quem está experienciando aquela cultura. (Oliveira, 2025)

Tatiane Oliveira exemplifica que uma das propostas do museu é a de utilizar o conceito de lusofonia, mas que este esteja totalmente distante de uma nostalgia colonial. Que esteja ancorado na cooperação cultural baseada na diversidade e complementa essa visão ao enfatizar que, embora o museu não possua acervo físico, atua como um guardião. Acerca das ferramentas digitais, como a plataforma *Google Arts and Culture*, Tiago Vieira elucida que a partilha de experiências vai além do olhar contemplativo e estimula o expectador a construir o seu próprio percurso interpretativo, o que possibilita um olhar mais crítico em relação ao mundo: "Eu espero que a interatividade sirva para despertar também essa curiosidade em relação ao outro. Despertar essa curiosidade e também fomentar a descolonização do conhecimento" (Vieira da Silva, 2025). Pode-se compreender que a ativação da memória não está apenas no conteúdo apresentado, mas na forma como este é experienciado. Assim, o Museu funciona como um lugar de ativação da memória coletiva, onde os testemunhos culturais, visuais e sonoros dos territórios lusófonos ganham visibilidade e continuidade.

Acerca da descolonização do conhecimento, evidenciada na fala do gestor Tiago Viera, se faz necessário retomar a articulação de Mignolo e Walsh (2018) que defendem a descolonização do conhecimento enquanto processo epistemológico e político que busca fazer resistência a hegemonia do saber eurocêntrico ao reconhecer a pluralidade de epistemologias historicamente marginalizadas, incluindo os saberes indígenas, afro-diaspóricos e locais. Descolonizar o conhecimento implica repensar a produção acadêmica, a educação e a pesquisa, buscando justiça epistemológica, pluralidade e reconhecimento de vozes historicamente invisibilizadas, em direção a uma coexistência mais equitativa de mundos e saberes diversos. Ideais estes que, de acordo com os gestores de conteúdo do museu entrevistados nesta pesquisa, são de fundamental importância para o Museu Virtual da Lusofonia.

3.2.2 . Imaginário lusófono: as representações, afetos e potência crítica na visão dos gestores

A partir das entrevistas com Tatiane Oliveira e Tiago Vieira, é possível compreender que o Museu Virtual da Lusofonia não se limita a ser um repositório de imagens. Na realidade podemos pensar que a ferramenta esteja mais para um produtor de imaginários. Neste contexto, a gestora Tatiane Oliveira acredita que o Museu esteja inserido em um projeto simbólico mais amplo, o de

construção de uma comunidade lusófona crítica e inclusiva. Através das exposições apresentadas, o museu propõe uma reinscrição das visualidades e das narrativas históricas dos países de língua portuguesa, procurando deslocar os olhares centrados nas heranças coloniais e abrir espaço para vozes até então marginalizadas. O imaginário aqui é desenvolvido enquanto um campo de disputas e como possibilidade de reconciliação simbólica entre povos que partilham a mesma língua: o português. Mas que nem sempre possuem os mesmos acessos à visibilidade e ao reconhecimento.

Vimos no enquadramento conceitual desta pesquisa, que autores como Martins (2015, 2018, 2021), Cabecinhas (2011), Macedo et al.(2011) compreendem a lusofonia como um campo de disputas simbólicas e culturais, o que também torna pertinente a reflexão sobre as dimensões da pós-colonialidade e da decolonialidade, especialmente no que diz respeito à construção de um discurso social alternativo que reconheça os danos históricos gerados pela colonização e pela escravidão (Mignolo & Walsh, 2018), uma vez que ainda hoje, vivemos em sociedades estruturadas sobre bases marcadas pela violência e pelo apagamento, nas quais certos privilégios consolidados no contexto colonial são persistentes (Vergès, 2023, p. 10). Tais privilégios se manifestam em um mundo hierarquizado entre um Norte Global, representado por países desenvolvidos e hegemónicos (colonizadores), e um Sul Global periférico (colonizados), no qual sociedades, economias e culturas são classificadas segundo padrões de importância construídos historicamente (Martins, 2015, 2018, 2021).

Tiago Viera, por sua vez, destaca o papel das tecnologias digitais na formação de um imaginário visual contemporâneo. A interatividade e a imersividade oferecidas por plataformas como o *Google Arts and Culture* são capazes de transformar expectadores em sujeitos ativos na criação de sentidos. Sendo assim, o Museu Virtual da Lusofonia oferece múltiplas entradas e percursos possíveis, permitindo que cada visitante reconfigure, a partir da sua experiência individual, o imaginário coletivo que está em jogo. Além disso, ao utilizar uma linguagem visual acessível, o museu amplia a partilha de seus conteúdos e contribui para uma maior democratização do acesso às representações culturais. Dessa forma, o imaginário torna-se um lugar de encontro entre estéticas diversas, de revisão de símbolos e de invenção de novos modos de pertencimento.

Uma das críticas de Vieira da Silva (2025) e de Oliveira (2025) é a possibilidade desigual de acesso ao Museu, principalmente daqueles que vivem em países com barreiras tecnológicas de acesso, onde a internet é limitada ou instável. Vieira da Silva (2025) relembra o que houve em

Moçambique meses antes da entrevista: "Muitas pessoas também não têm acesso tão fácil como nós à internet, enfim, há pouco tempo que em Moçambique, por exemplo, a internet foi abaixo completamente e as pessoas ficaram sem acesso à internet por conta das manifestações no contexto das eleições".

Apesar da proposta de democratização do conhecimento e difusão do português enquanto uma língua importante no âmbito científico e cultural, há obstáculos para alcançar alguns dos públicos que se deseja, o que comprometeria em alguma escala o alcance do Museu. Estes obstáculos estariam, sobretudo, no âmbito da tecnologia, como é o caso da disponibilidade de uma internet de qualidade, estável e com amplo alcance, o que ainda não é possível em alguns países. Ainda assim, Vieira da Silva (2025) acredita que o Museu pode exercer um papel significativo no processo de descolonização do olhar, especialmente ao colocar em diálogo múltiplas vozes e formas de expressão que historicamente foram excluídas das instituições culturais hegemónicas: "Temos várias pessoas de outros países a trabalhar aqui e funciona. Pelo menos em ambientes mais privilegiados as pessoas, através desta troca, desta partilha, deste contato com outras formas de expressão cultural e artística, que sirva para elas, essas pessoas pensarem além do seu próprio conhecimento formatado" (Vieira da Silva, 2025).

Para Oliveira (2025) a acessibilidade ainda é uma questão séria a se pensar, embora seja algo que vem a melhorar ano após ano. "A gente sabe que ainda existe um buraco em termos de acesso à internet no mundo. Claro que isso tem melhorado cada vez mais" (Oliveira, 2025). A gestora, no entanto, percebe o Museu Virtual da Lusofonia, no *Google Arts and Culture* como uma oportunidade para que estes países possam partilhar arte e cultura com outros povos.

> Mas eu acho que é uma coisa que ajuda e que fornece a países que têm menos tecnologias uma oportunidade para que esses países consigam mostrar um pouco mais a sua cultura e as suas artes. Isso é muito fundamental, porque a gente ainda fala de países que têm poucas condições de criação de sites, por exemplo, de Web 1.0. E ali, através de uma plataforma que está disponível pelo Museu Virtual da Lusofonia para quem queira participar, você consegue oferecer os recursos hoje mais atuais que existem em termos de realidade aumentada, virtual e etc. E basta a pessoa mandar imagens fotográficas ou em vídeo com uma boa resolução, com uma narrativa de texto, um resumo, título. Ou seja, é uma coisa relativamente simples para ser elaborada pela pessoa e depois a gente aqui consegue fornecer a tecnologia. (Oliveira, 2025)

Por fim, as entrevistas realizadas com Tatiane Oliveira e Tiago Vieira revelam uma concepção ampliada de curadoria: não apenas como seleção de conteúdos ou de montagem estética, mas como um ato político de mediação entre memória, identidade e justiça social. Ao

colocar em primeiro plano a diversidade de narrativas, a escuta ativa e o compromisso com a ética do olhar, o Museu Virtual da Lusofonia se posiciona enquanto espaço de produção simbólica que não reproduz o passado colonial, mas o interroga e abre espaço para formas plurais de pertencimento e de resistência.

3.3. Olhares sobre Moçambique. Tradição, corpo e resistência por Yassmin Forte

Uma das questões recorrentes nas três entrevistas que fizemos aos artistas das coleções selecionadas como *corpus* neste estudo e que também emergiu na fala dos participantes dos grupos focais, diz respeito à ideia de que as exposições virtuais funcionariam como uma continuidade das mostras físicas. Sobre esta questão, Yassmin Forte apercebeu-se que em muitas das vezes, após a exibição física das fotografias, a atmosfera da mostra perdia espaço na esfera pública. Visibilidade e continuidade foram as duas principais motivações para que a artista desejasse expor suas fotografias no Museu Virtual da Lusofonia.

> Eu fui ver o Museu e achei muito interessante. Porque muitas vezes, para nós artistas, no meu caso em especial, eu faço uma exposição que ela está batendo durante o tempo programado, depois ela sai, mas depois ela fica meio que esquecida, né? Aquele assunto não é muito debatível. Então, poder partilhar essa exposição no Museu da Lusofonia é mais uma oportunidade. É como se tivesse continuidade. É poder mostrar um pouco da África para o mundo. (Forte, 2025)

A construção das narrativas na exibição física também é pensada diferente daquela versão que será exposta no ambiente virtual. Como a exposição física é geralmente uma realidade próxima das pessoas que possuem a experiência vivenciada daquilo que é exposto, a identificação é mais simples. "Não é a mesma forma que eu iria escolher umas fotos para expor cá. Sendo a nossa realidade diferente" (Forte, 2025). Na mostra virtual, como não é possível saber que público vai ver as imagens, é preciso se preocupar mais com as escolhas e com as narrativas das histórias apresentadas. Yassmin conta que, na prática, esta escolha, ocorre de uma maneira quase que instintiva, porém com uma lógica ordenadora de início, meio e fim.

> Se eu quero contar uma história, eu tenho que ter um início, um desenvolvimento e uma conclusão. Então, é preciso, de alguma forma, poder contar essa história. Como essa das mulheres, das máscaras, instalada na questão do mercado. Se não me engano, tinha uma vista geral do mercado, depois as fotos das mulheres com as máscaras e depois, um bocadinho do produto que elas vendem. (Forte, 2025)

De acordo com a artista, um dos aspectos mais importantes na construção das exposições virtuais é que elas reflitam a realidade de Moçambique e suas particularidades sensoriais: "O que eu mostro é a nossa realidade. A realidade das mulheres, a realidade das ruas, dos rituais, a nossa realidade. A realidade de um país africano" (Forte, 2025). A artista enfatiza que a sua principal ideia ao fazer a curadoria é promover o conhecimento coletivo sobre Moçambique e a cultura africana no contexto lusófono. A artista entende a fotografia como um método de documentação e de identificação cultural.

> As capulanas identificam o nosso povo. Os cânticos fazem parte da cultura. Então, quem já esteve cá, se for ouvir, se for a ver, de alguma forma sabe de onde é que se trata. É isso que nos identifica. Então, ao passar essas imagens, ao passar essa informação, de alguma forma eu estou a deixar um bocado daquilo da nossa terra, um bocadinho do que somos. É assim que passa a identidade e que mostra um bocado aquilo bonito que nós temos aqui. (Forte, 2025)

Pensar em um "museu sem objetos". Esta é uma das propostas de Françoise Vergès (2023) em *Decolonizar o Museu: Programa de desordem absoluta*. O "museu sem objetos" seria uma instituição centrada não na exposição de artefactos físicos, mas nas experiências, narrativas e sentidos das comunidades representadas. Este conceito se aproxima da prática curatorial de Yassmin Forte que inclui o ser humano, a rua, os rituais, as vestimentas, os cânticos. A artista transforma a fotografia em instrumento de documentação cultural e transmissão de memória e identidade. Nesse sentido, Forte (2025) não apenas amplia o conhecimento sobre Moçambique e a cultura africana no contexto lusófono, mas também participa de um movimento de descolonização epistemológica, em que a centralidade do objeto é substituída pela valorização das práticas, saberes e experiências de povos historicamente marginalizados. Assim, tanto Vergès (2023) quanto Forte (2025) convergem na ideia de que descolonizar o museu significa repensar o que é apresentado e como é apresentado, priorizando a identidade e a experiência sensorial. Estes são elementos centrais para pensarmos emu ma aproximação entre o Museu Virtual da Lusofonia e o conceito de "pós museu".

> Imaginar o que seria um pós-museu antirracista, antipatriarcal e anti-imperialista exige imaginar transformações que não são meros ajustes, redesignações ou programas mais diversos e inclusivos. É ter a coragem de deixar a imaginação voar, de se libertar das amarras mentais, do desejo de ´fazer parte´ e ser respeitável. (Vergès, 2023, p. 50)

Acerca das experiências estéticas e da imersividade, Yassmin reconhece as diferenças entre o ambiente físico e o virtual. Se por um lado o virtual democratiza o acesso e amplia a

circulação cultural, por outro, a exposição física oferece uma maior imersão e a possibilidade de diálogo direto com o artista. A limitação do número de obras no formato online exige uma curadoria ainda mais rigorosa. "É complicado, porque às vezes você tem tanta informação que quer passar, mas tem que reduzir. Mas, ao mesmo tempo, também é bom ter uma coisa que é a redução" (Forte, 2025).

Sobre o papel do Museu Virtual da Lusofonia, Yassmin reforça a importância da plataforma como espaço de intercâmbio e conexão entre artistas e públicos diversos. A experiência virtual, de acordo com a artista, tem efeitos simbólicos relevantes: permite que públicos de diferentes partes do mundo entrem em contato com culturas desconhecidas e, ao mesmo tempo, oferece um senso de familiaridade a quem já esteve no local representado.

> Porque abre um ambiente, essa possibilidade de poder estar no sítio, não fisicamente, mas, de alguma forma, poder interagir com o sítio e ser uma parte do espaço aleatório. Assim como as pessoas que vivem na África, de alguma forma, já foram sem sair de onde estão, por causa dessa questão do nível da internet e das plataformas digitais. O que é ótimo, não é? [...] E a informação passa. De alguma forma, a gente conhece os países. Até as culturas, mesmo sem falar. É fantástico! Isso tem um lado muito positivo. (Forte, 2025)

Por fim, Yassmin expressa o desejo de um dia realizar uma exposição física na instituição, consolidando a relação simbólica e afetiva que estabeleceu com o Museu Virtual da Lusofonia. O trabalho da artista é marcado por um compromisso com a representação visual de sua terra, a valorização das tradições, da memória e da força feminina em Moçambique. Ao documentar e partilhar essas imagens, a artista se afirma como uma voz fundamental na construção de uma memória visual africana dentro do espaço lusófono.

3.4 . O silêncio urbano e as paisagens pandêmicas na obra de Sofia Gomes

Braga Sem Vivalma surge de um gesto simples e sensível da doutora em Ciências da Comunicação, Sofia Gomes: o registro de um dos passeios higiênicos realizados por ela durante o confinamento no âmbito da pandemia de COVID-19. A autora, que à época trabalhava como gestora de comunicação no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), da Universidade do Minho, não tinha a intenção inicial de transformar aquelas imagens em uma exposição. Foi apenas mais tarde, em diálogo com colegas de trabalho, que surgiu a ideia de incorporar os registros ao acervo do Museu Virtual da Lusofonia. Esse processo curatorial emerge de um registro íntimo e cotidiano, realizado por telemóvel, mas que apesar de não possuir tamanha

qualidade técnica de imagem, se transforma em ato público e coletivo de partilha de memória. “não havia nenhum objetivo, isto foi uma coisa que foi surgindo, eu tirei aquelas fotografias, como às vezes, mesmo ainda hoje, eu faço essas coisas, tento tirar. Ah... gosto desta paisagem. Naquele caso chocou-me o facto de aquilo estar vazio” (Gomes, 2025).

Ao selecionar as imagens que compõem a coleção, Sofia Gomes optou por fotografias que, mesmo com limitações técnicas, expressassem com força o estranhamento de ver uma cidade que antes do confinamento era vibrante e que naquele momento estava mergulhada no silêncio. Uma estranha dicotomia entre a multidão e o vazio; o barulho e o silêncio. As ruas vazias, os comércios fechados e os marcos religiosos da cidade totalmente desabitados tornaram-se símbolos de um tempo histórico singular, marcado pela ausência e pelo isolamento. Como reflete a própria autora, mais do que a qualidade estética, o valor das imagens está naquilo que elas “querem dizer”, no que tais imagens evocam, silenciam e documentam. Braga, cidade com forte vocação religiosa e turística, em Portugal, aparece aqui como corpo urbano suspenso, interrompido, vazio de vozes, mas repleto de marcas culturais e afetivas.

> A narrativa também era, pelo menos na minha cabeça, o que fizesse um contraste com aquilo que era antes e com aquilo que era naquele momento. Portanto, ruas muito conhecidas da cidade, ruas que tinham sempre muita gente, por exemplo aquela legendagem também dos Portões da Sé, também é uma zona super turística e tem muita gente, e, portanto, numa situação normal teria mais gente ali e também não tinha, estava fechada. O comum é a igreja está aberta, portanto, eram coisas no fundo que faziam um contraste com aquilo que era antes. (Gomes, 2025)

Neste sentido, a exposição de Sofia Gomes também mobiliza a ideia de memória, não apenas como evocação do passado, mas como uma construção simbólica de um tempo vivido. Ao registrar o vazio, a autora captura uma ausência que, acaba por tornar-se presença: a memória de um cotidiano interrompido, de rotinas suspensas, de uma cidade silenciosa, sem vivalma. As imagens operam como arquivos sensíveis da experiência pandêmica. Um convite à reflexão por parte do público sobre aquilo que se perde e se transforma diante de eventos históricos extremos. A cidade fotografada é o cenário de uma memória coletiva em construção, marcada por afetos, perdas e reinvenções durante a pandemia.

As imagens da cidade deserta, em que rotinas e fluxos humanos são suspensos, podem ser lidas à luz da desterritorialização em Deleuze e Guattari (1992), na medida em que a ordem habitual do espaço e do tempo é interrompida, tornando perceptíveis aquilo que normalmente passa despercebido: a presença implícita do vazio e a intensidade do silêncio. Ao mesmo tempo, os registros da autora funcionam como mecanismos de reterritorialização simbólica, na medida

em que o olhar fotográfico permite reconstruir e resignificar afetos, memórias e experiências coletivas. A ausência de corpos e de movimento também dialoga com a análise foucaultiana de espaço e poder, em que a disciplina e a vigilância estruturam o cotidiano (Foucault, 1987), mas sua suspensão evidencia a fragilidade destas normas e a possibilidade de novas configurações sociais. Neste sentido, o vazio e o silêncio da cidade pandêmica tornam-se instrumentos de reflexão crítica, permitindo ao público experienciar a memória como construção simbólica, marcada por perda, afetos e transformações, em uma tensão entre presença e ausência, entre controle social e liberdade sensorial.

> Eu acho que de um modo geral, é interessante, se calhar daqui a uns anos, portanto, do público daqui a uns anos olhar para aquilo, não é? E ver que, como é que foram aqueles tempos. Como é que foi possível, por causa de uma pandemia, toda a gente ficar fechada em casa, a cidade sem ninguém. (Gomes, 2025)

Essa característica confere à coleção um valor transnacional, conectando vivências locais a experiências globais, tal como propõe o Museu Virtual da Lusofonia. Sobre a questão, a autora esclarece: “Não acho que seja uma coisa que eu possa logo ter uma relação causa e efeito com as questões da lusofonia, porque acho que poderia acontecer, poderíamos fazer uma exposição muito equivalente noutro país, por exemplo” (Gomes, 2025).

Gomes (2025) reflete ainda o papel da tecnologia e das plataformas digitais no processo de mediação cultural. Para a autora, o museu virtual apresenta um grande potencial democrático por tornar o conteúdo acessível ao público global, sem custos ou deslocamentos. Mais do que isso, permite que a produção científica e artística transite entre a academia e a sociedade, em um movimento de aproximação entre conhecimento e vivência. Gomes (2025) aponta: “o mais interessante não é necessariamente a imagem, mas o que são as fotografias, o que é que elas querem dizer” (Gomes, 2025).

Neste contexto, Martins (2015a, p. 13) defende que a consolidação do português como língua de ciência é essencial para fortalecer a produção acadêmica e valorizar epistemologias lusófonas, enquanto Gomes (2025) evidencia que o Museu Virtual da Lusofonia tem o potencial de atuar como um espaço que permite que essa produção científica e artística transite entre academia e sociedade, promovendo a aproximação entre conhecimento e vivência. Dessa forma, ambos autores convergem na ideia de que a língua portuguesa e os espaços lusófonos podem ser instrumentos de interculturalidade e democratização do saber, conectando saberes acadêmicos e experiências culturais.

As fotografias de *Braga Sem Vivalma* não apenas documentam um momento histórico específico, mas propõem um olhar sobre a cidade e sobre os cidadãos recolhidos em tempos de crise. Trata-se de um gesto ético e estético de preservação da experiência, uma experiência que, por mais silenciosa que seja, é capaz de deixar inúmeros vestígios.

3.5 . Santo Antônio Além do Carmo: memória, tradição e gentrificação sob o olhar de Paulo Munhoz

O processo de gentrificação do bairro Santo Antônio Além do Carmo foi a mola propulsora da exposição *Antônio, o Santo do Além Carmo* (Munhoz, 2021). Uma mostra que primeiramente foi realizada de maneira física e que foi reportada para o virtual, através do Museu Virtual da Lusofonia. Para dar vida às narrativas apresentadas nos três eixos da exposição: cotidiano, fé e memória, o fotógrafo e professor Paulo Munhoz teve um olhar denso e sensível que remete ao testemunho da experiência direta e prolongada do autor com o bairro onde morava, na cidade de Salvador, no Brasil. Com entusiasmo, Paulo Munhoz (2025), que mora no Rio Grande do Sul, declara: "Eu sou baiano de coração", o que aponta para uma escolha afetiva de pertencimento. A decisão de morar no bairro acontece em 1990, uma época em que o local ainda não estava inserido enquanto uma região turística da cidade e logo se envolveu com a comunidade local que atravessa toda a exposição.

As fotografias de Munhoz foram feitas com um objetivo documental, uma tentativa de preservar as histórias e as memórias do bairro que está a desaparecer diante do processo de gentrificação que atinge Santo Antônio nas últimas décadas. O curador relata com pesar o desaparecimento das práticas que configuraram o tecido comunitário por décadas: o hábito de colocar cadeiras na porta de casa para conversar com os vizinhos, a presença ativa das senhoras idosas a quem chamavam de "tia", os cortejos religiosos capazes de reunir centenas de pessoas. Havia grande vitalidade social, que vem sendo substituída por pousadas, cafés gourmet e lojas de consumo turístico.

> O bairro, agora é o bairro da moda, é o bairro da badalação, um monte de gente jovem, um monte de barzinhos, restaurantes, boutiques, galerias de arte. Cada vez menos moradores, tanto que a nossa casa está alugada para um comercial. O cara montou um café lá na nossa casa. Então, eu comecei a perceber isso em 2011, mais ou menos e falei... ah, eu vou fazer um projeto para tentar, de alguma forma, guardar a memória dessas coisas que ainda estão acontecendo no bairro (Munhoz, 2025).

Diante deste cenário, Paulo Munhoz decide criar um projeto visual com a intenção de preservar, arquivar e resistir à perda da experiência vivida. Com base em suas relações no bairro, tem acesso a espaços normalmente inacessíveis: torres de igrejas, catacumbas, interiores de casas. Além das fotografias, realiza mini documentários com os moradores e figuras importantes no cenário social do bairro. Ao longo da pesquisa, o autor identifica três eixos temáticos que organizam a exposição: cotidiano, fé e memória. As imagens registram cenas de rua, vendedores ambulantes, baianas, rituais católicos e de candomblé, além de casarões coloniais e ruas que remontam ao início da colonização portuguesa no Brasil. O olhar do artista é atento às camadas de tempo, uma vez que as práticas resistem silenciosamente. De acordo com Munhoz (2025), a exposição "foi um sucesso... as pessoas se reconheciam nas imagens, apontavam: olha ali dona fulana, o padre...", relembrou o artista. Mais que um gesto curatorial, a mostra tornou-se um ato de escuta e de devolução das práticas à própria comunidade.

De maneira semelhante ao que nos contou Yassmin Forte, o virtual representou uma continuidade daquilo que já se havia esmaecido socialmente, mas que ganha uma nova razão de ser no ambiente virtual. Assim como a artista moçambicana, Munhoz (2025) revelou que ao fazer a curadoria das imagens para o Museu Virtual da Lusofonia teve grande cuidado em escolher fotografias com valor simbólico mais amplo, capazes de serem compreendidas por públicos internacionais, sem que houvesse a perda do enraizamento local. Essa escolha foi guiada por uma sensibilidade curatorial que busca equilibrar o registro documental com uma mediação poética e simbólica de uma maneira que fosse acessível aos espectadores do Museu Virtual da Lusofonia, sobretudo os que vivem fora do Brasil: "quis mostrar para quem está em Portugal que longe de vocês tem muita coisa da cultura de vocês que ainda é vivenciada, ainda é trabalhada" (Munhoz, 2025). O compromisso com a preservação da memória coletiva e a consciência sobre o desaparecimento iminente de muitas das práticas e pessoas registradas conferem à obra um caráter profundamente político: "Eu tenho certeza que esse material será muito importante daqui a 20 anos como resgate de uma história que está morrendo", declara Munhoz (2025), reforçando o papel da arte e da imagem como arquivo documental e ferramenta de resistência.

Neste sentido, a entrevista evidencia a dimensão ética e afetiva do trabalho do artista, que compreende sua prática não apenas como documentação, mas como gesto de pertença, escuta e partilha. A exposição transforma-se, assim, em um dispositivo de memória, uma forma de dar visibilidade a vozes, rituais, afetos e cotidianos que compõem a identidade plural de Santo Antônio Além do Carmo. Uma vez que este processo de gentrificação ameaça a construção e continuidade

da memória coletiva e da sensação de pertencimento dos habitantes originais, Munhoz (2025) afirma que a exposição foi uma ideia para despertar nos moradores o orgulho por habitarem um pedacinho da história do Brasil, já que a cidade de Salvador constitui espaço marcado pelo início do processo de colonização no país.

A interculturalidade é um aspecto muito presente nas coleções de Munhoz. Para o artista a baianidade está no entrelaçamento cultural que forja a identidade brasileira, que é o produto de uma intensa mestiçagem cultural e histórica, envolvendo heranças portuguesas, africanas, holandesas e espanholas, para além dos povos originários do Brasil. A própria figura de Santo Antônio, que é central na identidade do bairro representa um símbolo dessa ligação colonial com Portugal. "o que hoje se chama de um bairro extremamente baiano, uma cultura extremamente nossa, não é. O próprio Santo Antônio, não é um santo brasileiro. Os portugueses trouxeram essa valorização de Santo Antônio" (Munhoz, 2025). O artista destaca que "as festas religiosas que acontecem no bairro são de origem portuguesa" e que "o que não é português é africano", chamando atenção para a questão intercultural na identidade soteropolitana. Esta observação feita por Munhoz (2025) se articula com a ideia de que a exposição é um gesto de reconhecimento dos fluxos históricos e culturais que moldaram a região. Ao documentar rituais e elementos visuais que estão a se perder na memória cotidiana, o curador propõe uma estética da preservação e do reencontro.

Acerca da virtualidade e da lógica intercultural do Museu Virtual da Lusofonia, Munhoz (2025) entende que o Museu é uma plataforma de intercâmbio, resistência e visibilidade das expressões culturais dos países de língua portuguesa. A virtualidade, segundo o artista, é uma ferramenta essencial para romper o isolamento e fortalecer as conexões entre diferentes contextos culturais e geográficos. O ambiente virtual pode vir a promover uma consciência crítica sobre as heranças coloniais e a importância da diversidade cultural. Munhoz (2025) destaca que o Museu é um "alicerce dessa ligação que existe, não só através da língua, mas da cultura", e acredita que sua exposição contribui para reafirmar essa partilha.

> Acho importantíssimo que ele [o Museu] exista, que ele se preserve, que ele continue. E, que as pessoas daqui, de Moçambique, da Bahia, de Portugal, comecem a se reconhecer e ver a importância disso. E, como isso é bonito culturalmente. Não essa supremacia portuguesa sobre as suas colônias, mas como no final disso tudo deu um caldo, que de alguma forma se consolidou em algumas culturas dessas colônias, desses lugares que foram colônias portuguesas. Eu percebo que a gente tem muita coisa para trocar (Munhoz, 2025).

Munhoz reflete ainda sobre o papel político da imagem: para ele, a fotografia funciona como documento e testemunho. “Capturar, registrar, conservar, preservar e trazer pra fora”. Estes são os principais verbos que o artista utiliza ao descrever a sua missão estética. Logo, pode-se pensar que se trata de uma postura ético-estética que resiste ao apagamento e à indiferença. A exposição, nesse sentido, não é apenas um arquivo visual. Ela deve ser compreendida como uma espécie de convocatória para que o público, reconheça os vínculos históricos que sustentam suas identidades culturais e deste modo esteja mais presente em sua partilha. Em um contexto onde as novas gerações parecem cada vez mais distantes das tradições locais, o trabalho do artista reafirma a importância da memória como uma forma de resistência cultural.

Capítulo 4 . Entre a fruição estética e o reconhecimento identitário: as reflexões de estudantes universitários

4.1 . Experiência, memória, e identidade: estudos de recepção no Museu Virtual da Lusofonia

Fruição. A etimologia desta palavra tem sua raíz no latim *fruere*, que em português significa ter o gozo de, usufruir, conviver. Ou seja, pode-se compreender fruição como a ato de desfrutar de algo. Acerca da fruição estética John Dewey (1980) a situa no eixo receptivo-perceptivo das obras de arte e estaria ligada à experiência individual, da ordem do emocional, do sensível. Para Dewey (1980, p. 41) a experiência estética teria o devir de afetar o ser humano em sua sensibilidade, percepção. Logo, a estética seria de essencial importância para a experiência individual: "o fazer, o sofrer e o prazer estariam em uma mesma dimensão da experiência estética de qualidade, capaz de deixar marcas emocionais no sujeito" (Trindade, 2022, p. 10). É relevante pensar a experiência estética em relação ao sensível, sendo mais importante a afetação causada pela experiência em si. "De facto, as emoções são qualidades quando são significativa*s* em uma experiência complexa que se move e muda. Digo, quando são significativas, pois por outro lado não passam de surtos e erupções de uma criança perturbada" (Dewey, 1980, p. 41). A arte aliada à estética é a energia que faz a experiência tornar-se "uma experiência"[56], ao eliminar tudo aquilo que não contribui para uma organização mútua dos sentidos.

No contexto da análise dos grupos focais que foram realizados com estudantes universitários é possível compreender a experiência estética no Museu Virtual da Lusofonia como uma forma de fruição a mobilizar os afetos, as memórias e as percepções identitárias. Conforme discutido no sub-capítulo 2.3, do enquadramento conceitual, Jacques Rancière (2009, p.15) evidencia que a estética não diz respeito apenas ao campo da arte, mas à "partilha do sensível" que pode ser compreendida como os modos de ver, sentir e pensar que estão distribuídos socialmente. O Museu Virtual da Lusofonia torna-se então um espaço de visibilidade e de disputa simbólica, em que narrativas historicamente silenciadas emergem e podem ser reinterpretadas pelos públicos. As exposições que fazem parte do corpus desta pesquisa e que foram analisadas também pelos participantes dos grupos focais proporcionam uma experiência estética que desafia o espectador a se deslocar do âmbito de recepção passiva para um lugar em que são co-autores

[56] Dewey (1980, p. 35) faz uma diferenciação entre experiência e uma experiência. Em que experiência seria um termo generalista, tendo mais a ver com a vivência cotidiana. Aproxima-se do conceito benjaminiano de *Erlebnis.* Já no conceito de *uma* experiência (*an experience*), o sujeito teria uma interação de qualidade e a um nível mais profundo na ordem do sensível.

dos sentidos propostos, em um processo de "emancipação do espectador" (Rancière, 2014). Nos depoimentos dos estudantes[57], observa-se que o encontro com as imagens teria provocado reconhecimentos identitários, reflexões críticas e afetos compartilhados, revelando o potencial do Museu como um dispositivo de mediação cultural que articula memória e imaginário no espaço lusófono.

> Bruna (GF6) - Me marcou muito o olhar, da exposição da Capulana, de uma das senhoras, porque é um olhar muito simples e é um olhar muito sereno. Mas, de uma pessoa que carrega alguma dureza. Era uma serenidade, assim, e aquele olhar marcou-me muito. Achei aquele olhar bastante tocante e comunicativo.
>
> Ana (GF6) - Fiquei pensando se elas estavam confortáveis, inclusive em serem fotografadas, e se a pessoa que estava fotografando, o quanto ela fazia parte daquele contexto cultural e o quanto tinha um prisma da fotógrafa sobre o que a gente estava vendo. Porque também senti um olhar meio assim, enfim, também me despertou um pensamento.
>
> Carlos (GF6) - Para mim também houve uma imagem da exposição da Capulana, em que uma senhora estava a carregar o filho, o primeiro filho na Capulana, e isso foi algo que também marcou-me muito, porque de certa forma aquilo é um simples tecido, mas que denomina a trajetória da mulher naquela sociedade, naquela cultura. Ou seja, o facto de ela usar aquilo para o primeiro filho, de usar aquilo como um simples tecido para pôr à mesa, eu acho que isso é muito interessante e que, de certa forma, para o bem ou para o mal, também caracteriza o apelo da mulher nessa sociedade. Nesse contexto cultural, aliás.

As expressões: "marcou-me muito", evidenciada pela Bruna e pelo Carlos e "me despertou um pensamento", dita pela Ana referendam em alguma medida esta ideia de que as imagens possuem o devir de provocar a sensibilidade, sendo capazes de reorganizar o imaginário cultural. Assim, a fruição estética, longe de ser apenas contemplativa, transforma-se em gesto político e pedagógico, permitindo que novas representações do passado e do presente sejam sentidas, narradas e reivindicadas coletivamente. Estes relatos evidenciam que as imagens não são apenas objetos visuais, mas operadores de sentido, que nos conduzem a lugares de escuta, reconhecimento e desconforto.

O depoimento de Bruna (GF6) evidencia a força do olhar como um lugar de encontro entre o estético e o ético, entre o visível e o que encontra-se invisibilizado, mas que está lá e pode ser notado pela sensibilidade. A participante descreve o impacto de um olhar "simples e sereno, mas que carrega alguma dureza", uma percepção que pode ser compreendida à luz das reflexões de

[57] Informamos que os grupos focais realizados nas turmas que cursam Psicologia Social, na licenciatura de Ciências da Comunicação, estão enumerados como GP1, GP2, GP3, GP4 e GP5. Os grupos focais realizados na Unidade Curricular Semiótica da Arte e da Cultura, do Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura estão enumerados como GP6 e GP7.

Barthes (1984, p. 69) sobre o *punctum* e o *studium*. Enquanto o *studium* remete ao campo cultural, histórico e informativo da imagem. É sobre aquilo que pode ser compreendido e contextualizado, o *punctum* é o que fere o Espectador de forma inesperada, é o que escapa à leitura racional e nos toca. O olhar da mulher na exposição *Capulana* parece operar precisamente nesse regime do *punctum*: Sendo uma fissura sensível que rompe a superfície da imagem e produz afeto, empatia e inquietação no observador. Este gesto de ver, como lembra Didi-Huberman (1998, pp. 171-172), é sempre político, pois supõe uma abertura ao outro e às camadas invisíveis da experiência. O olhar torna-se não apenas objeto de contemplação, mas dispositivo de reconhecimento e partilha, onde o sensível assume uma dimensão ética.

Como especificamos detalhadamente no capítulo dedicado à metodologia, os estudantes tiveram a oportunidade de ver três exposições antes de começarmos os debates. Foram escolhidas uma mostra de cada autor: *Capulana*, de Yassmin Forte foi a primeira a ser exibida; seguida de *Antônio, o Santo do Além Carmo - Memória*, de Paulo Munhoz e *Braga Sem Vivalma*, de Sofia Gomes. As coleções foram exibidas diretamente da plataforma do Museu no *Google Arts & Culture,* em ecrã grande disponível nas salas de aula da Universidade do Minho, de maneira que não fosse perdida a experiência estética de ver uma exposição através do dispositivo digital. Neste contexto, torna-se possível afirmar que as exposições virtuais analisadas não apenas são produtoras de uma fruição estética, mas também operam como dispositivos simbólicos de resistência. Ao provocar o sensível, acabam por desestabilizar as hierarquias narrativas e promovem o reconhecimento de memórias subalternizadas, permitindo a emergência de novos modos de ver e de sentir, próprios da experiência digital. Sobre esta questão, aliada ao conceito crítico de herança lusófona, Tiago (GF6) afirma que:

> Tiago (GF6) - É preciso que esta diversidade tenha um denominador comum, parte da língua, mas é que é um estilhaçar de existências que depois leva à responsabilidade de tentar entender que caminho comum nessa diversidade pode existir. Portanto, questão da herança porque ela não é pacífica no sentido linear da história e a responsabilidade no sentido dessa interpretação e dessa consciência para o caminho futuro.

Nesta fala do estudante de mestrado, pode-se observar de que maneira a arte e o discurso museológico teriam não só a capacidade de acionar a estética, mas também uma ética do reconhecimento e a responsabilidade com a diferença. Preceitos fundamentais para que se possa compreender o sentido mais amplo do termo interculturalidade, que no subcapítulo 1.1.1 é explicado como um processo de diálogo entre partes sem a ingenuidade de que ambas estariam em igualdade, sendo relevante a compreensão de que muitas das vezes vão existir situações de

desigualdade como a possibilidade de emergir um "imaginário imperial", em que uma das partes acredita ter mais relevância que a outra (Cabecinhas & Cunha, 2008, p. 8). Embora, deva-se ter em mente estas controvérsias, a interculturalidade pode ser considerada a chave para uma partilha de conhecimento, cultura e arte no território lusófono. Martins (2015, p.11) aponta que a interculturalidade deve ser pensada enquanto enaltecimento da pluralidade e da diversidade das culturas e das identidades várias pertencentes aos países lusófonos. Conhecer a si e ao outro seria de fundamental importância para este enaltecimento e partilha.

Ao tocar em feridas coloniais, nos apagamentos históricos e nas múltiplas pertenças culturais, as imagens tornam-se lugares de memória viva, mas também de conflitos e de resistências. De acordo com Rancière (2009, p.16) a estética e a política estão vinculadas uma a outra e as sensibilidades são reordenadas para oferecer visibilidade àquilo que permanecia na invisibilidade. Esta reorganização evidencia o poder que ordena quem governa e quem é governado, o que pode ou não estar visível. De acordo com Rancière (2009, p. 17): "As práticas artísticas são ´maneiras de fazer´ que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade". A observação de Ana é significativa nesse sentido, pois ela se interroga sobre as condições de produção da imagem: "fiquei pensando se elas estavam confortáveis em serem fotografadas, e o quanto tinha um prisma da fotógrafa sobre o que a gente estava vendo". A dúvida da estudante revela uma recepção crítica, que desloca a passividade diante da imagem e ativa processos reflexivos sobre representação, autoria e lugar de fala. Embora tenha sido falado na explicação do processo, que as imagens da coleção *Capulana* eram de uma fotógrafa Moçambicana, nenhuma outra informação acerca da biografia de Yassmin Forte foi evidenciada durante a apresentação da exposição, então a universitária não teve acesso ao facto de a artista ser uma ativista em prol dos direitos da mulher moçambicana e que seu objetivo com a mostra era realmente evidenciar aspectos identitários do seu próprio arcabouço cultural.

Como foi evidenciado na entrevista com os dois gestores do Museu Virtual da Lusofonia, Tatiane Oliveira e Tiago Vieira, um dos pilares fundamentais da instituição é que as coleções sejam desenvolvidas por pessoas que estejam inseridas na cultura a ser representada na exposição, de modo que seja respeitado o olhar de cada um dos povos e assim estar mais próximo da ideia de interculturalidade proposta pelo Museu. Neste sentido, é importante ponderar o quanto a força das imagens está na técnica aplicada, na beleza imagética ou se, na verdade, independente do rigor técnico empregado são as fricções, as experiências estéticas desenvolvidas através das

imagens, o que é visível e o que é silenciado que oferecem força às narrativas. Uma das fotografias consideradas pelos estudantes como uma das mais marcantes apresentadas foi *Capulana para carregar o bebé* (Forte, 2022) (imagem 65).



Imagem 65 – *Capulana para carregar o bebé* – Yassmin Forte , 2022

Fonte: Museu Virtual da Lusofonia

https://artsandculture.google.com/asset/capulana-para-carregar-o-bebe-0000/wgG-h43tqtDMPw?hl=pt-PT

> Moderador GF2 - Que obra ou imagem, em particular, despertou mais o vosso interesse?
>
> Nuno GF2 - A que vimos, da senhora africana a usar a capulana. Ela usa tanto para transportar o bebê e depois a transportar a colheita na cabeça.
>
> Moderador GF 2 - Mais alguém? Concorda com ele, a capulana?
>
> Alunos GF 2 – Sim!

Em outro grupo de estudantes vemos relatos semelhantes:

> Moderador GF3 – Que obra ou imagem lhe chamou mais a atenção? Despertou mais o interesse de vocês?
>
> Ricardo GF3 - Havia uma que a igreja estava completamente preta e só se via o sol.
>
> Clara GF3 - Eu também gostei de uma das Capulanas. Em que duas senhoras estavam de costas. Eu gostei porque parece um momento mais íntimo.
>
> Fernando GF3 - E a foto com o bebê também. Era essa que eu gostei. É bastante interessante.
>
> Ricardo GF3 - A foto da senhora com o bebê, sim.

> Moderador GF 3 - Da Capulana então? Dela segurando o bebê?
>
> Alunos GF3 – Sim!

.

Os relatos evidenciam a diferença cultural, a curiosidade e o reconhecimento da cultura moçambicana como parte de uma memória coletiva. Nesta experiência, o Museu Virtual da Lusofonia apresentou aos estudantes um conhecimento de algo que eles raramente teriam acesso em museus físicos. Daí a evidência de que o Museu Virtual da Lusofonia possui o devir de reconfigurar formas de experimentação cultural e pode influenciar diretamente a maneira como os públicos percebem e constroem imaginários e memórias acerca da lusofonia. Ainda acerca da memória coletiva, os alunos evidenciam a própria experiência e memória acerca da época do confinamento por conta da pandemia por Covid-19 e aproximam as próprias histórias das narrativas apresentadas em *Braga sem Vivalma*, de Sofia Gomes (2022). Diante das imagens, os alunos destacaram a potência de uma cidade esvaziada pela pandemia como uma metáfora da ausência coletiva.

> Marta GF7 –Não ter uma alma na rua, era estranho. E logo depois veio o contraste, da primeira vez que todos saíram. Eu me lembro perfeitamente de que estava na Sé (Braga) e tinha muita gente. E dá mesmo uma sensação de desespero. Porque você não está mais acostumado a ver tanta gente na rua. É muita gente concentrada. Eu acho que teve esse contraste também. A primeira vez que a gente sai e vê todo mundo junto. E a gente fica... mas não pode ficar assim.
>
> Letícia GF7– Me deu uma sensação ... é que hoje, por acaso, eu vi uma reportagem que falava da pandemia. E que já faz 5 anos. E aí eu fico, parece que faz muito tempo, ao mesmo tempo... Não sei! Parece que a noção de tempo ficou meio perdida, de alguma forma. E as imagens trazem essa vivência.
>
> Felipa GF7 – Para mim ainda parece que a gente tá na pandemia. Em alguns dias, a gente pensa que tem muita gente na rua também. É esquisito! A gente na faculdade... antes, era tudo completamente online.

Sobre as coleções de Paulo Munhoz, emergiu a valorização da religiosidade popular como parte da identidade lusófona. Alguns alunos reconheceram nas paisagens de Salvador, na Bahia, semelhanças com algumas construções portuguesas.

> Moderador GF1 - Há elementos nas exposições que se conectam com as experiências de vocês?
>
> Cláudia GF1 - No nosso caso, se calhar por sermos daqui de Braga. Na terceira exposição parece que estamos aqui, mas estava na Bahia. Achei interessante, por causa de ter a Igreja de Santo António, que também existe muito aqui, inclusive na minha freguesia.

Neste contexto, a arte se coloca como uma memória sensível e como gesto político capazes de se entrelaçar. Sendo assim, o Museu Virtual da Lusofonia evidencia ter a capacidade de ampliar os horizontes de circulação desse *sensorium* em um exemplo do que Martins (2018, p.89) explica enquanto um processo inerente à "circum-navegação tecnológica", que possui a rede mundial de computadores como um território potente para as lutas de contraordenação simbólica e de resistências. "A circum-navegação tecnológica a empreender far-se–á, então, através de sites, portais, redes sociais, repositórios e arquivos digitais, assim como de museus virtuais" (Martins, 2018, p. 89).

Pode-se assim compreender que as exposições analisadas neste estudo atuam como catalisadoras de processos de identificação, questionamento e reinscrição do imaginário lusófono. Tais imagens possuem a capacidade de criar uma pedagogia do olhar: educam os sentidos para ver o que antes estava invisibilizado. Neste entrelaçamento entre fruição estética, reconhecimento identitário e crítica cultural é que o Museu Virtual da Lusofonia se coloca enquanto um lugar de resistência simbólica, de memória viva e de reconfiguração do sensível.

4.2 . Sentidos em disputa: o que os estudantes entendem por lusofonia?

O conceito de lusofonia, embora central para o Museu, apresenta múltiplas interpretações entre os estudantes participantes dos grupos focais, refletindo a complexidade e a diversidade acerca deste conceito como vimos no primeiro capítulo desta tese. Uma das perguntas feitas pelas mediadoras foi: "O que vocês entendem por lusofonia?" e as respostas revelaram desconhecimento por parte dos estudantes e até certa confusão conceitual, em que a própria noção de lusofonia, ao ser discutida, revelou-se bastante complexa.

PALOP que é a sigla para Países Africanos de Língua Portuguesa, emergiu em meio à discussão e representa uma certa confusão que ainda há entre os termos Palop, CPLP e lusofonia: "Palop! No fundo uma reunião de toda a cultura portuguesa e também das suas antigas colónias, mas agora mais próximo ao Palop", ressaltou Mário (GF3), um dos estudantes universitários a participar dos grupos focais. Já para Tiago (GF6), a lusofonia é "uma junção entre herança e responsabilidade", revelando uma percepção um pouco mais crítica acerca do passado colonial e sobre a necessidade de reconstruir as narrativas sobre este legado. Alguns dos participantes manifestaram surpresa diante da amplitude do conceito, como foi o caso da estudante brasileira Ana que afirmou entender a lusofonia apenas como um vínculo luso-brasileiro, sem incluir os

demais países e reforçou que: "é surpreendente perceber como esse termo engloba mais do que imaginava. Pensava que era só Portugal e Brasil. Aqui, percebi que envolve muito mais, inclusive a África".

Pensar a África como se fosse um país. Um território indiferenciado, homogeneizado. Esta não é apenas uma confusão de termos. Esta fala da estudante brasileira nada mais é que um reflexo da colonialidade do poder e do saber (Quijano, 2007b), que instituiu hierarquias de saber e de ser, naturalizando a dominação do olhar europeu sobre os demais territórios colonizados. Este enquadramento colonial do imaginário lusófono é visível nas falas dos participantes dos grupos focais, que manifestam surpresa ao descobrir que a lusofonia inclui países africanos ou a confundir PALOP e CPLP. Esta reação revela o quanto o discurso da lusofonia ainda se estrutura em torno de uma centralidade luso-brasileira, marginalizando as experiências e as narrativas das outras ex-colónias.

Assim, o Museu Virtual da Lusofonia assume um papel essencial como espaço de mediação e deslocamento simbólico, contribuindo para reconfigurar a memória coletiva e desafiar a narrativa eurocentrada. Sua atuação no ambiente digital possibilita novas formas de visibilidade. Através da arte e da memória, a instituição atua como um dispositivo decolonial, ao promover uma circulação horizontal de saberes.

A experiência apresentada pelas coleções do Museu Virtual da Lusofonia serviu para ampliar esta compreensão, suscitando reflexões sobre heranças coloniais e os limites de seu próprio conhecimento, uma vez que grande parte dos estudantes revelou pensar que a palavra lusofonia era o conjunto de países em que se fala a língua portuguesa, o que está correto, no entanto, quando perguntados sobre o que sabiam para além disso, já não sabiam mais nada ou faziam alguma confusão como no caso dos Palop.

Ao serem perguntados se já conheciam previamente o Museu Virtual da Lusofonia, a resposta negativa foi unanime. A grande maioria dos participantes sequer tinham ouvido falar acerca da plataforma, que atualmente é uma unidade cultural da Universidade do Minho. Esta realidade aponta para um problema na maneira como o Museu está a se comunicar com seus públicos, uma questão que os próprios estudantes evidenciaram. “Falta divulgação”, salientou Felipa (GF7). “Talvez seja a forma de divulgação. Talvez não esteja a atrair o aluno. Uma comunicação um pouco mais jovem”, completou. Marta (GF7) concordou com Felipa (GF7) ao dizer: “Exato. Definir melhor o público. O público-alvo talvez não esteja tão definido assim”. Para José (GF7), é importante que haja uma forma de dar visibilidade à programação do museu online:

"Acho que é importante dizer, que tem muitos desafios, mas acho que é importante cada vez mais pensar numa programação online". Apenas em uma das turmas alguns estudantes disseram já ter ouvido falar sobre o Museu Virtual da Lusofonia em uma das aulas que tiveram, mas que não houve a oportunidade de ter um conhecimento mais aprofundado.

> Tiago (GF6) – Eu já tinha ouvido falar numa aula que existia.
>
> Carolina (GF6) - Eu também ouvi numa aula, no semestre passado, num dos trabalhos de laboratório, que o professor referiu. Não sei se foi o professor ou se foi o grupo de videomuseu, que partilhou o nome, mas não chegamos a ver nada em concreto. Faltou exemplos.

A questão da visibilidade do Museu é desafiadora e deve ser pensada com afinco e perspicácia envolvendo as equipas de gestão e comunicação institucional tanto do Museu quanto da Universidade. Os relatos dos estudantes demostram que ainda há dificuldades em fazer com que a plataforma torne-se conhecida e esteja acessível aos públicos em potencial. Se de um lado a questão da limitação tecnológica em alguns países lusófonos é pensada pelos gestores da plataforma como um problema a ser driblado, os grupos focais nos dão uma outra dimensão, evidenciando que a divulgação também precisa estar devidamente alinhada aos públicos que se deseja atingir. Este desafio não é exclusivo. Na realidade é comum a várias outras instituições culturais digitais contemporâneas: a necessidade de construir pontes efetivas entre a oferta cultural e os hábitos e expectativas dos usuários. Como indicam as falas de Felipa (GF6), Marta (GF6) e José (GF6) a mediação não pode se limitar à disponibilização dos acervos, deve envolver os canais de comunicação da Universidade, além de estratégias criativas como palestras, aulas que envolvam a comunidade acadêmica e o Museu, práticas que envolvam as pessoas e gerem engajamento real dos públicos.

Por fim, esta questão da visibilidade não é apenas operacional, é de certa maneira política. Trata-se de garantir que as narrativas, as expressões culturais e artísticas e os conflitos a elas associados, bem como a sua pluralidade, cheguem a públicos diversos, contribuindo para a democratização do acesso ao patrimônio cultural e para a ampliação do debate crítico sobre as histórias compartilhadas.

4.3 . Do clique à contemplação: interatividade e imersividade como experiências sensoriais

Durante as discussões com os estudantes, uma questão recorrente em todos os grupos chamou-nos a atenção: apesar de estarmos imersos em uma sociedade altamente tecnológica, que utiliza a internet, as redes sociais, que compartilha imagens em tempo real, os museus virtuais são entendidos dentro de uma óptica da continuidade, Ou seja, um museu físico seria compreendido como mais relevante que os virtuais, seja no que diz respeito à fisicalidade corpórea, à experiência estética, ou à interatividade e à imersividade.

> Nuno (GF2) - Nos museus físicos há uma experiência muito mais imersiva, para nós que queremos apreciar arte e cultura.
>
> Joana (GF2)- A sensação é diferente.
>
> Helena (GF2) - Nas fotos nós vemos alguma coisa, no museu (físico) temos a sensação de que podemos ver de outro ponto de vista. É sempre uma experiência muito única.

Durante os debates fica claro que os museus virtuais são estimados pela sua capacidade democrática em que artistas que talvez não tivessem tanto espaço em galerias físicas têm a oportunidade de exibir suas obras através da internet. Conteúdos e narrativas diversas emergem neste contexto e podem revelar certas invisibilidades ao dar voz às comunidades em apagamento. Os museus virtuais são compreendidos pelos estudantes como espaço para reflexão, para que haja o pensamento do próprio indivíduo.

> Luisa (GP7) - A divulgação de artistas que não teriam visibilidade nos Museus Físicos.
>
> Laura (GP7) – O conceito da arte é mais subjetivo, não é? O que será arte? No museu o que nós vimos hoje poderia não ser considerado arte. É um bocado da perspectiva pessoal das pessoas. No sentido do que elas conseguiriam mostrar, do que será arte. É por isso que estas plataformas virtuais nos fazem ampliar o nosso próprio olhar. Se pensarmos um pouco na história dos museus, nós ficamos muito com a visão dos museus, que não é nossa.

Um dos questionamentos colocados no subcapítulo 2.2.1 acerca da obra de arte na era digital, seria justamente se a arte digital poderiam de algum modo vir a substituir os artefactos físicos disponíveis nos museus ou se estariam a gerar uma outra experiência para o sujeito. A reflexão realizada por Benjamin (1994, pp. 172-173) sobre a aura da obra de arte e sua perda no contexto da reprodutibilidade técnica é um dos marcos da crítica moderna à mercantilização da cultura. Ao apontar que a obra de arte, ao ser reproduzida em massa, perderia sua "aura", o que a obra tem de unicidade, o autor evidencia o surgimento de uma outra ordenação estética fundada na acessibilidade e na função de exposição da arte. No entanto, como vimos anteriormente, Maria

da Luz Correia (2022) sublinha que Benjamin já teria apontado para a ruptura do regime representativo da imagem, que teria adquirido aspectos lúdicos a partir da reprodutibilidade técnica. A distração tem sido uma característica relevante no mundo das artes nas últimas décadas.

Na era digital, da "hiper reprodutibilidade técnica" (Cuadra, 2016), a realidade contemporânea aponta para um deslocamento da aura, que teria passado do artefacto físico para a exeriência estética entre objeto e sujeito. "A aura elástica" teria se estendido e flexibilizado (Davis, 1991, p.381). Nos grupos focais evidencia-se a preferência dos alunos pela experiência vivenciada nos museus físicos. Para pensarmos acerca disto, convocamos Davis (1991) e Berger (1972) para relembrar a questão da antilógica e da inversão da fruição artística, já apresentada durante o enquadramento conceitual, em que Davis (1991, p. 384) analisa o comportamento antilógico, àquele em que a sociedade vivencia uma expansão tecnológica nunca antes imaginada, onde há uma "hiper reprodutibilidade" das imagens (Cuadra, 2016) e ao mesmo tempo emprega-se energia e recursos financeiros em prol do original, do encontro com uma "obra-prima autêntica" (Davis,1991, p. 384). Neste contexto, Berger (1972) lembra-nos que todo este discurso de originalidade e unicidade da obra de arte advém das elites que desejam manter o mecanismo social voltado à acumulação de poder cultural e econômico. Ou seja, este entendimento de que ir presencialmente ao museu refletiria algo especial, de maior potencial artístico e estético não seria um discurso neutro e refletiria um padrão hegemônico de prestígio, inacessibilidade e sacralidade (Berger, 1972, p.21). A experiência estética do estar presente, a questão da aura (Benjamin, 1994) e da corporeidade física é evidenciada neste diálogo:

> Mediadora – Vocês costumam visitar museus virtuais?
>
> Grupo (GF 7) – Não!
>
> Marta (GF 7) - Acho que é pelo que a Yasmin falou. De ter experiência, né? Você não está sozinho. Você está em conjunto. Você está prestando atenção. Você está lá por um motivo.
>
> [...]
>
> Maria (GF 7)- No local, eu consigo buscar por mais perspectivas das obras do que através das fotografias. Aquela é a perspectiva que nos é apresentada. Mas eu no museu [físico] posso mudar de sítio e posso ficar e apreciar a obra de diferentes sítios. Posso ficar o tempo que eu quiser. Eu sinto-me um bocado pressionada [no museu virtual] dizendo... Ok, eu vou olhar para esta fotografia e vou me tentar tocar. Dois minutos depois... será que já é suficiente?
>
> Letícia(GF 7) - Quando a gente está num ambiente em que a gente está cercado de arte, de alguma forma, de obras diferentes, a gente consegue... Tipo, eu fico dois

> minutos nessa, mas aí eu olho para aquela e vou fazer conexões que, de repente, o todo faça sentido.
>
> Luisa (GF 7) - Acho que até a diagramação do espaço é muito importante.

Apesar de reconhecerem as potencialidades das plataformas digitais, como o ritmo individualizado da visita, a democratização do acesso e a pluralidade de recursos tecnológicos, a grande maioria dos estudantes demonstraram uma franca preferência pelo museu físico, visto como uma experiência sensorial mais rica, mais imersiva e mais afetiva. Carlos (GF 6), por exemplo, enxerga na virtualidade um potencial democratizante, mas alerta para a necessidade de se ter um engajamento afetivo: "A relação passiva pode-se encorajar, no fundo, a seguir caminho. Os conteúdos em si precisam ser bastante sedutores, bastante engajados". Já Bruna (GF 6) contrasta o conforto da visita virtual com a experiência de deslocamento físico e emocional que marca a fruição na visita presencial aos museus: "Há toda uma sensação de ir a um museu. É diferente de... estar no computador. Acho que é uma sensação diferente. E se calhar nós temos aquela pressa de fazer as coisas", ressaltou a estudante.

Neste sentido, o Museu Virtual da Lusofonia se enquadra mais no âmbito do "valor de exposição", do que em um "valor de culto" e a reação dos estudantes demonstra que a experiência estética virtual também é capaz de mobilizar afetos, mas que não tem a capacidade de substituir a dimensão tátil, espacial e coletiva do museu físico. É unanime entre os alunos que o facto de estar presente fisicamente em museu faz parte de uma experiência mais valorosa, reafirmando o papel da corporeidade na experiência estética. Neste contexto, pode-se perceber que os conceitos de "aura", "valor de culto" e "valor de exposição", propostos por Benjamin (1994, pp. 172-173), permanecem como categorias vivas na análise das práticas culturais contemporâneas. O testemunho dos estudantes universitários indica que a virtualização das artes, embora se apresente como potente e transformadora, não extingue o desejo pelo sensível partilhado, aquele momento de fruição que articula o político no sensível (Rancière, 2009).

Uma das potencialidades reconhecidas nos museus virtuais é a disponibilidade das coleções que podem ser visitadas a qualquer horário, a possibilidade da realidade aumentada através de Zoom, que permite ao usuário perceber os detalhes das obras, o que seria difícil em um museu repleto de visitantes e o tempo que se pode manter-se frente a uma obra de arte.

> Alice (GF1) - Eu acho que uma vantagem de muitas vezes é uma exposição que está à disposição, é só durante um certo período de tempo. Eu acho que nesse caso, os museus virtuais, é tanta informação, é tal coisa de demasiada possibilidade (...) Eu

> acho também que nos museus digitais, não temos que ter uma fila de pessoas à nossa frente para ver a arte, e funciona melhor para ler aquilo que está escrito. Mas uma coisa são os quadros, porque os quadros, quando estão fisicamente é muito diferente do que é o digital. Mas quando é fotografia, olhar online, não faz muito a diferença.
>
> Beatriz (GF1) - Os museus virtuais funcionam como um facilitador e de uma forma gratuita também. Mas, também concordo que se calhar funciona melhor com fotografia, no caso, por exemplo, da pintura ou escultura, se calhar é mais divertido ver fisicamente. Agora, no caso de não haver mesmo hipótese de estar lá presencialmente, acho que é um bom facilitador (o museu virtual).
>
> Andrea (GF 1) - Na pandemia era sim. Eu concordo! Acho que é uma ótima alternativa, mas a experiência de ir ao museu é incomparável. Ir ao museu é uma experiência completa, única, de estar ali num momento, concentrado naquilo. É diferente de ter ver um ecrã.

O reconhecimento destas potencialidades evidencia o papel transformador da curadoria digital em romper com hierarquias de poder de representação e oferece voz às diferentes perspectivas. O facto de poder estar acessível a qualquer pessoa através do telemóvel é também um dos pontos positivos dos museus virtuais, como explica Andrea (GF2): "Uma potencialidade é o fato de estar perto de toda a gente. Qualquer pessoa, através do celular, consegue acessar o Museu da Lusofonia. Os desafios é se calhar ainda não ter tanta publicidade. Por exemplo, eu que falo por mim, não sabia disso antes desse museu".

Apesar dos aspectos positivos, os grupos também percebem que há desafios a serem superados pelos museus virtuais. Há uma sensação de experiência incompleta ou superficial no acesso aos museus virtuais. Esta sensação foi recorrente nos grupos. Tiago destaca que a dinâmica da visita virtual carece de um fio condutor mais envolvente e que não fica convencido com a experiência museal proporcionada através da internet. Já Bruna (GF6) falou da falta de envolvimento e dificuldade em manter-se conectada emocionalmente com o que está a ser apresentado. Para Ana, o virtual desumaniza a obra de arte.

> Tiago (GF6) - Eu visitei por comparação. Ou seja, visitei determinados museus. Mas depois visitei por comparação para perceber o que é que aquilo me transmitia em função daquilo que tinha sido a minha experiência de deambular num museu físico. E não fiquei convencido. É muito distinto estar presente diante de uma obra.
>
> Bruna (GF6) - Acho que é uma sensação diferente do que estar no computador. E se calhar nós temos aquele... Quando estamos no computador, temos aquela pressa de fazer as coisas. Vou clicar aqui. Vou clicar ali. E acabou, já não apetece.
>
> Ana (GF6) - Não sei se a palavra desumaniza é o mais certo? Mas, parece que o virtual chapa. E aquilo que eu estou vendo é um pixel, tanto quanto qualquer outra coisa que eu vejo durante o meu dia de trabalho no computador.

Apesar de reconhecerem vários aspectos positivos, ainda faltaria aos museus virtuais certa densidade na experiência sensorial e afetiva. Nesta dualidade entre o devir e a limitação, o museu virtual se coloca como um mediador cultural híbrido, que é capaz de ampliar o acesso e convocar outras formas de sensibilidade e fruição, mas que ao mesmo tempo, não é capaz de substituir a dimensão da experiência física de estar presente. Os relatos revelam que o corpo ainda é um operador fundamental na experiência estética: o deslocamento, o silêncio da sala, a presença das obras (ainda que projetadas) e dos outros visitantes são compreendidos como elementos que enriquecem a relação com a arte e que, no virtual, se vem dispersas e a ver sempre mais do mesmo.

É preciso ressaltar que embora os estudantes acreditem que a corporeidade seja essencial na relação museal, de modo algum o valor do virtual é anulado. Os debates reforçam a sua importância no campo experimental e de reinvenção da experiência estética e nos abre o pensamento para a seguinte questão: de que maneira pode-se construir plataformas que não apenas exponham o conteúdo, mas que mobilizem os sentidos? Seja pelo olhar, pela escuta, pelo tacto, uma imersividade que pode ser proporcionada por equipamentos de realidade virtual, de modo a trazer uma maior interatividade e engajamento? A experiência do Museu Virtual da Lusofonia pode ser entendida como um exemplo em que a imagem, que se transforma em mais do que um registro documental, é uma possibilidade para outras formas de se imaginar *o* e *no* mundo.

4.4 . Sobre potências e possibilidades de melhoria: o que dizem os estudantes

Perguntados sobre o que mais lhes agradou nas exposições apresentadas e sobre o que poderia ser melhorado nas futuras coleções, os estudantes revelaram um olhar que ao mesmo tempo mostrou ser sensível e crítico. Os estudantes acreditam que o Museu Virtual da Lusofonia cumpre uma função social em prol da resistência cultural ao romper com paradigmas hegemônicos de representação e abrir espaço para outras vozes e estéticas.

> Elisa (GF6) - E tem lá bastantes conteúdos. Tem entrevistas, pelo que eu percebo, já percebi que tem ali a doutora Mónica Baldac, que por acaso eu conheço. É filha da Augustina Bessa Luís. Portanto, já percebi que também tem essa referência à língua portuguesa. Não só imagens, tem uma diversidade de conteúdos e a língua supõe que seja um deles bem forte.

> Tiago (GF6) - A mim interessa-me pessoalmente as histórias que não estão contadas. Nós temos histórias contadas por a voz de alguém, por artifícios, coisas do tipo. E interessa-me as outras epistemologias, o que é que não está contado. Porque acho que esse é um conhecimento que não está partilhado, ou que foi desprestigiado de algum modo.

Além disso, os participantes também apontaram que seria interessante que o museu revise a questão da acessibilidade, integrando pessoas que não sabem ou não podem ler e pessoas com deficiência visual. Para tal, os conteúdos poderiam ter áudios com as narrativas, questão apontada pela Margarida (GF4): "Poderia ser mais acessível porque pessoas que não sabem ler, por exemplo, ou pessoas que não veem e podem viver a experiência através do áudio". Já para Beatriz (GF4), as transições entre as imagens poderia melhorar e ser mais intuitiva: "Não sei, acho que está aí algo que é preciso melhorar. As transições entre imagens, ser algo mais intuitivo ao passar".

A falta de contextualização também foi apontada como uma questão que pode ser melhorada nas coleções. Carlos (GF 6) chamou a atenção para o que denominou como o "colapso do contexto" na cultura contemporânea e defendeu a importância de oferecer ao visitante uma entrada ancorada, um referencial inicial que oriente o percurso: "Acho que uma coisa importante é fornecer contexto. Acho que é importante que quando entramos numa porta e que não dependemos do domínio da matéria, mas que sejamos movidos pela curiosidade que haja algum referente à entrada que nos permita ancorarmos em alguma coisa", completou Carlos (GF 6). Ana (GF 6) complementa essa ideia ao destacar que a relação entre texto e imagem não deve ser apenas funcional, mas parte da composição estética da exposição. "Acho que tem tantos recursos ali que talvez isso poderia ser pensado como também parte da composição, para ser mais que um anexo, para tentar suprir a falta de algo do que pensado visualmente. Porque, bem ou mal, aquilo vai estar ali acompanhado da obra principal", concluiu Ana.

A representatividade dos países lusófonos também foi questionada. Um dos alunos perguntou a mediadora se há exposições sobre Timor-Leste e Guiné-Bissau, locais que segundo a estudante ainda são pouco percebidos pelas pessoas em Portugal.

> Catarina (GF 4) – Nós aqui tivemos uma pequena ideia [do que é o Museu]. Não dá para ter a noção do que ele [o museu] já tem.
>
> Margarida (GF 4) - Não sei se tem exposições, por exemplo, de Timor-Leste, não sei. Pelo menos é a impressão que eu tenho. Quanto à lusofonia, parece que essas regiões também, que nem a Guiné-Bissau são muito esquecidas.

Questionamentos como este revelam que os estudantes estão atentos aos vazios e silenciamento que estes países têm em sua representação cultural perante a realidade europeia e demonstram esperar que a curadoria digital se esforce no processo de escuta ativa, inclusão e interculturalidade.

> Ricardo (GF 3) - Acabamos por ver as três culturas [referindo-se as coleções de Portugal, Brasil e Moçambique], lá está, de uma forma virtual e sem ter que nos deslocarmos até ao espaço.
>
> Fernando (GF 3) - Eu acho que o único defeito que este museu tem é a falta da fisicalidade. Por exemplo, se eu quisesse ver as capulanas, tocar o tecido, o material, nunca íamos conseguir ter uma boa percepção do que é.
>
> Clara (GF 3) – É que a falta da fisicalidade, se calhar não é tão convidativo para as pessoas. Acho que as pessoas se interessariam mais em ver as coisas fisicamente, mas, por outro lado, também acho que é muito bom porque reúne a cultura de vários países que falam português num único espaço e as pessoas. Eu acho superinteressante. Pelo menos eu, quando estávamos a trocar de exposição, tinham outras exposições que me interessaram. E, acho que é uma das qualidades deste site [museu].
>
> Ricardo (GF 3) - Ainda pode ser um incentivo a visitar estes locais, já que nós não conseguimos ter a tal percepção.

Diante destas reflexões pode-se perceber que os estudantes universitários ao mesmo tempo reconhecem o valor dos museus virtuais sem deixar de apontar aquilo que faz falta como a presença do corpo, a fisicalidade do objeto, a coletividade. Neste contexto fica evidente que o virtual não pode ser vislumbrado como sucessor do museu tradicional, mas é complementar a este. Os museus virtuais estão em um outro fazer social que é o de ampliar o conhecimento, atravessar fronteiras, conectar mundos diferentes e possibilitar acesso a novas formas de estar e de pensar a cultura. Pode servir ainda como um potente convite à visitação física. De acordo com as discussões, é necessário que os museus virtuais tenham uma curadoria mais sensível, inclusiva e imaginativa, que vá além da postagem de coleções, que promova mais participação e imersividade em seus conteúdos, sem que se perca o ideal ético, a escuta ativa e o compromisso com a interculturalidade. Em síntese, os grupos focais, de um modo geral, pontuaram que o Museu Virtual da Lusofonia é um espaço com potencial tanto pedagógico, quanto político e estético. Embora haja limitações na experiência sensorial e na comunicação com os públicos alvos, os estudantes reconhecem o papel da plataforma como um território que oferece visibilidade a expressões culturais e artísticas dos países lusófonos, constituindo um espaço de disputas contra-hegemônicas e de reinvenções simbólicas.

Conclusões e reflexões finais

1 – Notas conclusivas

Esta investigação teve seu percurso impulsionado por questionamentos e inquietações que nos acompanham desde o mestrado e que se seguiram durante o doutoramento. Em 2015, a dissertação de mestrado defendida por mim, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, no Brasil e intitulada: *O olho que tudo vê: a representação das cidades na fotografia de Doug Rickard e Michael Wolf* teve como objetivo problematizar as transformações da experiência estética e a representação da cidade no contexto digital, a partir da apropriação de imagens do *Google Street View* por artistas contemporâneos. Tendo como pergunta de partida: "Em que medida a fotografia por dispositivos móveis poderia ser considerada um novo fazer fotográfico?" a dissertação analisou imagens fotográficas dos dois artistas escolhidos para compor o *corpus* visual do estudo, o que nos permitiu problematizar a representação da cidade contemporânea e a maneira como a relação entre sujeito e espaço urbano estava a ser reconfigurada no contexto de uma hiper-reprodutibilidade técnica. Esta pesquisa nos ofereceu as primeiras pistas sobre como as tecnologias digitais poderiam democratizar o acesso às imagens e instaurar outras formas de ver e de sentir. A partir daí, o interesse em compreender as relações entre experiência estética, poder e mediação tecnológica foi amadurecido e tais inquietações se projetaram no doutoramento.

Nesta nova etapa, esta experiência inicial encontrou novos contornos ao trabalharmos de forma direta no Museu Virtual da Lusofonia, projeto desenvolvido pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), da Universidade do Minho, em parceria com o *Google Arts and Culture*. A vivência como gestora de conteúdos e investigadora permitiu-nos experienciar, de dentro, os desafios da curadoria digital, da mediação cultural em plataformas globais e das tensões inerentes à construção de um espaço virtual dedicado à lusofonia.

Paralelamente ao trabalho executado no Museu, participei como bolseira de investigação no projeto internacional realizado entre Portugal e Moçambique, intitulado: *Memories, cultures and identities: how the past weighs on present-day intercultural relations in Mozambique and Portugal?* Este foi um momento único e rico, que trouxe novas inquietações, como a preservação das memórias coloniais, a descolonização do imaginário, as disputas simbólicas inscritas em práticas museológicas e as controvérsias acerca do termo lusofonia. Foi neste contexto que se evidenciou a pergunta de partida desta tese: de que maneira e em que medida o Museu Virtual da Lusofonia, a partir dos discursos visuais presentes em sua galeria de imagens no *Google Arts and Culture*,

pode potencializar ou limitar a descolonização da memória, do imaginário e da experiência estética no espaço lusófono?

Para responder a esta pergunta, desenvolvemos a pesquisa em duas partes: a primeira delas dedicada ao enquadramento conceitual e a segunda acerca das opções metodológicas e investigação empírica. O enquadramento conceitual foi dividido em três capítulos: o primeiro deles centrou-se nas reflexões acerca da lusofonia, das identidades e dos imaginários, em uma perspectiva decolonial. O intuito deste capítulo foi o de estabelecer bases críticas que poderiam contribuir para problematizar a lusofonia não enquanto um espaço neutro, uma vez que o conceito está imerso em inúmeras controvérsias, mas como um lugar de disputas simbólicas e identitárias que reivindica para si a urgência de práticas e de discursos decoloniais. Assim, procuramos estabelecer um enquadramento teórico-conceitual que acreditamos ser central para a investigação, com especial atenção para os debates em torno da interculturalidade (Cabecinhas & Cunha, 2008; Martins, 2015; Quijano, 2007; Mignolo & Walsh, 2018), dos imaginários (Durand, 1997; Maffesoli, 2001; Anderson, 2013; Smith, 1991), das identidades (Billig, 1995), dos desafios e controvérsias que emergem no universo lusófono (Martins, 2006 b, 2011, 2015a; Sousa, 2015;Cunha, 2001; Baptista, 2006; Castelo, 2011; Tamen, 2012; Faraco, 2012; Ribeiro, 2018). Buscamos interrogar criticamente os usos e sentidos atribuídos ao termo lusofonia, deslocando-o de uma noção geopolítica de partilha linguística para um território onde se inscrevem disputas simbólicas, políticas e do conhecimento.

Reconhecer as tensões acerca da lusofonia, nos exigiu refletir acerca das heranças coloniais e escravocratas, que ainda na atualidade se projetam em desigualdades estruturais. Como lembra Vergès (2023, p.10), continuamos a viver numa sociedade fundada sobre violência e apagamento, em que certos privilégios permanecem consolidados. A divisão entre um norte global e um sul global (Martins, 2015, 2018a, 2021) ainda organiza hierarquias de valor entre culturas, economias e sociedades. Para compreender melhor como as formas de conhecimento não hegemónicas foram historicamente silenciadas, indicando a necessidade de reconhecer outros modos de saber, que sejam plurais e situados, convocamos Aníbal Quijano (2007a; 2007b), além de nomes como Mignolo & Walsh (2018), Bourdieu, (1989) e Martins (2015a, 2015b).

O segundo capítulo buscou analisar as tecnologias da comunicação e a experiência estética. Seu principal contributo foi o de analisar as tecnologias digitais enquanto mediadoras da experiência estética capazes de alterar os regimes de atenção, de percepção e até mesmo a memória e a cognição humanas. A partir das reflexões propostas no Capítulo II pode-se perceber

o surgimento de outras sensibilidades e imaginários advindos da relação entre o sujeito e as novas tecnologias digitais. Tais análises são relevantes para que possamos compreender de que modo acontece a fruição cultural dos públicos nos museus virtuais, um assunto, que pode ser considerado chave na investigação empírica deste trabalho, como veremos mais à frente, ao abordarmos a segunda parte da pesquisa.

A partir da "teoria ator-rede", de Latour (2012, p.18), discutimos como humanos e não humanos (representados por máquinas, algoritmos, interfaces, dentre outros elementos) participam ativamente na produção social, instaurando outros regimes de interação. Esta perspectiva mostra que a comunicação não deve ser pensada apenas enquanto transmissão de mensagens, mas um espaço de produção de subjetividades e de redefinição do sensível (Castells, 1999; McLuhan, 2000; Latour, 2012). Partindo da emergência da internet e da *World Wide Web*, analisámos em que medida e de que maneira as tecnologias digitais teriam a potencialidade de alterar os modos de sensibilidade, a cognição, a memória, além de redefinir a forma como os sujeitos se constituem e interagem na sociedade em rede (Turkle, 1989; Silva, 1999; Han, 2018).

A experiência estética também é explorada neste capítulo de maneira ambivalente em que por um lado buscamos compreeender questões acerca da reprodutibilidade técnica moderna, marcada pela aceleração, fragmentação e hiperestimulação (Benjamin, 1994; Correia, 2022); em diálogo com a experiência estética digital contemporânea, capaz de gerar outras formas de partilha cultural, de memória coletiva e de práticas artísticas interativas (Travassos, 2009; Berger, 1972; Davis, 1991). Neste contexto, se fez relevante pensar acerca da digitalização enquanto abertura de espaço tanto para a superficialidade (ludicidade), quanto para a inovação estética e simbólica.

Ao discutir a integração entre o humano e a tecnologia, enfatizamos de que maneira a produção de imagens técnicas, seja fotografia, cinema ou até mesmo as atuais interfaces digitais, teriam ter a potencialidade de moldar a percepção e orientar o imaginário coletivo (Flusser, 2009; Crary, 2012; Machado da Silva, 2012). O pós-humanismo e a cibercultura (Felinto, 2005; Santaella & Felinto, 2012) evidenciam essa hibridação, em que corpo e máquina, real e virtual, estão a tornar-se cada dia mais indissociáveis. Neste contexto, a hiperestimulação sensorial poderia simultaneamente ampliar, mas também anestesiar a percepção (Cruz, 2000, p.2).

Pensamos que tais questões mostram-se relevantes para futuros estudos acerca da experiência estética em ambiente digital. As problemáticas evidenciadas no Capítulo II não apenas abrem espaço para investigações futuras, mas também apontam para uma ruptura paradigmática no modo como concebemos a experiência estética no digital. A hiper-reprodutibilidade técnica

digital, já analisada por Cuadra (2016), Stiegler (2004) e Davis (1991), encontra na produção imagética por inteligência artificial uma dimensão diferenciada: a da indistinção entre referente e simulacro (Baudrillard, 1991). É claro, que já se produzem imagens em simulacro, como é o caso de desenhos animados, filmes de ficção ou efeitos especiais para cinema. No entanto, o desafio que se coloca é quando este simulacro possui aparência de realidade, dando a entender que há um referente para aquela imagem, quando na verdade não há. A problemática aqui evidenciada está em tensionar os limites da confiança na imagem técnica, como a fotografia que, ainda hoje, se apresenta socialmente como algo mimético e natural, mas que nestes novos tempos já se confunde com as invenções algorítmicas, que estão a se disseminar socialmente, diante de um acesso facilitado. Quando já não é possível determinar se uma imagem deriva de um acontecimento real ou se foi inteiramente fabricada por inteligências artificiais, somos confrontados com um regime sensorial e cognitivo radicalmente novo, em que memória, imaginário e técnica se fundem de forma irreversível. O momento em que vivemos pode constituir-se como um ponto de viragem histórico, cujas implicações na constituição do sensível e do imaginário humano ainda estão por ser compreendidas.

No terceiro capítulo foram pensados os museus físicos e virtuais. As principais semelhanças e diferenças quanto ao objeto artístico, à experiência estética, os modos de fruição, perspectivas decoloniais e até mesmo o aumento significativo na quantidade de museus virtuais durante o período de isolamento social realizado mundialmente por conta da pandemia por Covid-19. Penso que o principal contributo deste capítulo para a tese terá sido evidenciar que, se por um lado os museus tradicionais carregam heranças coloniais que ainda estruturam práticas e discursos, por outro, os museus virtuais podem configurar-se como espaços de resistência simbólica e de reconfiguração da memória coletiva. Ao problematizar as tensões entre hegemonia e contra-hegemonia no campo museológico, o Capítulo III prepara o terreno para uma análise mais aprofundada das coleções que fazem parte da galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia e que fazem parte do *corpus* analisado no estudo empírico da pesquisa.

Neste capítulo há o debate acerca da ideia de neutralidade das coleções e dos espaços museais, a destacar que tais instituições estão longe de se constituírem como espaços neutros. Pelo contrário, devem ser compreendidas enquanto dispositivos de poder, regulação e disciplinarização social, responsáveis por articular narrativas hegemônicas a partir da classificação, da aquisição e da exposição de acervos (Hooer-Greenhill, 1992; 2000), sem

esquecer que muitos deste acervos são oriundos de processos coloniais de espoliação, como salienta Vergès (2023, p.32).

A discussão sobre a fundação dos museus modernos tem apoio nas teorias desenvolvidas por Bennett (1995), acerca do *Nascimento dos museus* e por Hooper-Greenhill (1992), sobre a partilha do conhecimento pelos museus e o seu papel de regulação e disciplinarização dos sujeitos. Ambos autores mostram como estas instituições se consolidaram como instrumentos de legitimação do Estado-nação e da civilização europeia, naturalizando relações assimétricas de saber e de visibilidade. Bennett (1995, p.95) recorda que os primeiros museus derivaram dos gabinetes de curiosidade, coleções privadas de elites que foram transferidas para espaços públicos, mas que ao longo do tempo se transformaram e passaram a servir a interesses políticos, incorporando troféus de guerra e espólios coloniais, hoje alvo de crescentes reivindicações pela restituição patrimonial (Hicks, 2020, p.15). Contudo, como analisa Vergès (2023, p.13), a simples devolução dos objetos não seria suficiente para se falar em uma verdadeira descolonização dos museus, uma vez que as estruturas sociais vigentes ainda se baseiam em um passado colonial, com domínio patriarcal e capitalista. Daí a necessidade de um "programa de desordem absoluta" (Vergès, 2023, p.8) em que a palavra desordem não significa o caos, mas um instrumento capaz de romper com hierarquias de poder ainda ligadas à colonialidade.

A partir deste diagnóstico crítico, o Capítulo III desloca a reflexão para as potencialidades oferecidas pelos museus virtuais e cibermuseus. Embora também sejam atravessados por disputas simbólicas e dinâmicas de poder, tais espaços poderim abrir caminho para novas formas de experimentação estética, imersão e interatividade. Autores como Davallon (1992), Henning (2007) e Robinson (2015) auxiliam na compreensão sobre como a mediação museológica na era digital implica não apenas a adoção de novos suportes tecnológicos, mas também transformações epistemológicas e sensoriais. A virtualização do museu, ao descentralizar a circulação do conhecimento e relativizar a centralidade do artefacto físico, aproxima-se das concepções de "museu sem paredes" (Malraux, 1978) e "museu virtual" (Deloche, 2003; Lévy, 1996).

A investigação mostrou que os museus virtuais se configuram como dispositivos culturais inscritos nas humanidades digitais, capazes de ampliar o acesso, reconfigurar a circulação da memória e instaurar outras formas de visibilidade e de mediação simbólica. No entanto, também revelou os limites e contradições de sua inserção em plataformas globais hegemônicas. O Museu Virtual da Lusofonia destaca-se justamente por estar neste lugar de luta contra-hegemônica e ao mesmo tempo fazer parte de um sistema digital norte-americano, hegemônico, no contexto das

grandes corporações. E, mesmo assim, consegue atuar como um espaço para narrativas periféricas, discursos contra-hegemônicos e para uma experiência estética marcada pela interculturalidade.

Metodologicamente, a tese articulou dois eixos complementares: o da emissão comunicacional/produção artística, através da análise socio-semiótica visual de exposições digitais e entrevistas com curadores, artistas e gestores do Museu; e o da recepção, por meio de grupos focais com estudantes de graduação e mestrado da Universidade do Minho. Essa abordagem possibilitou compreender tanto os processos de produção, curadoria e gestão da plataforma, quanto as formas de apropriação e fruição por parte dos públicos (grupos focais).

Alguns dos resultados da pesquisa sugerem que o espaço virtual funcione como um desdobramento simbólico do espaço físico. Embora reconheçam a importância dos museus virtuais, a maioria dos estudantes que participaram dos grupos focais percebe tais instituições como extensão dos museus físicos. Enquanto para os artistas, o digital remete a uma continuidade e reatualização das coleções, que ao perderem a sua visibilidade no tecido social, encontram na mediação digital um outro campo de expressão e sentido. As análises realizadas sugerem, ainda, que o Museu Virtual da Lusofonia atua como um arquivo vivo de resistência e interculturalidade, um espaço que, mais do que reproduzir práticas museológicas tradicionais, aproxima-se da noção de *pós-museu* (Hooer-Greenhill, 2000). Nele, passado, presente e futuro se entrelaçam em constante disputa e (re)construção, revelando tanto o potencial emancipador quanto as tensões da mediação digital no contexto da lusofonia.

Construir esta tese foi, também, uma travessia pessoal e profissional. Participamos em congressos nacionais e internacionais, publicamos artigos em revistas indexadas e capítulos de livros, colaboramos em podcasts, produções audiovisuais e curadorias de exposições. Cada etapa constituiu-se como experiência formativa, onde ciência, arte e prática se encontraram. Tal como lembra a sabedoria popular ressignificada na cultura digital: *tão importante quanto a chegada é a caminhada*. Foi neste percurso, marcado por metamorfoses e atravessamentos, que encontramos no Museu Virtual da Lusofonia um território privilegiado para refletir criticamente sobre as relações entre memória, experiência estética, imaginários, poder, tecnologia e cultura.

Estas discussões conceituais servem como base para a Parte II da pesquisa que aborda as opções metodológicas e a investigação empírica. Enquanto metodologia, adotamos uma abordagem qualitativa e interpretativa que foi estruturada em dois eixos: o da produção artística e emissão comunicacional, em que analisamos as 111 imagens que compõem o *corpus* visual desta

pesquisa e estão expostas no Museu Virtual da Lusofonia, no *Google Arts and Culture* e fazem parte das coleções: *As mulheres da minha terra* (Forte,2022), *Capulana* (Forte, 2022) e *Transporte Público em Maputo*, Moçambique (Forte, 2024), cujas imagens são da fotógrafa moçambicana Yassmin Forte; *Braga sem Vivalma* (Gomes, 2022), da investigadora portuguesa Sofia Gomes e *Antônio, o Santo do Além Carmo, partes I – Cotidiano, II – Memória e III - Fé* (Munhoz, 2021), do fotógrafo e professor brasileiro Paulo Munhoz. A análise das imagens foi realizada sob o viés da sócio-semiótica visual (Kress & van Leeuwen, 2006; Van Leeuwen & Jewitt, 2001), que percebe as imagens enquanto construções culturais e discursivas, que são articuladas com relações de poder e disputas simbólicas.

Além da análise visual do *corpus* de imagem, efetuada no sub-capítulo 2.1, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com os gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia, Tatiane Oliveira e Tiago Vieira, com o objetivo de perceber a visão institucional do museu; as propostas teóricas acerca do conceito de lusofonia e memória cultural; como é feito o processo de curadoria das coleções, como é executada a seleção das imagens, a mediação dos gestores com os artistas, a universidade e a plataforma; quais seriam os principais desafios tecnológicos envolvidos na gestão das coleções como a utilização de elementos de geolocalização (*Google Street View*), questões referentes à imersividade, interatividade, hibridez de mídias e as limitações da plataforma digital; compreender de que forma o virtual poderia contribuir para a construção e ressignificação de memórias, identidades, construção de imaginários e a circulação descentralizada de saberes, além de buscar entender o papel do Museu Virtual da Lusofonia na difusão da cultura lusófona e em que medida o museu poderia vir a democratizar o acesso, fomentar a interculturalidade entre os países e promover a preservação digital do patrimônio material e imaterial destes povos.

Realizamos ainda entrevistas semi-estruturadas com os artistas que desenvolveram as coleções utilizadas como *corpus* visual para esta pesquisa: Yassmin Forte, Sofia Gomes e Paulo Munhoz. A intenção aqui foi a de perceber os processos criativos de cada artista, os critérios de seleção das imagens e a intencionalidade estética e narrativa atribuída às obras apresentadas. Procurou-se saber de que forma as narrativas visuais propostas por estes artistas articulam questões como memórias, identidades, imaginários e resistência cultural. Outro ponto relevante abordado pelas entrevistas foi a experiência estética desenvolvida pelos artistas e as principais diferenças e semelhanças quanto as curadorias realizadas em espaços físicos e virtuais, incluindo questões como imersividade, interatividade, acessibilidade e mediação tecnológica. Perguntados

sobre a percepção deles acerca do Museu Virtual da Lusofonia enquanto espaço de circulação cultural, de resistência simbólica e expressão intercultural, a resposta dos três entrevistados foi unânime: o Museu Virtual da Lusofonia é visto por eles como um espaço democrático, capaz de fomentar o acesso à cultura e ao conhecimento, além de facilitar o acesso de pessoas que talvez não o tivessem em um museu físico. Neste contexto, Yassmin Forte (2025) evidencia a possibilidade de mostrar a cultura moçambicana através do Museu Virtual da Lusofonia, para a artista, "esse contato que se tem entre o museu e o artista, essa possibilidade de mostrar um bocadinho da nossa cultura (cultura moçambicana), um bocadinho da nossa realidade. Isso cria uma ligação dos povos, das pessoas" (Forte, 2025).

De modo semelhante a Yassmin Forte, Sofia Gomes, vê no Museu Virtual da Lusofonia um espaço de união entre os povos, que poderia gerar um sentido de comunidade e reitera que a instituição tem o potencial de partilha artística e académica. Para Paulo Munhoz, o Museu Virtual da Lusofonia é um espaço de resistência e interculturalidade.

Para pensarmos no eixo da recepção, da fruição artística por parte do visitante (observador) foram realizados grupos focais com 60 estudantes de licenciatura e mestrado da Universidade do Minho, em Braga. A ação teve como objetivo compreender de que maneira as exposições que fazem parte do *corpus* visual da pesquisa eram apropriadas e interpretadas pelos públicos. O guião apresentado pelos mediadores teve como foco as percepções acerca das exposições, do conceito de lusofonia e de opiniões dos visitantes acerca do Museu Virtual da Lusofonia. Outro foco do guião foi a experiência estética em museus físicos e virtuais e a relação entre observador e imagem. Assim, procurou-se captar memórias, afetos, percepções críticas e vínculos identitários despertados pelos discursos visuais apresentados durante a dinâmica, bem como observar de que modo a experiência estética e cultural em ambiente digital era vivenciada coletivamente pelos participantes, revelando convergências, divergências e tensões no modo como os estudantes percebem a lusofonia e o papel do museu virtual enquanto espaço de mediação simbólica.

A análise dos grupos focais permitiu identificar diferentes camadas de perceção e apropriação do Museu Virtual da Lusofonia. Em primeiro lugar, verificou-se que os estudantes reconhecem o museu como um espaço simbólico de partilha e democratização da cultura, capaz de reunir expressões artísticas e memórias de diferentes países lusófonos. Contudo, eles questionam se há diversidade de países e apontam que ainda faltam narrativas de alguns países que compõem o universo lusófono. Esta perceção positiva convive com a dificuldade de

compreender plenamente o conceito de lusofonia, em que há confusão entre os termos PALOP, CPLP e o continente afrucano ainda é visto de modo homogêneo, como se fosse apenas um país e não um continente com diversos países. Neste contexto, o conceito de lusofonia é frequentemente associado apenas a Portugal e Brasil, o que evidencia lacunas de conhecimento sobre as realidades culturais e históricas de África. Essa confusão conceitual revela a persistência de imaginários coloniais e de uma visão eurocentrada da língua e da cultura comuns.

Em segundo lugar, quanto à experiência estética, a maioria dos participantes reconhece o potencial educativo e acessível dos museus virtuais, mas destaca a ausência de corporalidade e imersão sensorial, o que produz uma sensação de experiência incompleta ou desumanizada. O contato com a arte mediado pela tela é percebido como distante, dificultando o envolvimento emocional. Uma das participantes dos grupos focais chegou a relatar que possui dificuldades em se conectar afetivamente com as obras, o que exemplifica este sentimento. Ainda assim, o ambiente virtual é valorizado como meio de continuidade da experiência artística, sobretudo quando as exposições físicas já não estão disponíveis.

As reações aos conteúdos do museu, em especial à exposição *Capulanas*, da fotógrafa Yassmin Forte, revelam que o olhar dos estudantes pode ser despertado para uma dimensão sensível e ética da imagem, como demonstra o depoimento de Bruna (GF6) sobre "a serenidade e dureza" do olhar de uma das mulheres retratadas. Estes momentos de afetação estética indicam que o digital, embora limitado, é capaz de gerar envolvimento emocional e reflexão crítica, sobretudo quando as imagens evocam experiências de empatia, resistência e identidade.

Por fim, os grupos evidenciaram que o Museu Virtual da Lusofonia é percebido como um espaço em construção, que atua simultaneamente na preservação e na reconfiguração das memórias coletivas lusófonas. Apesar dos desafios técnicos e perceptivos apontados, os estudantes reconhecem o potencial de mediação intercultural, sobretudo por permitir o acesso a realidades culturais historicamente silenciadas. O museu, portanto, é visto como um território de (re)encontro e aprendizagem, que estimula novos modos de ver, sentir e compreender a lusofonia na contemporaneidade.

Três foram as hipótese iniciais que orientaram esta pesquisa. A primeira delas é a de que o Museu Virtual da Lusofonia teria o potencial de reconfigurar as formas de experimentação das culturas lusófonas, influenciando diretamente a maneira como os públicos percebem e constroem imaginários e memórias acerca da lusofonia, conforme aponta Martins (2015, p.30).

Esta hipótese se confirma em certa medida. Isto porque tanto o resultado das análises visuais, quanto as discussões nos grupos focais e as entrevistas semi-estruturadas apontam para outras formas de apropriação simbólica. Exemplo da verificação positiva desta hipótese está quando estudantes, durante as discussões em grupos focais escolhem a exposição *Capulana* (Forte, 2022) como àquela que mais os teria sensibilizado emocionalmente.

A segunda hipótese versa sobre o Museu Virtual da Lusofonia como espaço de resistência contra-hegemônica e de desconstrução de hierarquias coloniais, o que se confirma através das entrevistas semi-estruturadas aos gestores de conteúdo do Museu Virtual da Lusofonia e com os artistas responsáveis pelas imagens utilizadas como *corpus* deste estudo. O Museu Virtual da Lusofonia nasce como o resultado de um projeto intelectual e afetivo orientado por um olhar crítico sobre o conceito de lusofonia. Desde a sua concepção, a instituição foi pensada como um espaço de reflexão acerca dos legados coloniais, ainda em evidencia na contemporaneidade, mas que precisam ser reconfigurados através da decolonialidade. A proposta central da instituição é compreender a lusofonia não como continuidade do colonialismo, mas como um território simbólico de diálogo, de escuta e de reconstrução de memórias partilhadas entre povos historicamente ligados pela língua portuguesa.

Os testemunhos recolhidos ao longo da pesquisa revelam que o Museu Virtual da Lusofonia é percebido como uma plataforma de resistência cultural e de interculturalidade com o potencial de promover o encontro entre diferentes expressões artísticas e identitárias do mundo lusófono. A instituição é vista como um espaço de trocas e de reconhecimento mútuo, onde o idioma comum funciona como ponto de partida para uma multiplicidade de vozes, e não como instrumento de centralização cultural. Esta compreensão tem como objetivo ampliar a noção de lusofonia, um conceito que possui inúmeras controvérsias. A instituição, no entento, busca situar o conceito como campo de convivência entre diferenças baseando-se nos conceitos de interculturalidade (Cabecinhas & Cunha, 2008; Martins, 2015a; Mignolo & Walsh, 2018 e Quijano, 2007).

Também se destaca o papel colaborativo do museu, que se estrutura a partir de uma ampla rede de investigadores, universidades, artistas e instituições culturais de diversos países e continentes. Esta rede evidencia um compromisso com a construção coletiva do conhecimento e com a valorização das memórias culturais de todos os territórios lusófonos. Ao integrar contributos provenientes de Angola, Brasil, Cabo Verde, Galiza, Moçambique, Portugal e São Tomé e Príncipe, o Museu Virtual da Lusofonia afirma-se como um projeto transnacional, comprometido com a

preservação, a pesquisa e a difusão do património cultural comum.

De forma geral, as percepções dos entrevistados e participantes da pesquisa apontam para a consolidação do museu como um território de encontro e reconstrução simbólica, em que o digital não se limita a reproduzir o espaço físico, mas atua como meio de expressão, resistência cultural e partilha.

A terceira hipótese é a de que a experiência estética digital, mesmo que marcada por limites sensoriais, poderia ativar novas formas de fruição e de produção de sentido. Esta hipótese apesar de se confirmar, nos trouxe uma forte reflexão acerca da relevância que os museus físicos possuem socialmente. É unânime no discurso dos estudantes, participantes dos grupos focais, que os museus virtuais seriam uma experiência completamente diferente daquela vivenciada nos museus físicos. Os estudantes reconhecem e valorizam a existência dos museus virtuais enquanto uma possibilidade de disseminação do conhecimento, como instrumento que democratiza o acesso à arte para aquelas pessoas que não podem ir aos museus físicos, enquanto uma possibilidade de analisar os detalhes de uma imagem, sobretudo, para o estudo, a pesquisa científica. Contudo, analisam que a experiência estética mais autêntica é vivida ao estar fisicamente em um museu, o que nos relembra de imediato as discussões de Walter Benjamin (1994) acerca da aura, da autenticidade, do original, do valor de culto e de exposição, mas também nos remete à questão da antilógica pensada por Davis (1991, p.384) em que numa sociedade que normaliza a hiper-reprodutibilidade técnica e possui inúmeros dispositivos tecnológicos de reprodução e partilha de imagens de modo instantâneo, nunca antes, o original teve tanta relevância. Os museus físicos (números pré pandemia) estavam a bater *record* de público, como o Museu do Louvre, que em 2019 recebeu cerca de 9,6 milhões de pessoas. Leilões de arte vendem objetos artísticos por milhões de dólares, sendo um dos investimentos mais seguros na atualidade, o que representa um movimento antilógico (Davis,1991, p.384). No entanto, Berger (1972, p.21) parece ter desvendado as causas deste comportamento quando evidencia que a insistência em se convocar a originalidade, o prestígio e a inacessibilidade ao objeto, na realidade, é um comportamento das elites que desejam manter seus privilégios. De acordo com Berger (1972, p.21) este seria um mecanismo voltado à centralização do poder económico e cultural. Um comportamento que em nada se alinha a um pensamento estético, mas revela relações de poder e preservação de regalias hierárquicas.

2 . Principais limitações do estudo e sugestões para investigações futuras

A tese de doutoramento é sem dúvidas um processo longo e exaustivo. Mesmo assim, nenhuma investigação mostra-se como acabada, infalível ou isenta de lacunas a serem resolvidas. Reconhecer as limitações com as quais fomos confrontados durante esta travessia é uma condição essencial para que o conhecimento possa avançar. É relevante ressaltar ainda que os resultados obtidos neste trabalho estão profundamente alinhados com o *corpus* de imagem escolhido, com as opções metodológicas desenvolvidas, com as entrevistas realizadas com as pessoas escolhidas, com os alunos que se disponibilizaram a participar dos grupos focais. É preciso entender que quaisquer alterações nestas variáveis poderiam também alterar os resultados obtidos através do estudo. Esta tese, ao analisar o Museu Virtual da Lusofonia, na plataforma *Google Arts and Culture*, de certo possui limitações as quais é conveniente explicitar antes de avançarmos com pesquisas futuras.

A primeira limitação que identificamos é quanto ao recorte do corpus de análise. A pesquisa concentrou-se em três artistas em uma triangulação entre Brasil, Moçambique e Portugal. Foram analisadas 111 imagens pertencentes a seis coleções. Estes números constituem um rico universo, mas é um número reduzido se compararmos com o número de imagens disponíveis no Museu, que é de 846. Isto porque nos propusemos a analisar apenas a galeria de imagens da instituição, que também dispõe de acervo fonográfico, filmográfico e uma biblioteca on-line. Este recorte, sem dúvidas, nos permitiu aprofundar a leitura das imagens selecionadas, mas naturalmente deixamos de fora outras expressões artísticas que também poderiam evidenciar diferentes aspectos da memória, do imaginário e da experiência estética.

Uma outra limitação diz respeito à composição do público investigado. Os grupos focais foram realizados exclusivamente com estudantes da Universidade do Minho, em Braga. Ainda que a amostra de 60 participantes tenha nos fornecido um material empírico relevante, as percepções acerca dos temas pesquisados ficou condicionada ao perfil sociocultural e académico destes estudantes. Não foram contempladas outras realidades geográficas ou comunitárias. Seria muito interessante se tivéssemos tido a oportunidade da realização de grupos focais no Brasil e em Moçambique, allargando assim a dimensão cultural ao escutar a opinião de estudantes, professores, agentes da cultura destes locais ou mesmo outros públicos que interagem com museus e o universo artístico. Se tivéssemos tido esta oportunidade, inviabilizada por conta da falta de recursos financeiros e do tempo necessário para uma ação deste porte, de certo

obteríamos uma amostra mais contundente, o que poderia gerar resultados diversos dos obtidos e outras ideias para pesquisas futuras. Desta maneira, os resultados de recepção devem ser interpretados como indicativos, e não como uma representação da realidade dos públicos que podem se relacionar com a plataforma.

Uma terceira limitação vislumbrada decorre da dependência da plataforma *Google Arts and Culture*. Por mais que o Museu Virtual da Lusofonia se apresente como espaço de resistência contra-hegemônica, a sua inscrição numa infraestrutura global controlada por uma corporação norte-americana impõe algumas restrições de ordem técnica, estética e política. A pesquisa não teve acesso aos critérios internos da plataforma, como algoritmos de visibilidade, métricas de acesso mais alargadas como os países que mais acessam o museu ou a idade dos visitantes. Assim, a análise precisou estar centrada no discurso visual exposto, mas não pôde aprofundar o impacto da mediação algorítmica e da lógica empresarial do *Google* na circulação e recepção das coleções.

É relevante ressaltar que tanto os artistas quanto os gestores de conteúdo entrevistados possuem formação universitária e estão fortemente vinculados ao campo académico e cultural. Trata-se, portanto, de sujeitos com elevado capital cultural (Bourdieu, 1989), o que inevitavelmente influencia as percepções sobre o papel do Museu Virtual da Lusofonia, a mediação digital e o conceito de lusofonia. Esta homogeneidade do perfil dos participantes tende a favorecer leituras mais conscientes e críticas acerca das práticas museológicas e dos processos de mediação simbólica, mas também restringe a compreensão de como outros públicos. Seria importante que futuras investigações pudessem incluir outros agentes culturais, como professores da educação básica, artistas comunitários, visitantes ocasionais ou mesmo públicos sem formação específica na área da cultura. Esse alargamento permitiria captar percepções mais diversas sobre a relação entre o espaço digital, a memória coletiva e as identidades lusófonas, contribuindo para uma leitura mais ampla e inclusiva do papel do Museu Virtual da Lusofonia

Destacamos ainda a limitação temporal. O estudo se revela ambicioso e ainda há muito a ser analisado. Logo, é necessário evidenciar que a pesquisa reflete o estado do Museu Virtual da Lusofonia até 2025. Lembrando que as lógicas que estão se fundando a partir da disseminação das inteligências artificiais possuem um grande devir de alterar questões acerca da memória, da cognição, do imaginário, da sensorialidade e da experiência estética. Além desta questão, sabemos que a naturalmente a dinâmica da curadoria digital implica que novas coleções, outros artistas e novas ferramentas tecnológicas (como a IA) possam alterar significativamente a

experiência estética oferecida pela instituição. Portanto, os resultados aqui apresentados devem ser compreendidos como um conhecimento situado e em permanente processo de transformação.

Expostas as limitações, podemos pensar acerca das várias possibilidades de investigações futuras que advém desta tese. Primeiramente, seria relevante expandir a análise empírica para outros contextos lusófonos, conduzindo grupos focais ou entrevistas semi-estruturadas em países que fazem parte do território simbólico da lusofonia. Tal expansão permitiria captar como diferentes comunidades locais se apropriam do Museu Virtual da Lusofonia e de que maneira a recepção das imagens poderia variar diante dos diversos contextos socioculturais.

Uma segunda proposta está em diversificar os perfis de públicos. Investigar como professores, artistas independentes, curadores de museus físicos e membros de comunidades tradicionais percebem e utilizam a instituição. Esta perspectiva alargada poderia vir a enriquecer o entendimento sobre o alcance intercultural do projeto. Além disso, seria pertinente observar como públicos não especializados, sem formação académica, constroem sentidos e vínculos a partir da fruição digital, para a partir daí pensar sobre a acessibilidade cultural.

Um outro caminho que entendemos como sendo promissor é o de aprofundar a análise da mediação tecnológica. Questões como a interferência dos algoritmos na hierarquização das exposições, o impacto das interfaces digitais na fruição estética ou o uso emergente da inteligência artificial na curadoria de acervos merecem uma atenção imediata que possa acompanhar este processo desde o princípio. A incorporação de ferramentas como realidade aumentada, ambientes imersivos em 3D ou tecnologias de realidade virtual podem alterar as dimensões para a mediação cultural e modificar profundamente a experiência museológica nos próximos anos.

Uma última inquietação, que vem crescendo no final desta travessia, e que pode se tornar uma boa pergunta de partida para futuras análises é: De que maneira as tecnologias digitais, podem simultaneamente salvaguardar e reconfigurar patrimónios, memórias e imaginários, sem reproduzir lógicas hegemônicas globais? Em um mundo repleto de guerras e de desastres causados pelas alterações climáticas se faz urgente pensar na salvaguarda da cultura e do patrimônio material e imaterial de países considerados periféricos. Esta análise conjuga várias áreas do conhecimento como as ciências da comunicação, a história, a arqueologia, os estudos culturais, os estudos pós-coloniais e decoloniais, a geografia, a arquitetura, a engenharia, a IT, dentre outras áreas do conhecimento. Penso que este seja um caminho que gostaria de seguir.

Em síntese, ao reconhecer os limites e propor novas direções, esta pesquisa não se encerra em si mesma, mas se abre a outras investigações que possam ampliar, aprofundar ou

tensionar os resultados aqui apresentados. O Museu Virtual da Lusofonia permanece como um laboratório vivo, um espaço em disputa, cujas práticas curatoriais e experiências estéticas desafiam tanto a colonialidade quanto as estruturas tradicionais de mediação cultural. Cabe às futuras pesquisas acompanhar criticamente estes movimentos, a explorar novas metodologias, expandir os públicos e interrogar o papel das tecnologias digitais na construção das memórias e imaginários.

Referências

Abreu, K. C. K. (2009). *História e usos da Internet.* Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação. Universidade da Beira Interior. Covilhã

Adami, A. & Hohlfeldt, A. (Eds.) (2012). *IX Lusocom: Lusofonia e Interculturalidade*. São Paulo: Intercom.

Agamben, G. (2007). *Profanações*. São Paulo: Boitempo.

Agostinho, A. L. S., & Bandeira, M. (2021). Línguas nacionais de São Tomé e Príncipe e ortografia unificada. *Revista Internacional em Língua Portuguesa, 31*, 209-229. https://doi.org/10.31492/2184-2043.RILP2017.31/pp.209-229

Aksoy, S. (2020). *Museums will move on: message from ICOM President Suay Aksoy. ICOM 2020.* Disponível em https://icom.museum/en/news/museums-will-move-on-message-from-icom-president-suay-aksoy/

Anderson, B. (2013). *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Londres: Verso.

Andrade. J. G. (2021). *Língua portuguesa global: comunicar no panorama mediático Luso-brasileiro.* Braga: UMinho Editora.

Araújo, P.J.P. (2014, Jul.). *Algumas considerações sobre línguas africanas e políticas linguísticas em angola.* In: Web-Revista Sociodialeto. Vol.5, N.13 . UEMS/Campo Grande. (pp.161-177).

Araújo, M. (2018). *As narrativas da indústria da interculturalidade* (1991-2016): Desafios para a educação e as lutas anti-racistas. Investigar em Educação, II a Série, 7, (pp. 9-35).

Armando, A. & Mapera, M. (2022). *Representações socioculturais veiculadas pelas capas de manuais de História em Moçambique* . In: Moisés, L. M. , Balbé, A., Macedo, I. & Mabasso, E.

(Eds). Portugal e Moçambique: travessias identitárias e imaginários do passado, do presente e do futuro (pp. 153-169). Famalicão: Edições Húmus.

Arvanitis, K., & Zuanni, C. (2021). Digital (and) Materiality in Museums. *Museum & Society, 19*(2), 143–151.

Balbé, A. D., Trindade, E., & Macedo, I. (2021). *Cinema, percursos e dinâmicas de coprodução com Moçambique: um olhar exploratório*. *Vista*, (7), e021007. https://doi.org/10.21814/vista.3443

Balbé, A. , Camanho, L. , Trindade, E. & Cabecinhas, R. (2022). *Representações visuais nos manuais escolares: uma proposta de análise .* In: Moisés, L. M. , Balbé, A., Macedo, I. & Mabasso, E. (Eds). Portugal e Moçambique: travessias identitárias e imaginários do passado, do presente e do futuro. (pp. 129-151). Famalicão: Edições Húmus.

Balbi, C. (2020, 2 de junho). *Acessos ao Google Arts and Culture mais que dobram durante a pandemia.* Jornal Folha de São Paulo. https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/acessos-ao-google-arts-and-culture-mais-que-dobram-durante-a-pandemia.shtml

.

Bakhtin, M. (1997). *Marxismo e filosofia da linguagem*. 8 ed. São Paulo: Hucitec.

Baptista, M.M. (2006). *A Lusofonia não é um jardim ou da necessidade de "perder o medo às realidades e aos mosquitos"* In: Martins , Sousa & Cabecinhas (Eds.) *Comunicação e Lusofonia: Para uma abordagem crítica da cultura e dos media.* (pp 99-129). Porto: Campo das Letras.

Baptista, M. M. (2009). Estudos Culturais, o quê e o como da investigação. Carnets, Cultures littéraires: nouvelles performances et développement, 451-461. Retirado de https://journals.openedition.org/carnets/4382

Bardin, L. (1977). Análise de Conteúdo. Lisboa: Edições 70.

Barthes, R. (1957). *Mitologias* . Rio de Janeiro: Editora Perspectiva.

Barthes, R. (1984). *A câmara clara: Nota sobre a fotografia* (J. C. Guimarães, Trad.). Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Bastos, C. (2015). *Aventura e rotina: um livro de meio de percurso revisitado*. In Cardão, M. & Castelo, C. (Orgs.), Gilberto Freyre. Novas leituras de outro lado do Atlântico, (pp. 35-48). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Tradução: M. A. D. L. Fernandes. Lisboa: Relógio D'Água.

Bauer, MW e Gaskell, G. (2002). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: Um manual prático*. Porto Alegre: Artmed.

Benjamin, W. (1994). *Experiência e pobreza*. In *Obras escolhidas I: Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura* . Tradução: Sérgio Paulo Rouanet (pp. 114–119). São Paulo: Brasiliense.

Benjamin, W. (1994). A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas 1: Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet (pp. 165–196). São Paulo: Brasiliense.

Benjamin, W. (1994). O narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Obras escolhidas 1: Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet (pp. 197–221). São Paulo: Brasiliense.

Benjamin, W. (2000). Sobre alguns temas em Baudelaire. In: *Obras escolhidas 3: Charles Baudelaire – Um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense.

Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Londres e Nova Iorque: Routledge.

Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. London: Penguin Books.

Bernhardt, E. M. B. (2005). Gentrificação e revitalização: perspectivas teóricas e seus papéis na construção de espaços urbanos contemporâneos. *Revista Urbanidades, (5)*, 1-22.

Blanchot, M. (2007). *A conversa infinita 2: A experiência limite* (J. Moura Jr., Trans.). São Paulo: Escuta.

Bicalho, M. G. P.; Morais, R. C. R. (2016, mai./ago.*). Ciberespaço e território: construção de uma discussão interdisciplinar.* Revista PerCursos, Florianópolis, 17,(34), (pp.05 -23).

Billig, M. (1995). *Banal Nationalism*. Londres: Sage Publications.

Bortolotto, C. (2011). *A salvaguarda do patrimônio cultural imaterial na implementação da Convenção da UNESCO de 2003*. Revista Memória em Rede, 2, (4). (pp.05-17). www.ufpel.edu.br/ich/memoriaemrede.

Bourdieu, P. (1989). *O poder simbólico.* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Bourdieu, P. (2007). *A distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Editora Zouk. EdUsp.

Briggs, A., & Burke, P. (2006). *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet* (2a. ed., M. C. Dias, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Brito, H. e Bastos, N (2006). *Dimensão semântica e perspectivas do real: comentários em torno do conceito de lusofonia.* In M. Martins, H. Sousa e R. Cabecinhas (Ed.), Comunicação e Lusofonia: Para uma abordagem crítica da cultura e dos media. Porto: Campo das Letras, (pp.65-77).

Brito, R. P. & Martins, M. de L. (2004). *Moçambique e Timor-Leste: onde também se fala o português.* Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1005.

Cabecinhas, R. (2011). Narrativas identitárias e memória social: Estudos comparativos em contextos lusófonos. In M. C. de Carvalho, J. C. Ceballos, & J. M. Silva (Eds.), *Cultura Portuguesa, Interculturalidade e Lusofonia* (pp. 171–184). Universidade Católica Portuguesa, Faculdade de Filosofia de Braga. https://hdl.handle.net/1822/17954

Cabecinhas, R. & Cunha, L. (2008). *Da importância do diálogo ao desafio da interculturalidade*. In: Comunicação intercultural : perspectivas, dilemas e desafios : actas da Conferência Internacional. Porto : Campo das Letras (pp.7-12).

Cabecinhas, R., Balbé, A., Camanho, L. & Cunha,L. (2022). *Imagens e miragens do mundo lusófono em manuais escolares de história portugueses: visões do passado, presente e futuro.* In: Moisés, L. M. , Balbé, A., Macedo, I. & Mabasso, E. (Eds). Portugal e Moçambique: travessias identitárias e imaginários do passado, do presente e do futuro. Famalicão: Edições Húmus.(pp.193-220).

Cañedo, R. (2004). *Aproximaciones para una historia de Internet.* Revista Cubana de Información en Ciencias da La Salud, 12(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352004000100005&lng=es&tlng=es

Carr, N. (2011). *A geração superficial: O que a internet está fazendo com nossos cérebros.* Agir.

Carreira, L. S. (2013). *A apropriação como gesto na fotografia de Michael Wolf e Jon Rafman* (Dissertação de mestrado). Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Carvalho, C. A. (2019). Moisés de Lemos Martins: "O português é uma língua não só de comunicação, mas também de culturas, pensamento e conhecimento". *MATRIZes*, 13(1), 93-106. https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i1p93-106

Carvalho, M. S. (2015, Jul.). *Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa e o significado da Lusofonia: análise comparativa.* Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação. Universidade do Minho.

Carvalho, V. de. (2013). O cotidiano na fotografia contemporânea: A rua como lugar de experiência na obra de Philip-Lorca DiCorcia. In: *Dispositivo, fotografia e contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Nau Editora.

Castelo, C. (2011). "*Uma incursão no lusotropicalismo de Gilberto Freyre*". blogue de História Lusófona, ano VI, setembro 2011.

Castells, M. (1999). *A sociedade em rede* (Vol. 1). Paz e Terra.

Capoano, E. (2021, 12 Nov.). *Em defesa do "português brasileiro".* Diário de Notícias. https://www.dn.pt/opiniao/em-defesa-do-portugues-brasileiro-14312992.html.

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. (2023, maio 5). *Museu Virtual da Lusofonia realiza atividades no Dia Mundial da Língua Portuguesa*. Universidade do Minho. https://www.cecs.uminho.pt/museu-virtual-da-lusofonia-realiza-atividades-no-dia-mundial-da-lingua-portuguesa/

Chauí. M. (2000). *Convite à filosofia.* São Paulo: Ática.

Coelho, L. P.; Mesquita, D.P.C. (2013. jan./jul.). *Língua, cultura e identidade: conceitos intrínsecos e interdependentes.* Entreletras, Araguaína, 4, (1), (pp.24-34).

Correia, G. (2020, 16 de março). Chegou o fim-de-semana, continua o Festival Eu Fico em Casa: saiba onde ver os concertos no Instagram. Observador. https://observador.pt/2020/03/16/festival-eu-fico-em-casa-os-maiores-nomes-da-musica-portuguesa-vao-dar-nos-musica-no-instagram/

Correia, M. da L. (2022). *Imagens de intervalo: O postal ilustrado e a cultura visual contemporânea*. Edições Húmus

Cortesão, L. & Stoer, S. (1996). *A interculturalidade e a educação escolar: dispositivos pedagógicos e a construção da ponte entre culturas*. In: Inovação: revista do Instituto de Inovação Educacional Pesquisar Publicações da Revista, Vol. 9 Nº 1 (pp. 35-51)

Couto, M. (2009). Luso-Afonias. *A lusofonia entre viagens e crimes.* In: E se Obama fosse africano e outras Interinvenções (pp. 183-198). Lisboa: Editorial Caminho.

Crary, J. (2012). *Técnicas do observador: Visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Cruz, M. T. (2000). *Da nova sensibilidade artificial* . Universidade Nova de Lisboa. Disponível em BOCC: http://www.bocc.ubi.pt

Cuadra, Á. (2016). A obra de arte na era de sua hiper-reprodutibilidade digital. *Revista Científica de Comunicação Social do Centro Universitário de Belo Horizonte – e-Com*, 9.

Cunha, L. (2001). A nação nas malhas da sua identidade. O Estado Novo e a construção da identidade nacional. Porto: Edições Afrontamento.

Cunha, I.F (2003). As telenovelas brasileiras em Portugal. BOCC - Universidade de Coimbra https://www.bocc.ubi.pt/pag/cunha-isabel-ferin-telenovelas-brasileiras.pdf

Davallon, J. (1992). *Le musée est-il vraiment un média? Culture & Musées, 2*, 99–123

Davis, B. (1991). Infra-Thin multimedia. *Visual Resources Journal* , *7* (4), 379–393. https://doi.org/10.1080/01973762.1991.9659208

Davis, D. (1991). The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991–1995). *Leonardo, 28*(5), 381–386. Publicado pela MIT Press. https://doi.org/10.2307/1576221

Dewey, J. (1980). *Art as Experience*. New York: GP Putnam.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1972). *O Anti-Édipo: Capitalismo e esquizofrenia* . São Paulo: Editora 34.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1995). *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 1.* Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1992). *O que é Filosofia?* Lisboa: Presença.

Deloche, B. (2003). El museo virtual: hacia una ética de las nuevas imagénes (L. Pérez, Trad.). Ediciones Trea, S.L.

Desvallées, A., Mairesse, F., & International Councils of Museums. (2013*). Conceitos-chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura. https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/02/Conceitos-Chave_POR_BR.pdf

Didi-Huberman, G. (1998). *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.

Didi-Huberman, G. (2008). *Quando as imagens tomam posição*: o olho da história. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Didi-Huberman, G. (2015). *Diante do tempo: História da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Drucker, S., & Gumpert, G. (2020). The communicative city redux. Online Media and Global Communication, 1366–1387. ISSN 1932-8036.

Dubois, P. (1993). *O ato fotográfico.* Caminas: Papirus.

Dupuy, J. P. (1995). *A máquina e o humano: Da filosofia da técnica ao pós-humanismo*. Ed. 34.

Durand, G. (1997). As Estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes.

Eisenstein, E. (1998). *A revolução da cultura impressa*: *os primórdios da Europa Moderna.* São Paulo: Ática.

Faber, Henkel, Eulenstein, & ICOM Germany. (2022). The COVID19–Challenge: Museums and their digital engagement in times of crises. https://drive.google.com/file/d/1X-zGj860WWLurjyf_3x9_fJ4DpJLjN8n/view

Faiões, J., Nunes, F., & Vieru, M. (2024, 5 de maio). Está a nascer em Bragança o primeiro Museu da Língua Portuguesa do país. Sic Notícias. https://sicnoticias.pt/pais/2024-05-05-video-esta-a-nascer-em-braganca-o-primeiro-museu-da-lingua-portuguesa-do-pais-052506bf

Faraco, C. A. (2010). A encruzilhada da lusofonia. *Grial, 48*(187), 76–81. http://www.jstor.org/stable/25801681

Faraco, C.A. (2012). *Lusofonia: utopia ou quimera? Língua, história e política.* In Tânia, L. Et al. (Eds.). ROSAE.Linguística, *História, História das Línguas e Outras Histórias* (p.p 31-50). Salvador: EDUFBA. Conferência proferida no I Congresso Internacional de Linguística Histórica. Salvador: Bahia, 29 de Julho de 2009.

Fatorelli, A. (2013). Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Rio de Janeiro: Senac Nacional.

Felinto, E. (2005). *A religião das máquinas*. Ubu Editora.

Felinto, E., & Santaella, L. (2012). *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. Editora 34.

Ferreira, M. E., Guimarães, L., Huete, A., & Peccinia, A. A. (2006). Análise comparativa dos produtos MODIS ecologia para o monitoramento biofísico ambiental do bioma cerrado. Revista Brasileira de Geofísica, 24(2), 251-260. Sociedade Brasileira de Geofísica. ISSN 0102-261X.

Fiorin, J.L. (2006). *A lusofonia como espaço linguístico.* In: Bastos, N. (Eds.) Língua portuguesa: reflexões Lusófonas. (pp.25-48). São Paulo: EDUC.

Flusser, V. (2009). *Filosofia da caixa preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (5ª ed.). Relógio D'Água.

Foucault, M. (1999). *História da sexualidade I: A vontade de saber* . Edições Graal.

Foucault, M. (2008). *Segurança, território, população* . Martins Fontes.

Foucault, M. (1987). *Vigiar e punir: Nascimento da prisão* . Vozes. (Fonte Digital).

Freitas, T. M. G. de. (2014). Erfahrung e Erlebnis em Walter Benjamin. *Revista Garrafa, 33*, 83–95.

Freyre, G. (1953/1959). Aventura e Rotina. Brasil: Livros do Brasil.

Freyre, G. (2003). *Casa-grande & senzala. Formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal*. São Paulo: Global.

Freyre, G. (2010). *O mundo que o português criou*. São Paulo: É Realizações.

G1. (2015, 21 de dezembro). Incêndio atinge Museu da Língua Portuguesa em São Paulo. https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2015/12/incendio-atinge-museu-da-lingua-portuguesa-em-sp-dizem-bombeiros.html

Galeano, E. (2001). *Las palabras andantes*. Buenos Aires: Catálogos.

Gaskell, G. (2002). Entrevistas individuais e grupais. In: Bauer & Gaskell (Eds.) *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: Um manual prático*. (p.p 64-89). Petrópolis: Vozes.

Gontijo, S.(2004).*O livro de ouro da comunicação*. Rio de Janeiro: Ediouro.

Gottschall, C. de S.; Santana, M.C.; Kauark, G. & Ribeiro, V. (2010). *Catálogos das referências culturais do Centro Histórico de Salvador.* Categerô.

Greimas, AJ (1976). *Semiótica e Ciências Sociais* . São Paulo: Editora Cultrix.

Halbwachs, M. (1990). *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice.

Hall, S. , Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (Eds.). (1980). *Cultura, Mídia, Linguagem: Documentos de Trabalho em Estudos Culturais, 1972-79* . Rio de Janeiro: Editora Graal.

Hall, S. (2016). *Cultura e Representação* . Rio de Janeiro: PUC-Rio.

Halliday, M. A. K. (1971). *Language in a social perspective*. London: Educational Resources

Han, B.-C. (2018). *No enxame: Perspectivas do digital* . Vozes.

Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies, 14*(3), 575–599. https://doi.org/10.2307/3178066

Henning, M. (2007). *Legibility and affect: Museums as new media.* Blackwell Publishing.

Henriques, R., & Lara, L. F. (2021). Os Museus Virtuais e a Pandemia do Covid19: a experiência do Museu da Pessoa. Museologia & Interdisciplinaridade, 10(E), 209-220. https://doi.org/10.26512/museologia.v10iEspecial.35924

Hicks, D. (2020). The Brutish Museums: the Benin Bronzes, colonial violence and cultural restitution. Pluto Press.

Hillier, L. (2021). How museums are using immersive digital experiences (pre- and post-pandemic). Econsultancy: The digital marketing & ecommerce experts. https://econsultancy.com/how-museums-are-using-immersive-digital-experiences/

Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the shaping of knowledge*. London and New York: Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (2000). Museums and the Interpretation of Visual Culture. London and New York: Routledge.

Huntington, S. (1999). *O choque de civilizações e a mudança na ordem mundial.* Lisboa: Gradiva.

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). (n.d.). *Centro Histórico de Salvador*. http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/35/

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). (2010). *Dossiê de tombamento: Centro Histórico de Salvador* (2ª ed.). Brasília: IPHAN. http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/DOSSIE%20SALVADOR_pt.pdf

Jamal, C. (2022). *Ensino da História e a construção de identidade nacional no período após a independência em Moçambique*. In: Moisés, L. M. , Balbé, A., Macedo, I. & Mabasso, E. (Eds). Portugal e Moçambique: travessias identitárias e imaginários do passado, do presente e do futuro. Famalicão: Edições Húmus.(pp.171-191).

Jenkins, H. (2009). Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph.

Jewitt, C., & Oyama, R. (2001). Visual Meaning: a Social Semiotic Approach. In van Leeuwen, T. & C. Jewitt (Eds.) (2001). *The Handbook of Visual Analysis* (pp. 134–156). SAGE.

Jornal Expresso. (2022. 21 Abr.). *500 milhões de pessoas falarão português em 20100. E a falar é que a gente se entende.* Disponível em: https://expresso.pt/revista/fisga/2022-04-21-500-

milhoes-de-pessoas-falarao-portugues-em-2100.-E-a-falar-e-que-a-gente-se-entende-aa84a572 Acesso em: 28 Jul. 2022.

Jornal Observador. (2021, 31 de março). *Cabo Verde quer crioulo como língua nacional mas ainda não sabe quando.* Observador. https://observador.pt/2021/03/31/cabo-verde-quer-crioulo-como-lingua-nacional-mas-ainda-nao-sabe-quando/

Kenderdine, S., Hibberd, L., & Shaw, J. (2021). Radical Intangibles: Materializing the Ephemeral. *Museum & Society, 19*(2), 228–244.

Kimmelman , M. (2008). *Movimentos separatistas na Bélgica podem dissolver o país.* In: G1 (11/08/2008). Disponível em: https://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL719833-5602,00-MOVIMENTOS+SEPARATISTAS+NA+BELGICA+PODEM+DISSOLVER+O+PAIS.html

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). London: Routledge.

Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2015). *Focus groups: A practical guide for applied research* (5th ed.). Sage.

Latour, B., & Lowe, A. (2011). The Migration of the Aura, or How to Explore the Original Through Its Facsimiles. In Bartscherer, T., & Coover, R. (Eds.), *Switching Codes. Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts* (pp. 275–297). University of Chicago Press.

Latour, B. (2012). *Reagregando o social: Uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador: EDUFBA

Lemos, A. (2001). *Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura*. COMPÓs, Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2022.
Lemos, A. (2001). Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In A. Lemos, & P. Cunha (Orgs.), Olhares sobre a Cibercultura (pp. 11-23). Sulina.

Lemos, A. (2004). Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva. In A. Lemos (Org.), Cibercidade: As cidades na cibercultura (pp. 19-26). Rio de Janeiro: Editora e-papers.

Lemos, A. (2013). Cidades Inteligentes. Revistas Espaços Urbanos, GV Executivo, 12(2), 46-49. eISSN 2965-0747.

Lévy, P. (2000). *Cibercultura.* São Paulo: Editora 34.

Lévy, P. (1996). As Tecnologias da Inteligência- o futuro do pensamento na era informática. Lisboa: Instituto Piaget.

Lévy, P. (2000). A Inteligência Colectiva – para uma antropologia do ciberespaço. Lisboa: Instituto Piaget.

Lewin, K. (1948). *Resolving social conflicts: Selected papers on group dynamics* (G. W. Lewin, Ed.; foreword by G. W. Allport). New York: Harper & Row.

Lopes, F. A. S. (2018). Visita virtual ao museu: uma proposta turística digital. Revista Lusófona de Estudos Culturais, 5(2), 379-393.

Lourenço, E. (2004). *A Nau de Ícaro seguido de Imagem e Miragem na Lusofonia*. 3. ed. Lisboa: Gradiva.

Lusa. (2017, 17 Jul.). *CPLP/20 anos: Palavra lusofonia é de uso corrente mas ainda incomoda.* In: Observatório da Língua Portuguesa. Disponível em: https://observalinguaportuguesa.org/cplp20-anos-palavra-lusofonia-e-de-uso-corrente-mas-ainda-incomoda/. Acesso em: 25 fevereiro 2023.

Luz, P. S. (2021, 10 Nov.). *Há crianças portuguesas que só falam 'brasileiro´*. In: Diário de Notícias. Disponível em: https://www.dn.pt/sociedade/ha-criancas-portuguesas-que-so-falam-brasileiro-14292845.html.

Mabasso, E. (2022, Mai.). *Espetando rosas em espinhos da micaia? o português e as línguas bantu na televisão pública em Moçambique*.In: VERBUM, v. 11, n. 1, (pp. 12-24).

Macdonald, S.(2006). *Expanding Museum Studies: An Introduction.* In: Macdonald, S. (Eds). A Companion to Museum Studies. Oxford: Blackwell Publishing. ISBN-13: 978-1-4051-0839-3

Macedo, IM (2016). *Migrações, memória cultural e representações identitárias: A literacia fílmica na promoção do diálogo intercultural* (Tese de doutorado). Universidade do Minho, Instituto de Ciências Sociais. Repositório da Universidade do Minho. https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/822/browse?type=author&order=ASC&rpp=20&authority=3812

Macedo, I., Balbé, A. & Cabecinhas, R. (2023, Jan/Abr). Cultura visual, educação e comunicação intercultural: grupos de discussão com estudantes no ensino secundário português. In: Educação em Foco, ano 26, n. 48 - Belo Horizonte (MG)

Macedo, L.; Martins, M. L; Cabecinhas, R. (2011). *Blogando a Lusofonia: experiências em três países de língua oficial portuguesa.* Anuário Internacional de Comunicação Lusófona. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/hand le/1822/36686. Acesso em 20.março.2022.

Machado, A. (2001). *Máquina e imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas* (3ª ed.). São Paulo: EDUSP.

Machado da Silva, J. (2012). *Tecnologias do imaginário: Mídia, cotidiano, memória*. Sulina.

Magenta, M. (2012). Google Art Project libera visita virtual à Pinacoteca e ao MAM. Disponível em https://m.folha.uol.com.br/ilustrada/2012/04/1071082-google-art-project-libera-visita-virtual-a-pinacoteca-e-ao-mam.shtml

Maffesoli, M. (2001). *O Imaginário é uma Realidade.* Revista Famecos, nº15, Porto Alegre. Acedido em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/ article/view/3123

Malraux, A. (1978). O museu imaginário. Lisboa: Edições 70.

Manovich, L. (2001). The language of new media. The MIT Press.

Marasciulo, M. (2021, 18 JUL). *Gilberto Freyre: 5 pontos para entender a importância do sociólogo* In: https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Historia/noticia/2021/07/gilberto-freyre-5-pontos-para-entender-importancia-do-sociologo.html

Marsh, E., & Rajaram, S. (2019). The digital expansion of the mind: Implications of Internet usage for memory and cognition. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition, 8*(1), 1–14.

Martín-Barbero, J. (1997). *Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia* (R. Polito & S. Alcides, Trads.; Prefácio de N. G. Canclini). Rio de Janeiro: Editora UFRJ. (Obra original publicada em 1987)

.

Martins, M.L. (2004). *Semiótica.* Universidade do Minho. RepositoriUM: https://hdl.handle.net/1822/996

Martins, M.L. (2006a). Lusofonia e Lusotropicalismo: Equívocos e Possibilidades de dois conceitos hiper-identitários. In: Bastos. N. (Eds.) (2006). *Língua Portuguesa: Reflexões Lusófonas*, pp. 49-62. São Paulo: Editora PUC SP EDUC. https://hdl.handle.net/1822/1075

Martins, M.L (2006b). *A Lusofonia como promessa e o seu equívoco lusocêntrico*. In M. L. Martins; H. Sousa & R. Cabecinhas (Eds.), *Comunicação e lusofonia: para uma abordagem crítica da cultura e dos média no espaço lusófono* (pp. 79-97). Porto: Campo das Letras. https://hdl.handle.net/1822/30019

Martins, M. L., Pires, H., & Oliveira, M. (2008). Dos postais ilustrados aos posts nos weblogues: Para uma sócio-semiótica da imagem e do imaginário. In M. L. Martins & M. Pinto (Orgs.), *Comunicação e cidadania – Atas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação* (pp. 2960–2969). Braga: CECS, Universidade do Minho.

Martins, M. L. (2011). Globalization and Lusophone world. Implications for citizenship. In M. Pinto & H. Sousa (Eds.), *Communication and citizenship: Rethinking crisis and change* (pp. 75–84). Grácio Editor. http://hdl.handle.net/1822/25344

Martins, M. L. (2014). Língua portuguesa, globalização e lusofonia. In Bastos, N. (Ed.) *Língua portuguesa e lusofonia* (pp. 15-33). São Paulo, Brasil: EDUC - Editora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. http://hdl.handle.net/1822/29178

Martins, M. L. (2015 a). (Ed.). *Lusofonia e interculturalidade – Promessa e travessia*. Húmus; Universidade do Minho – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. http://hdl.handle.net/1822/39693

Martins, M. L. (2015 b). Média digitais e Lusofonia. In M. L. Martins (Ed.), *Lusofonia e interculturalidade: promessa e travessia* (pp. 27-56). Famalicão: Edições Húmus. https://hdl.handle.net/1822/39698

Martins, M. L. (2017). *A linguagem, a verdade e o poder: Ensaio de semiótica social. Vila Nova de Famalicão*: Húmus.

Martins, M. L. (2018a). Os países lusófonos e o desafio de uma circum-navegação tecnológica. *Comunicação e Sociedade*, 34, 87–101. https://doi.org/10.17231/comsoc.34(2018).2937

Martins, M. L. (2018b). "Communication studies cartography in the Lusophone world". *Media, Culture & Society*, v. 40(3): 1-6 https://doi.org/10.1177/0163443717752812

Martins, M. L. (2018c). "A lusofonia no contexto das identidades transnacionais e transcontinentais". *Letrônica* 11(1): 3-11. http://dx.doi.org/10.15448/1984-4301.2018.1.30438

Martins, M.L. (2021). *Pensar Portugal: A modernidade de um país antigo*. Braga: UMinho. https://hdl.handle.net/1822/74777

Martins, M. L. (2022). A construção de uma cartografia transcultural no espaço da língua portuguesa. In R. Brito, A. L. Trevisan & M. L. Martins (Eds.), *Linguagens, Sociedades e Culturas: Interfaces* (pp. 17-30). São Paulo: Editora LiberArs. https://hdl.handle.net/1822/79737

Martins, M. L. & Macedo, I. (Eds). (2019). *Políticas da língua, da comunicação e da cultura no espaço lusófono*. Famalicão: Húmus. https://hdl.handle.net/1822/62825

Martins, M., Sousa, H., Cabecinhas, R. (Eds.) (2006). *Comunicação e Lusofonia – Para uma abordagem crítica da cultura e dos media*. Porto: Campo das Letras. https://hdl.handle.net/1822/30019

Martins, M., Oliveira, M. & Bandeira (2012), "O 'mundo português' da Exposição de 1940 em postais ilustrados. O global numa visão lusocêntrica", *Revista de Comunicação e Linguagens,* 42, 265-278. Lisboa, Relógio D'água. https://hdl.handle.net/1822/24149

Martins, P. (2023). *Pés descalços* (Ilustrações de B. Quintino). Editora do Brasil.

McLuhan, M. (1970). *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Companhia Editora Nacional.

McLuhan, M. (2000). *Os meios de comunicação como extensões do homem* . Cultrix.

McQuire, S. (2023). Beyond the smart city: A communications-led agenda for twenty-first century cities. Online Media and Global Communication, 148-169. https://doi.org/10.1515/omgc-202

Mignolo, W. & Walsh, C. (2018). *On Decoloniality: Concepts, Analytics, Praxis.* London: Doke University Press.

Ministério da Educação e Desenvolvimento Humano, Moçambique (2020). Plano Estratégico da Educação 2020 - 2029. Disponível em: https://planipolis.iiep.unesco.org/sites/default/files/ressources/2020-22-mozambique-esp.pdf

Mintz, A. (1998). Media and Museums: A Museum Perspective. In S. Thomas & A. Mintz (Eds.), The Virtual and the Real. Media in the Museum (pp. 19-34). American Association of Museums.

Mitchell, W. J. (1996). E-topia: Urban life, Jim—but not as we know it. MIT Press.

Mitchell, W. J. (2002). City of bits: Space, place, and the infobahn. MIT Press.

Monteiro de Camargo, J. S. da S., de Souza, I. P., & Teruya, T. K. (2020). Significados culturais da capulana: Possibilidades para o ensino de História Afro-Brasileira e Africana. *Retratos da Escola*, 14(36), 837–852. https://doi.org/10.22409/1982-9548.v14i36.a1825

Mota-Ribeiro, S. (s.d.). *Workshop sobre análise de imagem* [Vídeo]. PGET – Universidade Federal da Santa Catarina. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=BjaBhOVF5tg

Moscovici, S. (2003). *Representações sociais: Investigações em psicologia social*. Petrópolis: Vozes.

Museu de Lisboa. (2021). Histórias escondidas de um museu. Recuperado de https://www.museudelisboa.pt/pt/acontece/historias-escondidas-de-um-museu

Museu Virtual da Lusofonia. (2023, outubro 29). *Aula aberta com a fotógrafa Yassmin Forte*. https://www.museuvirtualdalusofonia.com/agenda/aula-aberta-com-a-fotografa-yassmin-forte/

Nações Unidas. (2020, 14 de fevereiro). *Entrevista: Secretário da Cultura da Guiné-Bissau quer crioulo guineense como língua oficial.* ONU News. https://news.un.org/pt/story/2020/02/1705191

Nações Unidas. (2020, 5 de maio). *Com mais de 20 idiomas, Moçambique tenta quebrar barreiras linguísticas.* ONU News. https://news.un.org/pt/story/2020/05/1713762

Namburete, E. (2006). *Língua e lusofonia: a identidade dos que não falam português*. In Bastos, N. (org.). Linguística Portuguesa. Reflexões Lusófonas (pp. 63-74). São Paulo: EDUC – IP/PUC. Campo das Letras.

National Endowment for the Arts. (2022, 15 de março). New Data Show Economic Impact of COVID-19 on Arts & Culture Sector. Recuperado de https://www.arts.gov/news/press-releases/2022/new-data-show-economic-impact-covid-19-arts-culture-sector

Naik, U., & Shivalingaiah, D. (2008, 28-29 de fevereiro e 1 de março). Comparative Study of Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0. In International CALIBER 2008. University of Allahabad.

Ngomane, N. (2012). *"Quem quer ser apagado?"* in Semanário Sol, 06/01/2012, p. 24.

Nicoletti, D. A. R., & Berg, S. M. P. C. (2016, 22–26 de agosto). As cartas de Schiller e a educação estética: Um processo para a criação musical [Comunicação]. *XXVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil.https://www.anppom.com.br/congressos/index.php/26anppom/bh2016/paper/download/4473/1405

Observatório da Língua Portuguesa. (2016, 7 de abril). *Angola: Português é falado por 71,15% de angolanos (censo de 2014).* Observatório da Língua Portuguesa. https://observalinguaportuguesa.org/angola-portugues-e-falado-por-7115-de-angolanos/

ODCE. (2020). Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors. Recuperado de https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-covid-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/

Oliveira, T., & Macedo, I. (2022). *Uma viagem digital e intercultural pelos países de língua portuguesa: O caso do Museu Virtual da Lusofonia*

ONU. (1948). *Declaração Universal dos Direitos Humanos*. https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos

Parente, A. (2008, novembro). Cinema de exposição: O dispositivo em contra/campo. In Revista Poiésis, 12, 51-63.

Paulus. (2002). *Bíblia de Jerusalém* (Edição revista e ampliada). Paulus Editora.

Pedroni, F. (2014). Chronos e Kairós: Determinações poéticas para o tempo vivido. *Revista do Colóquio*, 4(6), 245–254. https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/7724

Peirce, C. S. (1977). *Semiótica e significação*. São Paulo: Hucitec.

Pepperell, R. (1995). *The posthuman condition: Consciousness beyond the brain*. Intellect Books.

Pimenta, J. (2010). *A cinematic path through the virtual museum: Exploring Chris Marker's Ouvroir*. Harvard University.

Pinhoni, M., & Croquer, G. (2024, fevereiro 2). Brasil tem mais templos religiosos do que hospitais e escolas juntos; região Norte lidera com 459 para cada 100 mil habitantes. *G1*. https://g1.globo.com/economia/censo/noticia/2024/02/02/brasil-tem-mais-templos-religiosos-do-que-hospitais-e-escolas-juntos-regiao-norte-lidera-com-459-para-cada-100-mil-habitantes.ghtml

Pinto-Coelho, Z. (2007). Recensão crítica: *Handbook of Visual Analysis*, de Theo van Leeuwen e Carey Jewitt (Eds.). *Comunicação e Sociedade*, 11, 202–205.

Pinto, P.S. (2016). *Os Dias da História - Admissão de Portugal na ONU* . Disponível em: https://ensina.rtp.pt/artigo/admissao-de-portugal-na-onu/ . Acesso em 24 de fevereiro de 2023.

Pinto, S.C de L. (2020). As tecnologias de poder no diagnóstico da pandemia da COVID-19. *LOGEION: Filosofia da informação, 7* (1), 49-61. https://doi.org/10.21728/logeion.2020v7n1.p49 -61

Précoma , A. A., Ferreira , H.S., Portanova, R.S. (2019). *A plurinacionalidade na Bolívia e no Equador: superação dos estados coloniais.* In: Revista Brasileira de Políticas . V. 9, N.2. DOI: 10.5102/rbpp.v9i2.6061

Preziosi, D., & Farago, C. (2019). *Grasping the world: The idea of the museum.* Routledge.

Proctor, N. (2011). O Google Art Project: Uma nova geração de museus na web? Curator: The Museum Journal, 54(2), 215–221. https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2011.00083.x

Quijano, A. (2007a). *Coloniality and modernity/rationality* . In: Cultural Studies, 21:2-3, 168-178, DOI: 10.1080/09502380601164353

Quijano, A. (2007b). Colonialidad del poder y clasificación social. In El giro decolonial: Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. Siglo del Hombre Editores.

Rajagopalan, K. (1998) *O conceito de Identidade em lingüística: é chegada a hora de uma consideração radical.* In: Signorini, I. (Eds). Língua(gem) e identidade: elementos para uma discussão no campo aplicada: São Paulo: Mercado de Letras.

Ramos-Horta, J. (2012, 22 de abril). *Timor-Leste, tétum, português, língua indonésia ou inglês?* Público. https://www.publico.pt/2012/04/22/jornal/timorleste-tetum-portugues-lingua-indonesia-ou-ingles-24412839

Rancière, J. (2006). *A distribuição dos sensíveis: Estética e política*. Editora 34.

Rancière, J. (2009). *A Partilha do Sensível.* São Paulo: EXO exerimental org.

Rancière, J. (2012a). *O destino das imagens*. Editora 34.

Rancière, J. (2012b). *Le métode de l´égalité*. Bayard.

Rancière, J. (2014). *O espectador emancipado*. Editora 34.

Ribeiro, A. P. (2018). *Para acabar de vez com a lusofonia. Lusotopie*, 17(2), 220-226. https://doi.org/10.1163/17683084- 12341728

Ribeiro, J. (2012). *Sincretismo religioso no Brasil*. São Paulo: Estrategistas. https://estrategistas.com/wp-content/uploads/2013/06/Sincretismo-religioso-no-Brasil-Josenilda-Ribeiro.pdf

Rivière, G. H. (1985). *The ecomuseum—An evolutive definition*. *Museum International, 37*(4), 140–145. https://doi.org/10.1111/j.1468-0033.1985.tb00581.x

Robinson, H. (2015). *Knowledge utopias: An epistemological perspective on the convergence of museums, libraries and archives*. *Museum & Society, 12*(3), 210-224. https://doi.org/10.29311/mas.v12i3.260

Rosa, J.G. (1964). *Grande Sertão: Veredas.* Rio de Janeiro, José Olympio.

Santaella, L. (1984). *O que é semiótica*. Coleção Primeiros Passos. Rio de Janeiro: Editora Braziliense.

Santos, R. (2023, maio 11). *Pés descalços* [Poema]. Rodrigo Santos Escritor. https://rodrigosantosescritor.com.br/site/pes-descalcos/

Santos, W. B. S. A. (2019). Discursos do Museu da Língua Portuguesa: Uma língua em movimento nas práticas culturais brasileiras. Tese de doutoramento em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Recuperado de https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/22341

Saramago, J. (1995). *Ensaio sobre a cegueira*. Lisboa: Caminho.

Saussure, F. de. (2006). *Curso de Linguística Geral* (Edição bilíngue). Editora Cultrix.

Schiller, F. (2002). *Educação estética do homem: Numa série de cartas* (R. Schwarz & M. Suzuki, Trads.; 4ª ed.). Iluminuras. (Trabalho original publicado em 1989).

Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: An overview of its origins, concepts, and terminology. In The Museum Review, 4(1). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/335241270_The_virtual_museum_an_overview_of_its_origins_concepts_and_terminology

SENGE-BA. (2022, julho 4). *A fundação de Salvador e como o seu traçado inicial determinou a ocupação do seu termo no primeiro século*. Sindicato dos Engenheiros da Bahia. https://sengeba.org.br/a-fundacao-de-salvador-e-como-o-seu-tracado-inicial-determinou-a-ocupacao-do-seu-termo-no-primeiro-seculo

Silva, L. L. (1999). Globalização das redes de comunicação: Uma reflexão sobre as implicações cognitivas e sociais. In P. Q. Brito (Ed.), O futuro da Internet: Estado da arte e tendências de evolução (pp. 53-64). Editora Centro Atlântico.

Silva, J. O. T. (2020). Museologia virtual e cibermuseologia: Estudos sobre a virtualização da instituição museu – Um estudo de caso do pesquisa-ação do Museu do Cerrado da UnB. Monografia apresentada para obtenção do curso de Bacharel em Museologia, Universidade de Brasília. Recuperado de https://bdm.unb.br/handle/10483/28237

Silva, R. (2022). Os sentidos e as exposições imersivas: O caso da "Meet Vincent Van Gogh". In D. Agapito (Ed.), Marketing Sensorial - casos no retalho, hospitalidade e turismo (pp. 145-148). Faro: Sílabas e Desafios.

Silvana, Y. (2012). The Google art project, copyright and the future of museums. In Art+Law Journal. Arts Law Centre of Australia (pp. 34-41). ISSN 1324-7271.

Smith, A. (1991). *National Identity.* Londres: Penguin Books.

Sood, A. (2011, março). Construindo um museu de museus na web. In TED 2011. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=zw9NXY3xOOI

Sousa, V. (2015). *Da ´portugalidade´ à ´Lusofonia´*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação. Universidade do Minho. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/38461/1/V%c3%adtor%20Manuel%20Fernandes%20Oliveira%20de%20Sousa.pdf

Sousa, V. , Khan, S., Pereira, P. S. (2022). *A Restituição Cultural Como Dever de Memória*. In: *Comunicação e Sociedade* 41 (2022): (pp.11-22). https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/4039/4135.

Stiegler, B. (2004). *La técnica y el tiempo. Tomo 3*. Guipúzcoa: Hiru Hondarribia.

Tamen, M. (2012, 24 de abril). *A lusofonia é uma espécie de colonialismo de esquerda.* Jornal i. https://ionline.sapo.pt/467762

Tamen, M. (2016, 8 de janeiro). *A política da língua.* Observador. https://observador.pt/opiniao/politica-da-lingua

Thibault, P. (1991). Social semiotics as praxis: Text, social meaning making and Nabokov‘s Ada. University of Minnesota Press

Travassos, M. de L. (2009). *Estética do choque: Arte e política em Walter Benjamin* (Dissertação de Mestrado). Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.

Trindade, E. (2015). O Olho Que Tudo Vê: A representação das cidades na fotografia de Doug Rickard e Michael Wolf. Tese de mestrado, Universidade Federal do Rio de Janeiro. https://www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo=upload/disserta_etrindade_2015.pdf

Trindade, E. (2022). Dos Muros Para o Ecrã: Arte Urbana, Quotidiano e Experiência Estética no Museu Virtual da Lusofonia. *Vista*(9), e022004. https://doi.org/10.21814/vista.3982

Trindade, E., Nardini, A & Martins, M.L. (2022). *Território, Memória e Interculturalidade: o Museu Virtual da Lusofonia e a paixão pela Língua Portuguesa*. In: Brito, R., Capoano, E. & Sousa, V. (Eds.) (2022). Identidade, Lusofonia, Interculturalidade, Comunicação: Interfaces. (pp.76-96).São Paulo: Líquido Editorial e Consultoria.

Trindade, E., Nardini, A., & Martins, M. L. (2023). Território, memória e interculturalidade: O Museu Virtual da Lusofonia e a paixão pela língua portuguesa. In R. Brito, E. Capoano, & V. Sousa (Eds.), Identidade, lusofonia, interculturalidade, comunicação: Interfaces (pp. 76-96). São Paulo: Líquido Editorial.

Trindade, E., & de Lemos Martins, M. (2024). *Constelações Decoloniais: O Pós-Museu como espaço de interculturalidade e resistência*. Revista Lusófona de Estudos Culturais, 11(2), e024017. https://doi.org/10.21814/rlec.5739

Tsichritzis, D., & Gibbs, S. (1991). Virtual Museums and Virtual Realities. In Object composition = Composition d'objets (pp. 157–164). Genève: Centre universitaire d'informatique.

Turkle, S. (1989). O Segundo Eu: Os computadores e o espírito humano. Lisboa: Ed. Presença.

Turkle, S. (1997). A Vida no Ecrã: Identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d'Água.

UNESCO. (2003). *Convenção para a salvaguarda do património cultural imaterial*. https://ich.unesco.org/doc/src/00009-PT-Portugal-PDF.pdf

UNESCO. (2020). Respuestas de las ciudades creativas de la Unesco a la covid-19. ISBN 978-92-3-300141-1.

Universidade Federal de Santa Maria. (n.d.). *Paulo César Vialle Munhoz*. UFSM Pública. https://ufsmpublica.ufsm.br/docente/19187

van Leeuwen, T., & Jewitt, C. (Eds.). (2001). *The handbook of visual analysis*. London: SAGE.

Venâncio, J. C. (2013). *Lusofonia e cânone lusófono. Da controvérsia dos conceitos à manifestação de duas escritas a partir da margem*. In: Cristóvão, Fernando (Eds.). Ensaios Lusófonos (pp. 83-99). Coimbra: Almedina.

Vergès, F. (2023). Decolonizar o Museu: Programa de desordem absoluta. Tradução: Mariana Echalar. São Paulo: Ubu Editora.

Zardini, M. (2016). Toward a Sensorial Urbanism. In A. Schwanhäußer (Ed.), Sensing the City: A Companion to Urban Anthropology (pp. 141-150). Basel, Switzerland: Birkhauser Verlag.

ANEXOS e APÊNDICES

Anexo 1 - Newsletter Museu Virtual da Lusofonia

Inscrever-se | Edições anteriores | Traduzir

Veja este e-mail no seu navegador





Lançamento da coleção "As Mulheres da Minha Terra", de Yassmin Forte 30 de março - exposição online

No mês em que é realizado o Dia Internacional da Mulher, o Museu Virtual da Lusofonia lança a exposição **"As Mulheres da Minha Terra"** de ***Yassmin Forte*** , fotografia moçambicana.

A coleção transporta-nos ao ambiente vibrante do Mercado da Machava, em Maputo, para sentir a força e resiliência das mulheres moçambicanas. Eles são a maioria dos trabalhadores do mercado e foram essenciais durante a pandemia para a economia

elementos e outros bens essenciais.

exposição em destaque



O novo episódio do podcast **"Diálogos em Travessia"** traz uma entrevista com Yassmin Forte, autora da coleção "As Mulheres da Minha Terra". Na conversa, Forte fala sobre a luta cotidiana das mulheres moçambicanas e, em especial, das trabalhadoras do mercado em Maputo, além de abordar o ativismo feminino em Moçambique.

Yassmin Forte , é moçambicana, nasceu em Quelimane (Zambézia), e vive em Maputo desde 1986. É licenciada em Ciências da Comunicação, Relações Públicas e Jornalismo no Instituto Superior Politécnico e Universitário (ISPU) em Maputo. Entre cursos e residências, já realizou 6 convidadas individuais, participou de 10 entrevistas coletivas, fez a curaria de 7 convidadas e de concursos. Ganhou diversos prémios, como o "Inclusão na Diversidade", em Portugal, e o "Prémio Mozal Artes e Cultura" (Fotografia de Categoria), em Moçambique.

3º episódio do podcast



A exposição em cartaz no mês de março também nos conduz a Moçambique, desvendando a intensa vida cultural do bairro do Aeroporto, em Maputo, e referindo às diversas referências artísticas que emergem na região, com nomes como Malangatana, Shikhane ou João Timane.

A coleção **"Bairro Aeroporto em Maputo: vida, arte e representação"** faz parte da mostra permanente do Museu Virtual da Lusofonia no Google Arts & Culture, com fotografias de ***Simone Faresin*** e entrevista com ***João Timane*** .

exposição em cartaz

Copyright © 2022 Museu Virtual da Lusofonia. Todos os direitos reservados.

Nossos contactos:
mvl@ics.uminho.pt
+351 915652368

Este e-mail foi enviado para elanetrindade@hotmail.com
por que recebi isso? cancelar inscrição desta lista atualizar preferências de assinatura

Anexo 2 - Termo de consentimento informado para entrevistas e grupos focais



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Termo de Consentimento Informado

Esta investigação insere-se no projeto de tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, com título provisório: "A galeria de imagens do Museu Virtual da Lusofonia: experiência estética, memória e imaginário", sediado no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, da Universidade do Minho. O objetivo principal da investigação é compreender de que maneira as imagens presentes no Museu Virtual da Lusofonia, enquanto plataforma digital de divulgação e preservação do patrimônio cultural lusófono, contribuem para a construção da memória coletiva, do imaginário social e da experiência estética dos seus públicos. Para isso, serão analisadas as dinâmicas de curadoria e gestão das coleções (eixo da emissão comunicacional), através de entrevistas com curadores e administradores do museu, bem como as percepções e apropriações do público (eixo da receção), investigadas por meio de grupos focais.

Cada participante pode expressar livremente a sua opinião, não havendo respostas certas ou erradas nem avaliação da intervenção individual. Será solicitado o preenchimento de um breve questionário e depois haverá um debate em grupo. O tempo total da atividade será de aproximadamente 90 minutos. Os diálogos serão gravados e as gravações destruídas cinco anos após a investigação. A participação no estudo é voluntária, não há qualquer compensação financeira nem prejuízos para quem não queira participar. A investigação é financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT).

Esta investigação segue o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD), com entrada em vigor em 25 de Maio de 2018, - REGULAMENTO (UE) 2016/679 DO PARLAMENTO EUROPEU E DO CONSELHO, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados, que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a proteção de Dados).

-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-

Declaro ter lido e compreendido este documento, bem como as informações verbais que me foram fornecidas pela/s pessoa/s que acima assina/m. Foi-me garantida a possibilidade de, em qualquer altura, recusar participar neste estudo sem qualquer tipo de consequências. Desta forma, aceito participar neste estudo e permito a utilização dos dados que forneço de forma voluntária, confiando que apenas serão utilizados para esta investigação.

Nome: _____ Assinatura: _____

Data: _____ /_____ /_____

ESTE DOCUMENTO É COMPOSTO DE UMA PÁGINA E FEITO EM DUPLICADO: UMA VIA PARA O/A INVESTIGADOR/A, OUTRA PARA A PESSOA QUE CONSENTE

Apêndice 1 - Fotografias analisadas no corpus da pesquisa

	Imagem	Título (ano) - Coleção	Autor	País
1		*Movimento* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
2		*Entrada no mercado* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
3		*Placa de inauguração* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
4		*Vista ampla* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
5		*Bancas* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
6		*Mais vendedoras que bancas* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
7		*Sentada no chão* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
8		*Resiliência* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
9		*Um olhar mais próximo* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique

10		*Sementes* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
11		*Trabalho diário* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
12		*Olhares* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
13		*Verde* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
14		*Vermelho* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
15		*Diversos produtos* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
16		*Uma de muitas vendedoras* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
17		*Força* (2022) – As mulheres da Minha Terra	Yassmin Forte	Moçambique
18		*Farda capulana* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
19		*Retrato mulher com capulana* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
20		*Mulher com capulana* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique

21		*Mulher Moçambicana* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
22		*Capulana para carregar o bebé* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
23		*Colheita do ano* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
24		*Retrato mulher moçambicana* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
25		*Dança com a capulana* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
26		*Grupo de mulheres* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
27		*Capulana na cintura* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
28		*Capulana na cintura primeira amarração* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
29		*Capulana na cintura segunda amarração* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
30		*Capulana na cintura finalização* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique

31		*Mulheres do norte de Moçambique* (2022) – Capulana	Yassmin Forte	Moçambique
32		*Ainda tem espaço* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
33		*Ainda tem espaço 2* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
34		*Hora de ponta* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
35		*Filas* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
36		*Filas 1* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
37		*Lotação* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
38		*Paragem 24 de Julho* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
39		*Muitas pessoas a entrar* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
40		*Paragem CFM* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique

41		*MapaTransportes Maputo* (2024) – Transporte Público em Maputo, Moçambique	Yassmin Forte	Moçambique
42		*Avenida da Liberdade - Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
.43		*Avenida Central - Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
44		*Rua de São Marcos - Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
45		*Rua do Souto - Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
46		*Ruela - Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
47		*Encerrado* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
48		*Inverno em Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
49		*Rossio da Sé de Braga* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
50		*Fé* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal

51		*Seguros* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
52		*Futuro em aberto* (2022) – Braga Sem Vivalma	Sofia Gomes	Portugal
53		*Largo de Santo Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
54		*Largo da Cruz do Pascoal* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
55		*Sorrisos* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
56		*Flores e água de cheiro* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
57		*Largo do Santo Antônio Além do Carmo* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
58		*Crianças* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
59		*Vendedores de rua* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil

60		*Vassouras à venda* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
61		*Comércio local* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
62		*Tradições baianas* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
63		*Brincadeiras de criança* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
64		*Bando da anunciação* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
65		*Pôr-do-sol no Largo do Santo Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
66		*Cai a noite no Largo do Santo Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
67		*Desfile cívico de 02 de Julho* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
68		*Cultura e gastronomia no Santo Antônio* (2021) –	Paulo Munhoz	Brasil

		Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano		
69		*Boemia baiana* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
70		*Cotidiano e diversidade* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
71		*Igreja de Santo Antônio Além do Carmo* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte I: Cotidiano	Paulo Munhoz	Brasil
72		*Contorno de três igrejas* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
73		*Sobrado* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
74		*Reflexo* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
75		*Educandário* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
76		*Altar* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil

77		*Igreja do Santo Antônio Além do Carmo* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
78		*Forte do Santo Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
79		*Largo da Cruz do Pascoal* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
80		*Vista da torre* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
81		*Fachada do Forte de Santo Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
82		*Através da ramagem Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
83		*Vista do coreto e da igreja (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
84		*Coreto (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
85		*Praça das Armas (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil

86		*Ladeira do Boqueirão (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
87		*Rua Direita (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
88		*Reflexos (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
89		*Na sacristia (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
90		*Baluarte (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
91		*Dentro da fortaleza (2021)* – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte II:Memória	Paulo Munhoz	Brasil
92		*Vigília* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
93		*Benção* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
94		*Padre Ronaldo Guimarães* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil

95		*Anjos da Coroação* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
96		*Procissão do encontro* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
97		*Lavagem da escadaria* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
98		*"Ogum Yê... Meu Pai!"* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
99		*Ostentório* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
100		*Janelas* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
101		*Lições* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
102		*Uma pequena conversa* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
103		*Novenas e trezenas* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil

104		*Irmandade* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
105		*Baiana do acarajé* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
106		*Pão do Santo Antônio* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
107		*Mãe Marta de Iansã* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
108		*Irmandades* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
109		*Santo padroeiro* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
110		*Altar da Igreja dos Perdões* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil
111		*Fé* (2021) – Antônio, O Santo Do Além Carmo - Parte III: Fé	Paulo Munhoz	Brasil

Apêndice 2 - Guião para entrevistas semi-estruturadas aos curadores

O processo curatorial. Da seleção aos objetivos da exposição.

1.1 De que forma tomou conhecimento do Museu Virtual da Lusofonia e começou a colaborar com a plataforma?

1.2 Como se deu o processo de seleção das obras para a exposição?

1.3 Que critérios foram utilizados para construir as narrativas visuais da exposição?

1.4 Quais foram os objetivos principais que motivaram o desenvolvimento desta exposição?

3.4 O que gostaria que o público retirasse da experiência de visualização desta exposição?

Escolhas estéticas e a construção das narrativas

2.1 Como foram realizadas as escolhas estéticas (imagens, vídeos e outros materiais)?

2.2 Que aspectos da identidade e da memória cultural lusófonas considera que foram destacados?

2.3 Qual acha que pode ser o papel desta exposição na promoção do conhecimento coletivo no contexto lusófono?

2.4 O que pensa sobre a plataforma do Museu Virtual da Lusofonia enquanto espaço de expressão das culturas lusófonas?

Imagem virtual e a relação com os públicos

3.1 Qual é a sua opinião sobre a interação dos públicos com as exposições virtuais?

3.2 Quais as especificidades da preparação de uma coleção e exposição para um ambiente virtual?

3.3 O seu processo criativo é maioritariamente on-line, off-line, ou considerá-lo-ia híbrido? Em que medida?

3.4 Qual o papel que atribui à tecnologia na forma como as imagens e os artistas são percebidos e interpretados?

3.5 Que aspetos podem ser melhorados no Museu Virtual da Lusofonia, para uma maior imersão e experimentação cultural por parte dos públicos?

3.6 Conhece outros museus virtuais? Se sim, quais as qualidades e/ou limitações que têm quando comparados com o MVL?

3.7 Qual o significado da plataforma estar integrada no Google Arts & Culture? De que forma isso influencia o processo criativo, bem como a experiência de receção por parte do público?

3.8 Gostaria de acrescentar algo sobre a sua experiência enquanto autor da exposição?

Apêndice 3 - Guião para entrevistas semi-estruturadas aos gestores de conteúdos do Museu Virtual da Lusofonia

Perceções sobre o Museu Virtual da Lusofonia

1.1 Como descreveria o seu papel no desenvolvimento do Museu Virtual da Lusofonia?

1.2 Quais considera que são as propostas teóricas sobre a noção de lusofonia e de memória cultural do Museu?

Imersão, interatividade e hibridez

2.1 O que significa criar uma experiência imersiva dentro de um museu virtual?

2.2 Como ocorre o processo de integração das imagens e de outros artefatos no Museu Virtual da Lusofonia?

2.3 De que forma e quais são as potencialidades do uso de uma hibridez de mídias (imagem, texto, vídeo, áudio, sistema de geolocalização) no Museu Virtual da Lusofonia?

2.4. De que forma lhe parece que nesta hibridez de média o MVL pode vir a integrar dispositivos de Inteligência Artificial?

2.5. De que maneira os usuários podem interagir com as exposições e com os conteúdos digitais?

2.6. Qual é a sua opinião sobre as possibilidades de interatividade no ambiente virtual na transformação da forma como o público percebe e se envolve com as exposições?

2.7. Como funciona a articulação do MVL com o Google Arts & Culture?

2.8. Têm dados sobre os públicos do MVL (número de visitantes, perfil geográfico, demográfico, etc)? Se sim, pode falar-nos um pouco sobre esses públicos?

2.9. Que outros museus virtuais lhe parecem ser exemplares de boas práticas e em que medida?

Tecnologia e memória cultural

3.1 De que forma a tecnologia utilizada no Museu Virtual da Lusofonia contribui para a construção e ressignificação de narrativas e memórias?

3.2 Quais considera que são os efeitos da experiência virtual no modo como as pessoas se identificam com as memórias e culturas representadas?

O Museu Virtual da Lusofonia, culturas e conhecimento

4.1 Como a plataforma ajuda a fomentar a conexão entre diferentes culturas e países lusófonos?

4.2 Qual o papel da plataforma na democratização da cultura e do conhecimento, especialmente para públicos que não têm acesso fácil a museus?

4.3 Gostaria de acrescentar algo sobre a sua experiência enquanto curador/gestor da exposição?

Apêndice 4 - Guião para os grupos focais

Perceções sobre as exposições, lusofonia e o MVL

1.1 O que chamou mais a vossa atenção nas exposições visualizadas?

1.2 Que obra ou imagem em particular despertou mais o vosso interesse? Por quê?

1.3 O que entendem por lusofonia? O que acham que este conceito significa?

1.4 Já conheciam o Museu Virtual da Lusofonia? O que sabem sobre esta plataforma?

1.5 Que potencialidades e/ou desafios vêm numa plataforma como o MVL?

Museus virtuais, imagem e experiência estética

2.1 Há elementos nas exposições que se conectam com as vossas experiências? Quais?

2.2 Costumam a visitar Museus Virtuais?

2.3 Que plataformas utilizam para visitar estes museus?

2.4 Preferem visitar museus físicos ou virtuais? Por quê? Quais são as principais diferenças?

2.5 O que pensam sobre os museus que integram estratégias de imersividade e interatividade nas exposições?

2.6 Que aspectos consideram mais positivos nas exposições que visualizaram?

2.7 Que aspetos acham que seria importante melhorar?

2.8 Podem selecionar as três imagens que mais gostaram?

2.9 Por que razões gostaram mais dessas imagens?

2.10 Querem sugerir temas ou abordagens que poderiam enriquecer futuras exposições?

Apêndice 5 – Grupos Focais - Inquérito Sócio-Demográfico

Este questionário tem como objetivo coletar informações gerais sobre os participantes do grupo focal, permitindo uma melhor contextualização dos dados obtidos. A sua participação é anônima e voluntária.

1. Dados Gerais

1.1. Idade: ___ anos

1.2. Gênero:

( ) Feminino

( ) Masculino

( ) Outro: _____

( ) Prefiro não dizer

1.3. Nacionalidade: _____

1.4. País de nascimento: _____

1.5. Língua(s) falada(s) em casa: _____

2. Formação Académica

2.1. Nível de ensino atual:

( ) Licenciatura

( ) Mestrado

( ) Doutoramento

( ) Outro: _____

2.2. Área de estudo: _____

2.3. Universidade ou instituição de ensino: _____

3. Experiência Cultural e Digital

3.1. Costuma visitar museus físicos?

( ) Sim, com frequência

( ) Sim, ocasional

( ) Raramente

( ) Nunca

3.2. Já visitou museus virtuais antes?

( ) Sim, várias vezes

( ) Sim, algumas vezes

( ) Não, esta é a primeira vez

3.3. Já tinha ouvido falar no Museu Virtual da Lusofonia antes deste estudo?

( ) Sim

( ) Não

3.4. Em quais plataformas costuma explorar conteúdos culturais online?

( ) Sites institucionais de museus

( ) Redes sociais (Instagram, Facebook, TikTok)

( ) YouTube

( ) Google Arts & Culture

( ) Outros: _____

( ) Sim, algumas vezes

( ) Não, esta é a primeira vez

3.3. Já tinha ouvido falar no Museu Virtual da Lusofonia antes deste estudo?

( ) Sim

( ) Não

3.4. Em quais plataformas costuma explorar conteúdos culturais online?

( ) Sites institucionais de museus

( ) Redes sociais (Instagram, Facebook, TikTok)

( ) YouTube

( ) Google Arts & Culture

( ) Outros: _____