

## **ASPECTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS PARA O ENSINO DE EXPOSIÇÕES VIRTUAIS: análise da exposição curricular noia**

**Renata Padilha**

Universidade Federal de Santa Catarina.

[renata.padilha@ufsc.br](mailto:renata.padilha@ufsc.br)

**Thainá Castro Costa Figueiredo Lopes**

Universidade Federal de Santa Catarina.

[thainacastrocosta@gmail.com](mailto:thainacastrocosta@gmail.com)

### **Resumo**

Este artigo trata da análise, planejamento e desenvolvimento de exposições virtuais no contexto do ensino remoto emergencial implementado em função da pandemia de COVID-19. Especificamente, a pesquisa se ancora no desenvolvimento da exposição curricular realizada no Curso de Graduação de Museologia da Universidade Federal de Santa Catarina, decorrente da disciplina curricular obrigatória Prática de Exposição. A exposição proporciona importantes análises sobre curadoria compartilhada, cultura digital e ambiente web, procedimentos metodológicos para desenvolvimento de exposições virtuais e ferramentas de pesquisas de público online.

**Palavras-chave:** Exposições virtuais. Expografia. Ensino. Museologia. Cultura Digital.

## **THEORETICAL AND METHODOLOGICAL ASPECTS FOR THE TEACHING OF VIRTUAL EXHIBITIONS: analysis of the noia curriculum exhibition**

### **Abstract**

This article deals with the analysis, planning and development of virtual exhibitions in the context of emergency remote education implemented due to the COVID-19 pandemic. Specifically, the research is anchored in the development of the curricular exhibition held in the Museology Undergraduate Course of the Federal University of Santa Catarina, resulting from the mandatory curricular discipline Practice of Exposure. The exhibition provides important analysis on shared curation, digital culture and web environment, methodological procedures for the development of virtual exhibitions and online audience research tools.

**Keywords:** Virtual exhibitions. Expography. Teaching. Museology. Digital Culture.

## ASPECTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS PARA LA IMPARTICIÓN DE EXPOSICIONES VIRTUALES: análisis de la exposición curricular noia

### Resumén

Este artículo aborda el análisis, planificación y desarrollo de exposiciones virtuales en el contexto de la educación remota de emergencia implementada debido a la pandemia de COVID-19. Específicamente, la investigación se ancla en el desarrollo de la exposición curricular realizada en el Curso de Pregrado en Museología de la Universidad Federal de Santa Catarina, resultante de la disciplina curricular obligatoria Práctica de Exposición. La exposición proporciona un importante análisis sobre la curaduría compartida, la cultura digital y el entorno web, los procedimientos metodológicos para el desarrollo de exposiciones virtuales y las herramientas de investigación de audiencias en línea.

**Palabras clave:** Exposiciones virtuales. Expografía. Enseñanza. Museología. Cultura Digital.

### 1 INTRODUÇÃO

Os estudos sobre organização e disseminação de acervos museológicos na *web* buscam reconhecer as necessidades de informação e interação desses com os públicos que se encontram online, por isso é imprescindível que se compreendam a linguagem e as formas de representação da cultura digital. No contexto virtual, as práticas museais que envolvem a pesquisa, a salvaguarda e a comunicação seguem uma direção incerta, uma vez que ainda se trata de um campo inicialmente explorado por pesquisadores, instituições e profissionais que reconhecem a internet como espaço de atuação do fazer e do saber museológico.

Em 2020, a população mundial foi surpreendida com uma nova doença que rapidamente apresentou níveis de contágios e mortalidades alarmantes, diante disso, fomos orientados ao isolamento social para reduzir a contaminação e prevenir o adoecimento coletivo causados pela pandemia de COVID-19. A situação apresentada transformou as práticas profissionais e pessoais (individuais e coletivas), não sendo diferente para as instituições museológicas e de ensino - nesse caso, especificamente, os cursos de Museologia brasileiros.

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo principal analisar a elaboração teórico-metodológica da exposição curricular virtual no âmbito do ensino remoto emergencial,

implementado em função da pandemia de COVID-19, pela perspectiva da cultura digital. Segundo Martino (2003, p. 4) a cultura digital é o “[...] conjunto de práticas sociais que acontecem de forma singular no espaço social digital”, correspondendo a cultura da contemporaneidade, na qual os indivíduos interagem por meio de curtidas, compartilhamentos, cutucadas, comentários, *memes*, figurinhas, *gifs*, entre outros, ou seja, se comunicam por meio de linguagens digitais. A cultura digital nos apresenta outras formas de comunicar e conhecer, nas quais não existem mais fronteiras, uma vez que podemos acessar culturas diversas em qualquer local do mundo e em qualquer momento por meio das tecnologias de informação e comunicação (TICs).

Assim, ao nos colocar em isolamento social, a pandemia reforçou a cultura do digital, com isso as instituições de ensino e cultura, urgentemente, buscaram se reinventar ao longo desse período. O curso de graduação em Museologia da Universidade Federal de Santa Catarina, por sua vez, realizou experiências de ensino e extensão que visaram iniciar uma construção teórico-metodológica dos processos de elaboração de exposições em ambiente *web*. Para tanto, nesse trabalho apresentaremos os caminhos teórico-metodológicos referente a primeira exposição curricular virtual “Noia”, que foi concebida, planejada, desenhada e executadas totalmente em meio digital e disponibilizada online, a fim de atender as necessidades dos públicos que circulam na rede e possuem necessidades que envolvem as práticas da cultura digital.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nessa seção exploraremos os conceitos de curadoria, cultura digital e patrimônio digital a fim de embasarmos teoricamente os aspectos que envolvem a concepção e a elaboração de exposições virtuais. Para tanto, ressaltamos a compreensão dos estudos curatoriais e das práticas sociais em diálogo com a internet e com as tecnologias de informação e comunicação (TICs), a fim de refletir sobre os procedimentos metodológicos que envolvem o desenvolvimento de exposições realizadas e divulgadas na internet e que utilizam de acervos digitais, seja por meio de digitalização de objetos museológicos ou produzidas nato digitais.

### 2.1 CURADORIA

A curadoria de exposições deflagra sobre o próprio conceito, de modo que não podemos inferir uma interpretação absoluta sem que se problematize essa lógica em cada campo

que se aplica. Em resumo, cabe destacar que embora consideremos importante o conceito de curadoria advindo do campo das artes visuais, nesse artigo o abordaremos segundo a cadeia operatória do objeto museológico (BRUNO, 2008).

Curadoria ou processo curatorial é uma das formas de se entender o trabalho do museu, agora a partir da cadeia operatória em torno do objeto. A partir desta concepção o papel do curador se amplia, ou seja, são curadores todos aqueles que participam do processo curatorial. Em síntese, esse processo é constituído pelas ações integradas (realizadas por distintos profissionais) por que passam os objetos em um museu, denominados objetos museológicos ou museália, conforme definido por Stránsky em 1969. O processo curatorial diferencia a museália de outros objetos que pertencem a outros contextos, entendendo-se que o objeto museológico é aquele que foi retirado do contexto natural ou circuito econômico e/ou funcional, adquirindo um estatuto diferenciado. O objeto museológico não é um objeto em um museu e sim aquele que sofre as ações que compõem a musealização por meio do processo curatorial (CURY, 2009, p.32-33).

Atualmente no Brasil o ensino de exposições faz parte do currículo de todos os cursos de graduação em Museologia, mesmo com uma base em comum destacam características dos departamentos e centros onde os cursos estão lotados, podendo ter foco para artes, tecnologia ou história, por exemplo. Se em uma medida o ensino de expografia precisa dar conta de uma curadoria de cunho museológico, organizada a partir da cadeia operatória do objeto, por outro lado é essencialmente um processo pedagógico, destacando a prática expográfica não como a curadoria em si, mas como uma parte importante do fazer museológico.

Uma exposição curricular é organizada a partir de curadoria compartilhada entre estudantes de museologia, ainda que seja possível a colaboração de outros profissionais e/ou grupos sociais. Nesse sentido, embora o ensino de Expografia discorra sobre a curadoria a partir da cadeia operatória do objeto, a Prática de Exposição organiza uma curadoria compartilhada centrada nos estudos de público e na construção de discurso expositivo.

As transformações perspectivas dos museus e da Museologia nas últimas décadas, especialmente após a década de 1970, são essenciais para o deslocamento da materialidade no que concerne ao objeto de estudo da Museologia, de modo que novos museus e processos museológicos se difundiram.

A museologia, há décadas, deslocou o seu objeto de estudo dos museus e das coleções para o universo das relações, como: a relação do homem e a realidade; do homem e o objeto no museu; do homem e o patrimônio musealizado; do homem com o homem, relação mediada pelo objeto (CURY, 2009, p.29-30).

Os processos de curadoria compartilhada, aqui problematizados numa exposição curricular, têm se expandido nas últimas décadas, como por exemplo as experiências de grupos indígenas em museus (CURY, 2017), donde podemos afirmar com segurança ser um modelo curatorial viável a diversas temáticas expográficas e tipologias de museus.

## 2.2 CULTURA DIGITAL E A RELAÇÃO COM O PATRIMÔNIO DIGITAL

Compreendemos a cultura digital como ações relacionadas com às práticas sociais que ocorrem no ambiente digital. Para tanto, segundo Martins (2018) devemos considerar nesse cenário as quatro práticas da cultura digital, a saber: as práticas informacionais, as práticas comunicacionais, as práticas relacionais e as práticas curatoriais. Ainda para o autor, considera-se que a cultura digital:

[...] busca articular uma multiplicidade de conceitos, servindo como ponto de apoio na produção de um comum para abordar a construção de políticas públicas, projetos experimentais, movimentos ativistas, pesquisa acadêmica, laboratórios liberais, inovação social, movimentos de comunicação, participação social, acervos digitais, modelos de gestão, entre tantos outros aspectos [...] (MARTINS, 2018, p.52).

Tal organização conceitual e metodológica reforça a necessidade que a cultura digital possui de modificar as estruturas tradicionais dos mais diversos campos do conhecimento a partir da forma como se relaciona com o mundo em meio a interação com as tecnologias de informação e comunicação (TICs). Para tanto, torna-se essencial a compreensão das quatro práticas sociais da cultura digital para identificar como essas atividades podem ser aplicadas no contexto do patrimônio digital, seja para sua promoção ou para sua proteção.

Assim, a prática informacional corresponde “[...] as práticas de moldar, dar forma à matéria do digital e mixar e remixar os elementos simbólicos à luz de sua capacidade automática de processamento” (MARTINS, 2018, p.56), ou seja, trata-se da “cultura do hiperlink” (MARTINS, 2018) que busca conectar diferentes fontes de informação, plataformas digitais, entre outros. Já a prática comunicacional são “[...] estratégias de fazer circular, pôr em movimento e se fazer chegar de um ponto a outro de uma rede de nós em conexão” (MARTINS, 2018, p.57), diz respeito a “cultura da mensagem instantânea” (MARTINS, 2018) na qual se cria canais de comunicação em rede interativa com os públicos conectados.

No caso da prática relacional, destaca-se “a perspectiva do surgimento de novas estratégias de relacionamento social no universo digital” (MARTINS, 2018, p.57), aqui vale curtir, compartilhar, cutucar, comentar, votar, enviar *emojis*, *stikers*, *gifs*, memes, enfim, tudo

para atender as expectativas de interação social dessa cultura, que é a “cultura da *timeline*” (MARTINS, 2018, p.58). E por fim, não menos importante, temos as práticas curatoriais que “[...] estabelecem relevância e realizam filtros de significância por meio de funcionalidades específicas nos aplicativos de mídias sociais [...], permitindo que tais aplicativos ‘descubram’ aquilo de que mais gostamos [...]” (MARTINS, 2018, p.58), ou seja, é a “cultura do algoritmo” (MARTINS, 2018, p.59).

Quando contextualizadas essas práticas da cultura digital no âmbito do patrimônio cultural e da Museologia, destacam-se alguns conceitos fundamentais para a compreensão das ações desenvolvidas. Inicialmente, a identificação ocorre no universo do ciberespaço e cibercultura apontado por Levy (1999):

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Após, reconhecemos que conceito de patrimônio cultural se transforma a partir das necessidades de forma e conteúdo do meio digital, assim conforme a Unesco (2003),

[...] El patrimonio digital consiste en recursos únicos que son fruto del saber o la expresión de los seres humanos. Comprende recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica y de otras clases, que se generan directamente en formato digital o se convierten a éste a partir de material analógico ya existente. Los productos “de origen digital” no existen en otro formato que el electrónico. Los objetos digitales pueden ser textos, bases de datos, imágenes fijas o en movimiento, grabaciones sonoras, material gráfico, programas informáticos o páginas Web, entre otros muchos formatos posibles dentro de un vasto repertorio de diversidad creciente. A menudo son efímeros, y su conservación requiere un trabajo específico en este sentido en los procesos de producción, mantenimiento y gestión. Muchos de esos recursos revisten valor e importancia duraderos, y constituyen por ello un patrimonio digno de protección y conservación en beneficio de las generaciones actuales y futuras. Este legado en constante aumento puede existir en cualquier lengua, cualquier lugar del mundo y cualquier campo de la expresión o el saber humanos (UNESCO, 2003).

Diante da compreensão sobre as mudanças que o patrimônio cultural passa ao ser criado nato digital ou reproduzido digitalmente, é preciso considerar conforme aponta Dodebei (2006, p. 9) que este possui “[...] um valor agregado de informações sobre o objeto, seja esse objeto de natureza material ou imaterial”. Além disso, quando entendido como bem musealizado,

ressalta-se uma ampliação no conceito uma vez que o objeto museológico ao ser produzido para o formato digital a partir de um objeto museológico físico ou concebido originalmente nesse meio, salvaguardado em instituições museológicas, que passa a receber uma carga valorativa patrimonial, documental e informacional tendo em vista sua nova história, usos e disseminação por meio do ambiente *web* (PADILHA, 2021).

Dessa forma, o objeto museológico que ao ser incorporado em uma instituição passa pelo processo de musealização, ao ser criado nato digital ou reproduzido digitalmente, se concebe como um objeto museológico digital que poderá ser utilizado em diferentes perspectivas relacionadas a pesquisa, a salvaguarda e a comunicação no que concerne a *web* e o formato digital.

No que diz respeito ao processo comunicacional em diálogo com as tecnologias digitais, muitos são os meios utilizados na atualidade pelas instituições museológicas para atrair as demandas dos públicos virtuais em formação, advindos da cultura digital. Assim, com o intuito de buscar realizar atividades de comunicação museológica por meio de linguagens digitais, destacam-se muitas ações desenvolvidas como: participação ativa em redes sociais; elaboração de exposições virtuais; criação de museus virtuais, digitalização e produção de acervos culturais, *tour* virtual, *sites*, *webinars*, ações educativas online, fórum, sistemas de gestão de acervos digitais, entre outros.

Cabe ressaltar que em todas as frentes indicadas, o que se estabelece como comum a todas as ações é o envolvimento e participação ativa do visitante, que utiliza de suas vivências, interesses pessoais e competências tecnológicas para explorar seu próprio caminho nessas distintas ferramentas de comunicação que estão sendo desenvolvidas no contexto da *web* e do formato digital. No contexto desse trabalho, consideramos que o diálogo entre os processos curatoriais, práticas da cultura digital e patrimônio digital possibilitam a concepção e montagem de exposições virtuais, e reforçam essa como um importante meio de comunicação museológica em diálogo com as tecnologias de informação e comunicação (TICs), que aproxima e possibilita que os públicos virtuais extraiam sentidos diversos por meio da narrativa construída em diálogos com o patrimônio digital e dos conteúdos digitais criados.

Sendo assim, destaca-se a relação do visitante com as exposições virtuais, considerando que este meio possibilita que os públicos estimulem novas formas de visualizar, participar e conhecer os objetos museológicos, a partir de uma outra experiência estética do objeto (MUCHACHO, 2005), por exemplo, como ferramenta que visa extrair com detalhes

minuciosos (zoom) as informações que a olho nu, muitas vezes, não são possíveis de perceber. Além disso, conforme expõe Padilha, Café e Silva (2014, p. 78), no que diz respeito às exposições virtuais essas “[...] possibilitam que a pessoa, ao entrar no espaço museal por meio da tela de computador, conheça, explore e, ao mesmo tempo, aguace seus extintos e seja motivado a conhecer o espaço físico, incentivando a empiria”.

No entanto, considerando o atual cenário pandêmico, as exposições virtuais tornam-se uma forma possível de consumir arte, cultura, história, e de produzir conhecimentos múltiplos por meio de visitação às instituições museológicas, de forma segura e responsável, diante de uma crise sanitária.

### **3 ANÁLISE DA EXPOSIÇÃO VIRTUAL CURRICULAR NOIA**

No curso de graduação em Museologia da UFSC, a exposição curricular acontece na 7ª (sétima) fase da matriz curricular, na disciplina Prática de Exposição. Essa disciplina, de caráter técnico, é precedida por 03 (três) disciplinas essenciais ao desenvolvimento de uma exposição, a saber: Expografia I, disciplina de caráter teórico; Expografia II, de caráter teórico-prático onde as discussões teóricas se alternam a construção de um projeto expositivo de curadoria da turma; e Ação Cultural e Educativa em Espaços Museológicos, disciplina teórico-prática onde as discussões teóricas se alternam a construção de um projeto educativo para a exposição curricular.

Nóia consiste no projeto expositivo desenvolvido pela turma de Expografia II, do período de 2019.2. De curadoria dos acadêmicos, o projeto tinha como tema a reflexão sobre saúde mental, especificamente na comunidade acadêmica:

A exposição NOIA estimula a reflexão sobre o trauma social e cuidado coletivo ampliando a visibilidade desta problemática, especialmente considerando a comunidade acadêmica. NOIA também trata dos cuidados coletivos e meios de resistências na perspectiva da saúde mental e a partir do cuidado constante de si e do outro nos hábitos diários. Um projeto acessível, engajado e consciente (NOIA, 2019, p. 09).

A orientação desse projeto, desenvolvido no laboratório de comunicação e práticas expográficas do curso, contou com exercícios técnicos e testes de suportes e materiais, além de estudos de pesquisa de opinião e recepção de públicos. A intenção seria montá-lo no Museu de Arqueologia e Etnologia (MARquE) no primeiro semestre de 2020, nesse sentido o projeto contava com estudos de viabilidade técnica de iluminação, circuito, textos e legendas, vitrines,



plotagens e instalações. No entanto, no retorno às aulas as atividades foram suspensas em função da pandemia de COVID-19, de modo que o semestre foi cancelado, sendo retomado apenas em agosto de 2020. Durante esse período o contato com a turma se manteve através de vídeochamadas e o desenvolvimento de uma *newsletter* de expografia onde foram reunidos artigos, notícias e experiências de exposições virtuais quinzenalmente, a fim de oferecer aos alunos uma aproximação com o tema a partir de uma linguagem mais atraente.

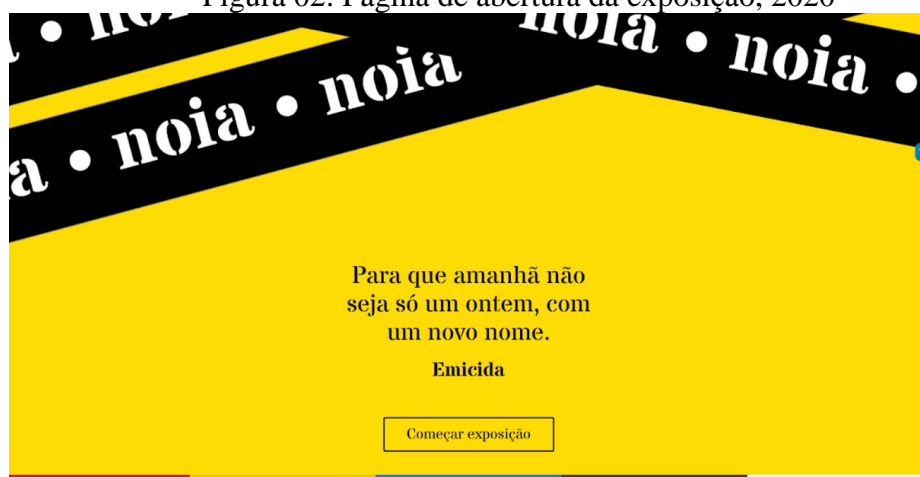
Com a retomada do semestre, a única possibilidade de montagem da exposição seria em meio virtual, ponto amplamente discutido e aceito entre professores e alunos. A adaptação do projeto para a virtualidade exigiu uma retomada das discussões centrais que compunham essencialmente o texto, bem como novas pesquisas de público, a fim de verificar as hipóteses de acesso e interação levantadas pela turma. Os núcleos expositivos precisaram se aprofundar nas discussões teóricas que lhe formaram, de modo a organizar seu recorte temático a uma nova linguagem, necessariamente mais rápida e ágil.

A exposição foi construída em plataforma *WordPress*, organizada em três núcleos informacionais: Denunciar; Conectar; Ocupar; aba educativo e créditos. Abaixo a página de abertura da exposição (figuras 01 e 02).

Figura 01: Página de abertura da exposição, 2020.



Figura 02: Página de abertura da exposição, 2020



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

A circulação dos públicos pelo site é tendenciada pela sequência de abas e direcionada por setas na parte inferior de cada página, sendo possível voltar ou continuar. No projeto original da exposição havia a projeção de circuito circular com módulos interligados, de modo que na adaptação do site optou-se por propiciar ao visitante duas opções: a sequência tradicional de páginas a partir da seta *seguir*, ou a possibilidade de navegar pelos núcleos expositivos sinalizados em barra fixa na parte inferior do site.

O primeiro núcleo, intitulado *Denunciar* se organizou a partir de três páginas, nesse núcleo todas as instalações foram desenvolvidas com o coletivo Arame Farpado<sup>1</sup>:

**Sala de Aula:** onde uma reprodução de sala de aula online permite ao visitante acompanhar a mesma aula pela perspectiva de diversos alunos e alunas bem como do professor. Por conter linguagem imprópria, a entrada nessa sala é antecedida por um aviso de idade, onde o visitante pode clicar em “*sou maior de 16 anos e concedo acesso*” e entrar na página ou “*sou menor de 16 anos*” e seguir para a próxima instalação.

A instalação Sala de Aula é uma obra ficcional que representa uma vídeo-aula, ela aborda realidades vividas por estudantes universitários em tempos de pandemia. Qualquer semelhança com a realidade NÃO é mera coincidência. Sala de Aula foi construída em parceria com o coletivo Arame Farpado/ RJ (EXPONÓIA, 2020, s/p).

---

<sup>1</sup> O coletivo Arame Farpado, localizado na cidade do Rio de Janeiro, é formado por atrizes e atores periféricos que através de obras teatrais e audiovisuais questionam o fazer teatral e a hegemonia de gênero, classe e raça no campo.

Figura 03: Instalação Sala de aula, 2020.



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

**Conexões:** nessa página uma pergunta geradora encontra-se no alto com a seguinte questão: *Como você se sente no EaD?* No rolamento o visitante pode ler em caixas de textos as respostas do público. Essa interação funcionou durante todo o período de exibição da exposição, recolhendo 107 respostas.

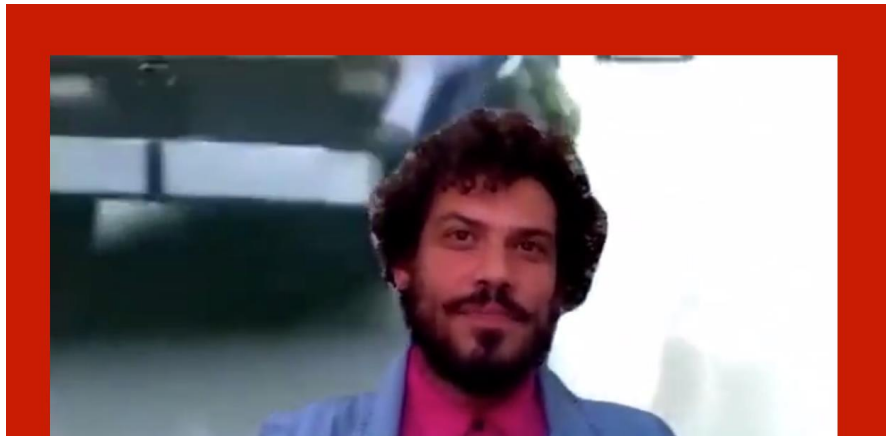
Figura 04: Como você se sente no EAD, 2020.



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

**Noia Nius:** nessa página é reproduzido um vídeo de 11 minutos representando uma sátira jornalística, utilizando humor e apresentando dados e questões sobre o ensino remoto durante a pandemia de COVID-19 no Brasil.

Figura 05: Noia Nius, 2020.



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

O segundo núcleo intitulado *Conectar* se organizou a partir de duas páginas:

**Comunicar e compartilhar:** nessa página uma reprodução da rede social *Whatsapp* permitia ao visitante ler conversas de grupos com trocas de dicas que vão de receitas a filmes e séries.

Durante o período de isolamento social diversos hábitos mudaram, muitos vieram para manter a saúde mental, como uma forma de lidar com uma situação tão difícil e preocupante. Uma das formas encontrada por muitas pessoas é a busca por atividades leves, nesse sentido trazemos aqui alguns exemplos de estudantes e o que tem feito para se distrair nesse momento (NOIA, 2020).

Figura 06: Comunicar e compartilhar, 2020.



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

**Trauma Social, cuidado coletivo:** nessa página são apresentados três vídeos, com duração de menos de cinco minutos cada um, onde o visitante ao clicar no vídeo de sua preferência pode assistir experiências de organizações voluntárias e coletivas para auxílio de saúde mental durante a pandemia de COVID-19.

Nesse momento de inseguranças, ao notar dificuldades passadas por diferentes grupos, pessoas se uniram com o intuito de buscar formas de ajudar aqueles que necessitam, assim surgiram diversas redes de apoio voltadas para diferentes questões. A seguir trazemos três exemplos de redes de apoio que fomentam a micropolítica do afeto (NOIA, 2020).

Figura 07: Trauma Social, cuidado coletivo, 2020.



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

O terceiro núcleo, intitulado *Anunciar*, é organizado em uma página.

**Ocupar:** Nessa página estão reunidas colagens e artes digitais produzidas durante a pandemia de COVID-19 e veiculadas pelas redes sociais. As artes são alternadas com *playlists* que o público pode ouvir e textos de contextualização. “A instalação apresenta produções que exploram diversas linguagens para denunciar e anunciar novas práticas. Grupos invisibilizados ocupam e viram a mesa das narrativas” (NOIA, 2020, s/p).

Figura 08: Ocupar, 2020.

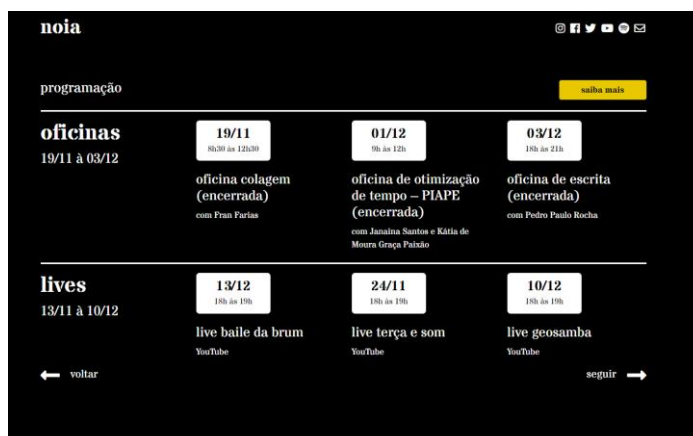


Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

Além dos três núcleos informacionais, o site contava ainda com uma página sobre o Educativo, com *link* para *lives* no *Youtube* e oficinas. O site finaliza então com uma página de créditos, onde estava disponível também o livro de visitas, onde o visitante poderia clicar e preencher seus dados e críticas/opiniões/sugestões.



Figura 09: Educativo, 2020.



Fonte: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Noia se configurou como a primeira exposição virtual curricular do Curso de Museologia da UFSC, no entanto, o que chama a atenção é a transposição do físico para o digital, de uma pesquisa complexa contando com a construção de um discurso expositivo coerente ao contexto. O processo de pesquisa que demanda uma exposição, já bastante abordado na bibliografia da Museologia, aqui ganhou outros contornos, como a inclusão do debate de cultura digital, por exemplo. Nesse sentido, foi e ainda é necessário refletir sobre como montamos exposições antes da pandemia e como montaremos agora, já que se adequar ao presente ainda é um grande desafio do campo dos museus.

Se antes nossos processos metodológicos se debruçaram sobre perfis de públicos para exposições físicas de acordo com critérios geográficos e culturais, agora precisamos articular como a cultura digital organiza novos fluxos informacionais, novas linguagens e apropriações técnicas. Em Noia pudemos assistir a pesquisa museológica sobre saúde mental organizada em novas linguagens, mais ágeis e de rápida compreensão para novos públicos, a amálgama entre estudantes curadores/estudantes artistas/ e estudantes públicos diante de uma reflexão em primeira pessoa, que trouxe no seu bojo o debate teórico técnico na construção orgânica de uma exposição que falava sobre todos esses agentes ao mesmo tempo.

## REFERÊNCIAS

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. **Definição de Curadoria**: Os caminhos do enquadramento, tratamento e extroversão da herança. 2008.

CURY, Marília Xavier. Circuitos museais para a visita crítica: descolonização e protagonismo indígena. **RITUR-Revista Iberoamericana de Turismo**, v. 7, p. 87-113, 2017.

CURY, Marília Xavier. Museologia, novas tendências. In: **Museu e Museologia: Interfaces e Perspectivas/Museu de Astronomia e Ciências Afins - Organização de: Marcus Granato, Claudia Penha dos Santos e Maria Lucia de N. M. Loureiro**. Rio de Janeiro : MAST, 2009.

LEVY, P. **Cibercultura**. Editora 34, 1999.

MARTINS, Dalton Lopes. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, v. 7, p. 51-60, 2018.

MUCHACHO, R. **Museus virtuais**: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. In: **CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 4, 2005, Aveiro. Livro de Actas do... Aveiro: Universidade de Aveiro, 2005. p. 1540-1547.

NOIA. **Projeto expográfico**. Curso de Graduação em Museologia. Universidade Federal de Santa Catarina, 2020.

NOIA. **Exposição virtual curricular**. Disponível em: <https://exponoia.cfh.ufsc.br/>. Acesso em: 16 de nov. 2021.

PADILHA, Renata Cardozo; CAFÉ, Ligia; SILVA, Edna Lúcia da. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 19, p. 68-82, 2014.

PADILHA, R. C.. A representação do objeto museológico pela ótica da reprodutibilidade técnica. In: Igor Soares Amorim e Rodrigo de Sales. (Org.). **ENSAIOS EM ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO**. 1ed. Florianópolis: Editora UDESC, 2021, v. , p. 125-139.

UNESCO. **Carta sobre la preservación del patrimonio digital**. París: UNESCO, 15 de oct., 2003.