

Processo de produção gráfica e digital para a criação de um Museu Virtual para uma cidade histórica do Estado da Paraíba

Graphic and digital production process for the creation of a Virtual Museum for a historic city in the State of Paraíba

Matheus Batista Diniz; Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira; Angélica de Souza Galdino Acioly; Kléber da Silva Barros.

design, produção gráfica, museu virtual, patrimônio histórico e cultural

Mamanguape, um município do estado da Paraíba, com cerca de 45 mil habitantes, está inserido no processo de formação territorial da Paraíba, possuindo um riquíssimo acervo arquitetônico e cultural. Um dos grandes desafios de cidades como Mamanguape é manter viva a sua história e seu patrimônio cultural, a fim de torná-los conhecidos para a geração atual e para a futura. Neste sentido, o objetivo deste artigo é apresentar o processo de produção gráfica e digital desenvolvido para subsidiar a criação de um museu virtual da cidade, a fim de promover a valorização do seu patrimônio, resgate histórico e cultural. Como metodologia, foram usadas pesquisa documental sobre museus virtuais de todo o Brasil, pesquisa de campo para levantar dados históricos da cidade, entrevistas com moradores e formadores de opinião da cidade, levantamento documental da história da cidade, produção e pós-produção fotográfica e criação da identidade visual a ser utilizada. Como resultado, foram desenvolvidos documentos, símbolos, pictogramas e ilustrações que representam a cultura, história e patrimônio da região, os quais foram usados nas peças de divulgação do museu.

design, graphic production, virtual museum, historical and cultural heritage

Mamanguape is a small city in the state of Paraíba-Brazil with about 45 thousand inhabitants that is part of the territorial formation process of the state, possessing a rich architectural and cultural heritage. One of the great challenges of historic cities like Mamanguape is to maintain its history and cultural heritage, in order to make them known to the current and future generations. In this sense, the objective of this paper is to present the graphic and digital production process developed to subsidize the creation of a virtual museum of the city, in order to promote the appreciation of its heritage, historical and cultural recovery. As a methodology, documentary research on virtual museums throughout Brazil was used, field research to collect historical data from the city, interviews with residents, documentary survey of the city's history, photographic production and post-production and creation of the visual identity to be used. As a result, documents, symbols, pictograms and illustrations representing the region's culture, history and heritage were developed, which were used in the museum's publicity pieces.

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

1 Introdução

Todos os objetos, formas e elementos patrimoniais das cidades são repositórios de memória e história gráfica, que dão conta de valores e significados da identidade cultural de um território para seus habitantes e visitantes (Pilay & Neves, 2020). Tais elementos possuem uma alta carga emocional e informativa sobre conteúdos da memória histórica de um lugar (material) e seus modos de fazer (imaterial) (Silva & Lehmkuhl, 2018; Pilay & Neves, 2020).

Considerada a “Fênix Paraibana”, a cidade de Mamanguape se insere no processo de conquista, colonização e formação territorial da Paraíba. Ao receber o Imperador D. Pedro II, em 1859, Mamanguape consolidou-se, à época, como a principal cidade do interior da Paraíba, com um comércio e sociedade que atraía inclusive imigrantes europeus (Pereira et al., 2020). No entanto, parte da história da cidade tem sido apagada em função das constantes transformações e do descaso com a memória, além de uma escassez de materiais históricos. Com o passar do tempo, a história, cultura e curiosidades da cidade foram se perdendo e saindo do protagonismo, como, o fato da cidade ser origem do primeiro homem a voar no Brasil, do inventor da máquina de escrever e de possuir o primeiro teatro da Paraíba, o Santa Cecília (Albuquerque, 2009).

Dentre os equipamentos existentes para a preservação da memória, valorização e divulgação de obras e referências culturais de uma dada região e de um povo, tem-se os museus virtuais. Para Henriques e Chaves (2020) os museus virtuais são uma realidade muito recente na Museologia, onde as inovações tecnológicas abriram oportunidades para que os museus administrem suas coleções e acervos de maneira organizada, por meio de bancos de dados, ao adotar técnicas contemporâneas de interação com o público.

Nesse contexto, Chaves (2020, p. 33) conceitua Museu Virtual como “instituição museal na virtualidade, de curadoria colaborativa, que efetua a mediação entre memória, patrimônio e sociedade, socializando na virtualidade”. Tal formato apresenta uma ampliação significativa de possibilidades de acesso, dado que, por vezes, existem restrições quanto à distâncias geográficas, de custos, dos espaços disponíveis em museus físicos, de conservação, dentre outras. Teixeira (2021) corrobora com tal premissa ao afirmar que, os museus virtuais oferecem uma oportunidade de reduzir as barreiras entre o patrimônio cultural e a população, permitindo uma maior aproximação do público com as instituições museológicas. Devido a pandemia do Covid-19, esta aproximação ficou mais latente. Segundo Gaiato (2021) as buscas por museus virtuais cresceram 50% no Brasil durante a pandemia, de acordo com os dados do *Google Trends*, disponibilizados à Revista *Galileu*.

Para mitigar essa problemática, diversos autores afirmam que a área do Design, com seus métodos e práticas envolvendo novas tecnologias e ferramentas, entre elas as digitais, tem sido usada para o resgate da identidade cultural de uma região, seja por meio da promoção de serviços, criação de produtos ou outras soluções (Silva & Lehmkuhl, 2018; Poll, 2010).

Diante deste contexto, o objetivo deste artigo é apresentar o processo de produção gráfica e digital desenvolvido para a criação de um museu virtual da cidade de Mamanguape/PB.

Trata-se de um recorte dos resultados de um projeto de extensão desenvolvido pelo Curso de Design da UFPB em 2022. As diversas ações de Design desenvolvidas no projeto buscaram promover a valorização, resgate e divulgação da história, cultura, defesa e conservação do patrimônio histórico-arquitetônico da cidade. Além de promover uma maior conscientização e engajamento da população na mudança de atitude diante do patrimônio material e imaterial da cidade, por meio da produção e divulgação de conteúdos gráficos/ digitais.

2 A cidade de Mamanguape-PB

Mamanguape é um município do estado da Paraíba, localizado na Mesorregião da Zona da Mata, possui cerca de 45 mil habitantes (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [IBGE], 2023) e se insere no processo de conquista, colonização e formação territorial da Paraíba (meados do século 17), possuindo um riquíssimo acervo arquitetônico com diversos casarões e prédios históricos (Lima, 2013; Pereira et al., 2020). No entanto, parte da história da cidade tem sido apagada em função das constantes transformações e o descaso com a memória, além de uma escassez de materiais históricos.

Pelo seu valor histórico e cultural, Mamanguape e o seu Centro Histórico foram tombados pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba (IPHAEP), respectivamente, pelo Decreto nº 8.314 (04/12/1979), e Decreto nº 25.031 (14/05/2004). Além disso, a criação do Projeto de Lei nº 072/2021 do município, que institui a prática de Educação Patrimonial na cidade, e a inserção do município no novo Mapa do Turismo Regional 2022, são marcos que evidenciam a importância da cidade como polo cultural. Mamanguape faz divisa com o município de Rio Tinto/PB e ambas são sede do Curso de Design.

3 O Design como fomentador da valorização patrimonial de um lugar

A valorização do patrimônio histórico e cultural de um lugar pode ser impulsionada por meio de diferentes ações e projetos, metodologias e áreas do conhecimento (Silva & Cardoso, 2022). Nesse sentido, o Design apresenta-se como uma ferramenta estratégica que contribui para a comunicação dessas manifestações visuais que, por sua vez, constituem o patrimônio cultural material e imaterial de um lugar (Silva & Lehmkuhl, 2018). O Design atua tanto como intermediário quanto como intérprete que dá sentido às informações, para que possam ser transmitidas aos cidadãos (Pilay & Neves, 2020). O Design aliado à educação, à economia e à cultura pode contribuir para a concepção de soluções e iniciativas criativas e inovadoras para a preservação e valorização patrimonial (Bandeira & Cavalcanti, 2022).

Vários são os exemplos do uso do Design para tal fim. Silva e Lehmkuhl (2018), por exemplo, apresentam o desenvolvimento de representações visuais por meio da criação de símbolos gráficos a partir dos elementos que compõem as edificações existentes na cidade-fábrica de Rio Tinto. Os autores relatam a execução de uma oficina de uso de técnicas

de “cartemas” e a descrição de uma visita mediada pela cidade, com atividades de desenhos do patrimônio pelos participantes. Além disso, trazem uma contribuição teórica sobre projetos similares ao desenvolvido por eles.

Pilay e Neves (2020) descrevem e analisam exemplos de projetos relacionados ao uso do design para recuperação do patrimônio cultural. O primeiro aconteceu no Equador e foram usadas várias técnicas, como xilogravuras, colografias, gravuras, colagens e monotipias. O segundo ocorreu no Chile e buscou identificar os elementos simbólicos de uma cidade para a criação de um livro com registro fotográfico desses elementos.

4 Procedimentos Metodológicos

As características metodológicas deste trabalho são definidas quanto à sua natureza, objetivos, abordagem, procedimentos técnicos e instrumentos para coleta de dados. Em relação à natureza, trata-se de uma pesquisa aplicada, pois propõe o desenvolvimento de peças de design gráficas/digitais que podem ser aplicadas de maneira prática e imediata. Como objetivos, caracteriza-se como uma pesquisa exploratória, pois prevê a busca em proporcionar um entendimento maior da problemática da pesquisa, visando torná-lo explícito. A abordagem prevê o uso de métodos qualitativos, como pesquisa bibliográfica, mapeamento *ad-hoc*, entrevista semiestruturada e técnicas de Design para fotografia e criação de peças gráficas.

A pesquisa bibliográfica buscou identificar e organizar, por meio de leitura em livros, revistas, jornais, periódicos e sites as principais referências sobre aspectos culturais, geográficos e históricos de Mamanguape. O mapeamento *ad-hoc* buscou documentar os principais conceitos que envolvem este trabalho, como os museus virtuais que se assemelham ao usado neste trabalho. A entrevista semiestruturada foi organizada para registrar a memória e vivências de alguns cidadãos sobre a cidade.

A viabilidade deste estudo se deve ao desenvolvimento do projeto de extensão (Edital PROEX - Programa UFPB no seu município 2022), coordenado pelo Curso de Design. O projeto contou com a participação de professores e um aluno bolsista do Curso, além de um colaborador externo, especialista na área de domínio sobre a história da cidade estudada e teve o suporte dos Laboratórios de Projetos e do Laboratório de Fotografia do Curso.

Para o alcance do objetivo do projeto, dentro do recorte proposto, as seguintes etapas metodológicas foram cumpridas:

1. levantamento sobre os aspectos culturais, geográficos e históricos da cidade, por meio de entrevistas semiestruturadas e revisão bibliográfica. As entrevistas realizadas foram registradas por gravação de áudio e vídeo, onde foram assinados os termos de consentimento e uso de imagem pelos entrevistados;
2. mapeamento dos museus virtuais, estilos, métodos e formas de funcionamento e sua importância para o resgate cultural e histórico de diversas localidades do Brasil;

3. produção e a pós-produção fotográfica *in loco*, compondo assim o banco de imagens inicial do projeto e do museu;
4. criação da identidade visual do Museu virtual - marca, símbolos, pictogramas e ilustrações que representam o patrimônio da região para uso em peças gráficas de divulgação da cidade;
5. produção de peças gráficas (cards, posters, cartazes, etc.) sobre a cidade e sua história para uso na criação do Museu Virtual; e
6. Criação de uma plataforma digital no Instagram, de forma experimental.

5 Resultados

O planejamento do projeto de criação do Museu Virtual previu duas etapas, que foram atendidas parcialmente por meio das atividades executadas e descritas neste artigo, a saber:

- (1) **abertura das redes sociais do museu** (executado, com resultados apresentados neste estudo): uso de redes sociais (Instagram e Facebook) para documentação e divulgação de um acervo textual, visual e auditivo sobre Mamanguape, visando a criação e divulgação de artes digitais e mídias audiovisuais para alimentar as redes sociais;
- (2) **desenvolvimento de plataforma online** (não iniciado): web para conservação, criação, documentação, interação e comunicação de um acervo colaborativo digital sobre a cidade, para fins de preservação, estudo, pesquisa, contemplação, turismo e outros, composto por conteúdo textual e multimídia: podcast, artigos, galerias de imagens, vídeos, entrevistas, jogos educativos, mapas interativos, linha do tempo, nomes das ruas, Filhos Ilustres e outros.

Dentro da proposta da tipologia do Museu, foram criados os canais nas seguintes redes sociais e plataformas - Instagram, Facebook, Twitter, YouTube e Pinterest (<https://linktr.ee/museuvirtual.mamanguape>). Os materiais produzidos e apresentados a seguir - o desenvolvimento da identidade visual, produção fotográfica e produção de peças gráficas e posts, foram desenvolvidos para estas plataformas.

Sendo assim, esta seção apresenta os principais resultados gerados no processo de desenvolvimento gráfico e digital para o Museu Virtual de Mamanguape.

Levantamento bibliográfico e mapeamento sobre Mamanguape e museus virtuais

Antes da etapa de produção, foram realizados um levantamento bibliográfico e um mapeamento *ad-hoc*. O processo de levantamento do material para o acervo do museu, se deu na verificação de diversos livros e artigos acadêmicos relacionados à cidade de Mamanguape, assim como a toda região do Vale do Mamanguape. O levantamento bibliográfico está disponível em: <https://bit.ly/42B1Mw4>. Além disso, foi realizado um trabalho de mapeamento para referência, de projetos bem sucedidos de museus virtuais pelo Brasil, em especial no nordeste brasileiro, disponível em: <https://bit.ly/3z2gWwD>.

Para a entrevista, foram convidadas sete pessoas, selecionadas por sua contribuição na história da cidade, porém apenas duas participaram das entrevistas. Uma entrevistada tem por volta dos 40 anos de idade, atua como atriz e está envolvida em várias atividades culturais da cidade. A outra entrevistadora tem em média 80 anos e é professora aposentada, de grande influência e contribuição para a educação de Mamanguape. Uma das entrevistas foi realizada de forma remota, através da plataforma de videoconferências *Google Meet*, e outra de forma presencial. Essas entrevistas serão editadas e posteriormente inseridas no perfil do museu virtual no Instagram. A entrevista semiestruturada foi organizada para registrar a memória e vivências de alguns cidadãos sobre a cidade. Um roteiro de entrevista e carta de cessão foram desenvolvidos e estão disponíveis em: <https://bit.ly/3WECcnf>.

Produção fotográfica

Foi feita a identificação, registro e manutenção de um banco de imagens dos pontos turísticos e acervo arquitetônico da cidade de Mamanguape e arredores, por meio de fotografias. O banco de imagens teve como base os resultados do levantamento bibliográfico e entrevistas e, a partir dessas pesquisas, houve a identificação de possíveis locais que poderiam fazer parte desse acervo, locais esses que refletem o passado e a cultura histórica da cidade. Foram feitos aproximadamente 1000 (hum mil) registros fotográficos por toda a cidade, os quais formaram o acervo fotográfico do projeto.

A Figura 1 apresenta alguns pontos do patrimônio da cidade, capturadas durante o projeto e utilizadas nas produções gráficas. A Figura 1A apresenta a Igreja Matriz de São Pedro e São Paulo, construída pelos Jesuítas, por volta de 1630, com sua arquitetura barroca tropical. Era a igreja frequentada pelos brancos da época. A Figura 1B apresenta a Igreja de Nossa Senhora do Rosário, foi edificada por volta do ano 1700 por escravos negros, com arquitetura barroca. Os escravos negros proibidos de frequentar a igreja dos brancos, a construíram em uma região de “subúrbio”, afastada da rua principal. No ano de 2022, devido às fortes chuvas na região, a igreja passou por reformas de emergência. A Figura 1C apresenta a “Casa do Imperador”, onde hoje funciona o Paço Municipal com alguns setores da prefeitura da cidade de Mamanguape. Já foi local de hospedagem do Imperador Dom Pedro II, quando em 1859, juntamente com sua comitiva de duzentas pessoas, visitaram a cidade de Mamanguape, que o recebeu com grande festa, e onde lhe foram dadas as chaves da cidade. A Figura 1D apresenta o busto do imperador Dom Pedro II, localizado no jardim do atual Paço Municipal.

Figura 1: (A) Igreja Matriz de São Pedro e São Paulo, (B) Igreja do Rosário, (C) Casa do Imperador, atual “Paço Municipal” e (D) Busto de D. Pedro II. (Fonte: Autores, 2022)



Produção Gráfica-Digital

O processo de produção gráfico-digital contemplou 3 fases: (1) seleção de fotografias e imagens para inspiração e produção de pictogramas; (2) desenhos a mão livre a partir das imagens, para captura de elementos gráficos; e (3) produção de peças gráficas para as publicações, contendo elementos gráficos e textuais

Para a criação dos pictogramas, foram analisadas diversas fotografias de fachadas de diversas localizações da cidade, desde construções importantíssimas, como casas mais simples de moradores do tempo, onde muitas dessas casas atualmente estão abandonadas e em um estado de conservação ruim. Após analisadas e escolhidas, foram feitos desenhos a mão livre dessas fachadas e, então, houve novamente um processo de análise de desenhos, para serem selecionados e transformados em pictogramas. O processo envolveu a seguinte sequência: seleção da foto > criação do desenho > produção do pictograma digital > produção de peças gráficas. As Figuras 2, 3 e 4 ilustram o processo de criação de 3 pictogramas diferentes, demonstrando na sequência: a foto inspiradora, o desenho a mão livre e, por fim, o elemento gráfico criado. A Figura 5 apresenta os pictogramas finais para destaques do Instagram. São símbolos para utilização nos destaques das redes sociais e em peças gráficas e de divulgação do museu, trazendo referências da arquitetura, mapa da cidade, assim como símbolos reconhecíveis para informar sobre o que cada destaque trata, como os símbolos de interrogação, que trata de curiosidades, de microfone que trata de entrevistas, e de formulário que trata de *quizzes*.

Figura 2: Processo de criação do pictograma da Igreja Matriz de São Pedro e São Paulo. (Fonte: Autores, 2022)

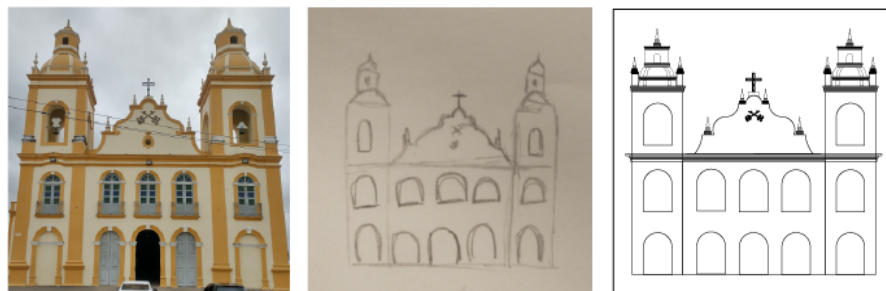


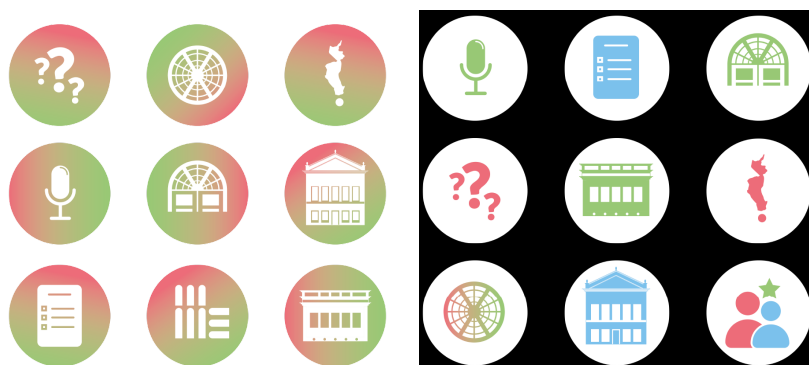
Figura 3: Processo de criação do pictograma da Casa do Imperador/Paço Municipal. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 4: Processo de criação do pictograma da Cadeia Pública. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 5: Pictogramas Finais para destaques do Instagram. (Fonte: Autores, 2022)



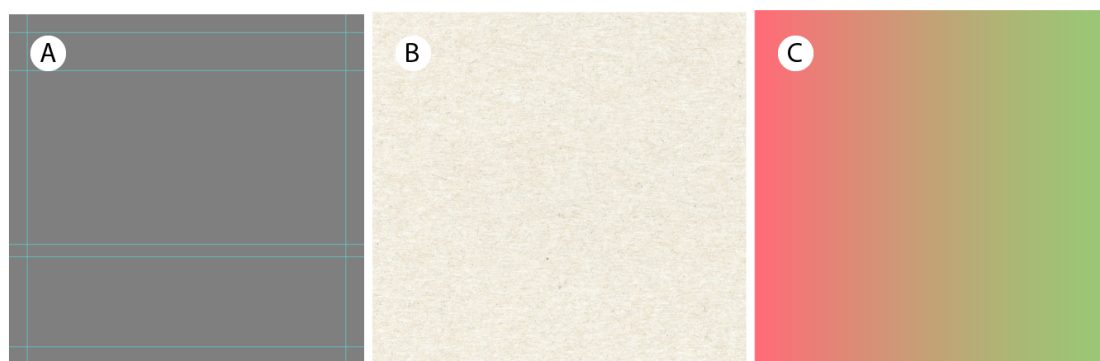
A arquitetura de Mamanguape de forma geral apresenta formas geométricas e linhas retas. A partir das fotografias feitas e do levantamento de dados sobre identidade visual, foi elaborado o planejamento dos pictogramas. A partir das fotos, foram feitos esboços a mão livre que caracterizam o estilo de arquitetura encontrado na cidade. Foram, então, registradas fotos desses esboços e importadas em um programa de vetorização. As ilustrações dos pictogramas foram feitas digitalmente, se utilizando de diversas formas geométricas, como círculos, retângulos, linhas verticais, horizontais e diagonais, para chegarem ao resultado desejado.

Após a criação dos pictogramas, passou-se à fase de criação das peças gráficas que iriam compor as divulgações e *posts*. Neste processo outros elementos foram incorporados, a exemplo dos textos e histórias coletados durante a fase de coleta de informações. Após realizada toda a coleta de informações a respeito da história e cultura da cidade, foi criado um roteiro de postagens em que constava o tema que seria abordado no post, assim como o conteúdo relacionado.

A partir da produção do conteúdo inicial para o canal do Instagram, deu-se início ao processo de produção gráfica das postagens, em que foram criados elementos para a composição das peças gráficas para o museu virtual.

A Figura 6A apresenta os grids, utilizados na composição das peças gráficas para se conseguir um posicionamento mais harmonioso dos elementos. A Figura 7B mostra o plano de fundo texturizado de papel, um plano neutro que foi usado nos posts como background para os demais elementos gráficos que seriam adicionados à composição das imagens. A Figura 7C apresenta o degradê com as principais cores da bandeira de Mamanguape, levemente dessaturadas para sua melhor visualização.

Figura 6: (A) Grids, (B) Plano de fundo e (C) Degradê. (Fonte: Autores, 2022)



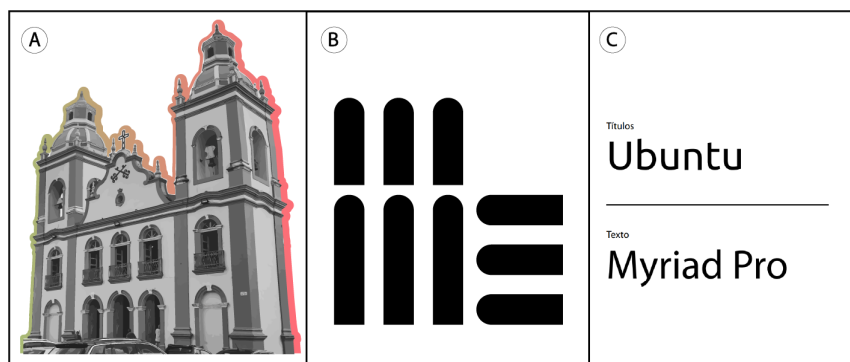
A Figura 7A apresenta uma forma orgânica em formato de fita ondulada com sua criação inspirada em fitas de cetim bastante utilizadas como ornamentos em fantasias e decorações de festas populares regionais. A Figura 7B traz pictogramas da arquitetura da cidade, os quais representam construções importantíssimas para a história da cidade como também casas populares que até os dias atuais são mantidas preservadas.

Figura 7: (A) Fita ondulada em degradê, (B) Pictograma da arquitetura da Mamanguape. (Fonte: Autores, 2022)



A Figura 8A traz imagens diversas editadas em preto e branco, com contorno em degradê para dar destaque a elas dentro da composição. A Figura 8B apresenta o símbolo que faz parte do logotipo do Museu Virtual. A Figura 8C apresenta as tipografias estabelecidas, uma vez que, manter um padrão tipográfico ajuda a reforçar a pregnância da marca na memória do público. Como a ideia de tornar a comunicação com o público mais dinâmica e diversificada, foram usadas duas fontes diferentes, aumentando assim as possibilidades de combinações.

Figura 8: (A) fotografia em preto e branco como contorno em degradê, (B) Símbolo do Museu Virtual e (C) Fontes utilizadas. (Fonte: Autores, 2022)



A Figura 10 nos apresenta elementos encontrados nas postagens que são os “carimbos” dos temas que são abordados nos posts. Para cada tipo de publicação foi criado um estilo e marca para diferenciação de cada assunto abordado nas postagens: “Poetas de MME”, “Tudo sobre MME” e “Você sabia?”. Ainda na Figura 10, é apresentado resultado final de uma postagem em formato carrossel, com todos os elementos gráficos apresentados anteriormente, como também elementos como a seta de indicação de continuidade da postagem, caixas de texto e a finalização da postagem com apresentação do logotipo completo e sugestão ao público de curtir, comentar e compartilhar a postagem.

Figura 10: Resultado final de uma postagem. (Fonte: Autores, 2022)



As Figuras 11 à 18 apresentam as demais postagens criadas, considerando conteúdos diferentes.

Figura 11: - A origem de Mamanguape, faz um breve resumo da origem da cidade. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 12: “Fé, luta e memórias” conta um pouco sobre a construção das principais igrejas da cidade, a devoção e luta dos negros escravos em professarem suas crenças. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 13: “Índios, conflitos e freguesia”, trata dos conflitos entre indígenas, portugueses, franceses e holandeses, marcados pelas disputas das terras do vale do Mamanguape. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 14: “Nativos x Navegantes” relembra a importância dos potiguaras, nativos indígenas que desempenharam um papel fundamental na constituição da população, na ocupação territorial e na história do vale do Mamanguape. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 15: “A visita do Imperador”, esta publicação relembra a ilustre visita do imperador Dom Pedro II à cidade de Mamanguape no ano de 1859. (Fonte: Autores, 2022)



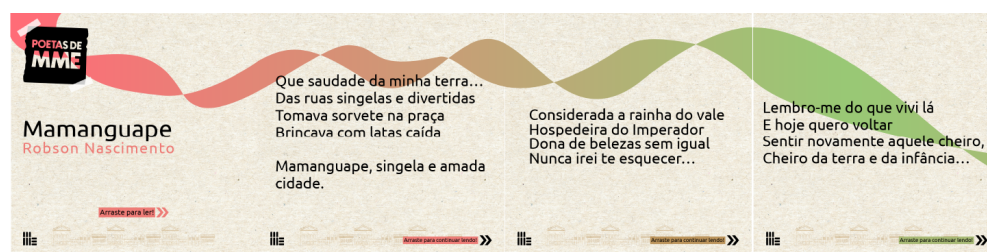
Figura 16: “A construção do cemitério de mamanguape”, aqui trata da construção do cemitério da cidade em 1857, resultado da cólera que atingiu a região no ano anterior. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 17: Essa publicação traz parte do poema “Mamanguapense” de Nísia Nóbrega, escritora e poeta mamanguapense, assim como uma breve biografia da mesma. (Fonte: Autores, 2022)



Figura 18: O poema “Mamanguape” de Robson Monteiro, fala sobre a saudade que o autor sente de sua amada terra, a postagem traz também uma breve biografia do poeta. (Fonte: Autores, 2022)



5 Considerações Finais

Este artigo apresentou o processo de produção e desenvolvimento de um acervo fotográfico, gráfico e digital, desenvolvido para subsidiar a criação de um Museu Virtual da cidade histórica de Mamanguape, na zona da mata Paraibana. Para além do acervo, também foram criadas a identidade visual do museu, assim como as peças iniciais para publicação.

Ressalta-se o uso do Design como ferramenta de valorização e consciência de diversos pontos da história da cidade de Mamanguape e seu povo, ao resgatar diversos fatos históricos, trazendo o conhecimento às novas gerações. Nesse sentido, os produtos gerados como resultados deste estudo, contribuirão para o fomento de diversas áreas da sociedade do território regional, estimulando a valorização, defesa e conservação do patrimônio, para conscientizar e engajar a população na mudança de atitude diante do patrimônio material e imaterial da cidade.

O estudo também contribuiu para a formação dos pesquisadores envolvidos, sobretudo o discente, por meio da interação com a comunidade, interdisciplinaridade e aquisição de habilidades como o trabalho em equipe, responsabilidade, criticidade, comprometimento com transformação social e vivência da realidade regional.

Frente aos avanços das tecnologias digitais, os museus virtuais, sem dúvida, têm o potencial de expandir horizontes para toda a sociedade. Fazendo-se assim necessário o desenvolvimento de projetos e estudos colaborativos, a partir de diferentes olhares e áreas de conhecimento.

Como trabalhos futuros, espera-se realizar novas entrevistas, com públicos de perfis e contribuições diversas. Além disso, novas peças podem ser criadas para compor novas seções e demandas de conteúdo do museu. Espera-se firmar novas parcerias com instituições de ensino e pesquisa, organizações não governamentais e/ou instituições públicas e privadas, para o desenvolvimento da plataforma online do museu, bem como a criação do conteúdo multimídia que irá compor o website.

Referências

Albuquerque, M. C. (2009). *Mamanguape: apogeu, declínio e ressurgimento*. João Pessoa: Ideia.

Bandeira, S. M., & Cavalcanti, V. P. (2022). Design and education: cultural mediation in the preservation of the brazilian heritage. *Research, Society and Development*, v. 11(4), p. 1-11.

Chaves, R. (2020). *Cibermusealização: Estudo de Caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas/RS* [Dissertação]. Mestrado em Museologia e Patrimônio. UFRS: Porto Alegre.

Henriques, R., & Chaves, R. (2020). Exposições em Museu Virtuais: Duas Experiências Brasileiras. *Revista Eletrônica Ventilando Acervos*, Florianópolis, v. 8, n. 2, 76-89.

Gaiato, K. (2021, 20 de maio). *Pandemia: buscas por museus virtuais crescem no Brasil, mostra Google* [Web page]. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/217711-pandemia-buscas-museus-virtuais-crescem-brasil-mostra-google.htm>. Acesso em: 29 mai. 2023.

Lima, E. J. (2013). *Levantamento Do Quadro Natural Do Município De Mamanguape - Pb* [Monografia (Especialização)]. Curso de Geografia e Geociências. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Decreto n. 25.031, de 13 de maio de 2004. Homologa a Deliberação nº 0048/2003, do Conselho de Proteção dos Bens Históricos Culturais - CONPEC, Órgão de Orientação Superior do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba - IPHAEP, declaratória da Delimitação do Centro Histórico Inicial da cidade de Mamanguape, deste Estado, e dá outras providências. Recuperado de <https://zeoserver.pb.gov.br/jornalauniao/auniao2/servicos/arquivo-digital/doe/2004/maio/diario-oficial-14-05-2004.pdf>

Decreto n. 8.314, de 4 de dezembro de 1979. Dispõe sobre o tombamento da Cidade de Mamanguape, neste Estado e dá outras providências. Recuperado de https://adelmodemedeiros.blogspot.com/2007/12/paraba-legislao-estadual-de-tombamento_14.html

Pereira, A. A., Celestino, A. P. B., Silva, J. P. B. V. S., Vicente, P. B., & Silva, M. W. S. (org.). (2020). *História, Cultura e Sustentabilidade do Vale do Mamanguape: livro paradidático para a educação básica*. João Pessoa: Editora UFPB.

Pilay, L., & Neves, M. (2020). A City's Cultural Heritage Communication Through Design. In: Raposo, D., Neves, J., Silva, J. (eds) *Perspective on Design. Springer Series in Design and Innovation*, vol 1. Springer, Cham.

Poll, C. R. (2010). *Identidade visual para um museu do design no Rio Grande do Sul* [Trabalho de conclusão de curso]. Curso de Design Visual. Faculdade de Arquitetura. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Projeto de Lei n. 072/2021 de 2021. Institui a Prática de educação patrimonial em diversas secretarias do município de Mamanguape e dá outras providências. Recuperado de https://www.cmmamanguape.pb.gov.br/wp-content/uploads/2021/11/Projeto-de-Lei-no-072_2021.pdf

Silva, P. R. A., & Cardoso, J. M. (2022). *Educação Patrimonial na Educação Infantil e Ensino Fundamental: Valorização Histórico Cultural de Aragarças-Go* [Trabalho de Conclusão de Curso]. Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica. IFGoiano.

Silva, J. L. B., & Lehmkuhl, L. (2018). O Design na Comunicação do Patrimônio. 13^o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Univille, Joinville (SC), 1-12.

Teixeira, R. S. (2021). *Museu virtual do Instituto de Física da Universidade Federal do Rio de Janeiro: virtualidade, memória e museu*. *Ciência da Informação em Revista*, v. 8, n. 1, 4–27.

Sobre os autores

Matheus Batista Diniz, graduando, UFPB, Brasil, matheus.diniz@academico.ufpb.br

Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira, Mestre, UFABC, rhaleff.nascimento@ufabc.edu.br

Angélica de Souza Galdino Acioly, Doutora, UFPB, Brasil, angelica.acioly@academico.ufpb.br

Kléber da Silva Barros, Doutor, UFPB, Brasil, kleber.barros@academico.ufpb.br