

MINISTÉRIO DA CULTURA E PETROBRAS
APRESENTAM: **#CONECTAMUN**

O MUNDO INVERTIDO DO MUSEU

Arnon Abner e Moisés Noah

ilustrações
Clara Iwanow



O MUNDO INVERTIDO DO MUSEU

A Energia da Imaginação: Petrobras e a Descoberta do Poder do Acervo

Para a Petrobras, a cultura é uma força viva, capaz de transformar realidades e conectar pessoas. Celebramos os 20 anos do Museu Nacional da República (MuN), reafirmando nossa missão com a memória brasileira, e, através do projeto #ConectaMuN, romper as barreiras entre o público e a arte.

Acreditamos que o conhecimento é o combustível para o futuro. Através do livro-jogo O Mundo Invisível do Museu – A Descoberta do Poder do Acervo, a Petrobras convida estudantes, educadores e entusiastas a cruzarem o portal do Museu e encontrar um acervo vivo, em um cenário de aventura onde o tesouro a ser descoberto são as obras que narram a nossa história. Uma jornada épica que garante que o patrimônio nacional permaneça pulsante na imaginação das novas gerações.

Entregamos à sociedade uma ferramenta de sonho, criatividade e aprendizado. A união da expertise da Vanguarda e o fomento da Petrobras através da Lei Rouanet e do Ministério da Cultura, transforma dados em conhecimento, iluminando o caminho de um Brasil que se reconhece em sua pluralidade. Por isso, seguimos investindo na cultura, pois preservar a nossa história é mover a energia que transforma o futuro.

Petrobras, conectando Museus.

Arte, educação e diversão

O jogo educativo do #conectaMuN convida crianças e jovens a embarcarem em uma aventura em que imaginação e realidade se misturam no Museu Nacional da República. O RPG transforma os participantes em protagonistas de uma narrativa interativa, na qual cada decisão influencia os rumos da história. Enquanto enfrentam desafios definidos pelo lançamento de um dado, o jogo introduz conceitos fundamentais da educação museal, como acervo, conservação, mediação e patrimônio por meio de experiências de cooperação, interpretação, observação e reflexão. Além disso, os participantes aprendem que cada obra de arte carrega histórias, pensamentos e sentimentos que nos ajudam a compreender quem somos e de onde viemos. Assim, o jogo que você tem em mãos propõe uma experiência sobre o valor da memória coletiva, com estímulo à curiosidade e vazão à criatividade, que fortalece o vínculo entre a arte e o público e permite o reconhecimento de que preservar o patrimônio cultural é preservar as histórias que nos conectam.

Paulo Vega

Diretor do Museu Nacional da República

A Aventura da Memória: O Museu como Espaço de Invenção

Ao celebrarmos os 20 anos do Museu Nacional da República (MuN), compreendemos que a missão de um acervo público, esse “testemunho documental das ações humanas”, deve transcender o silêncio das reservas para pulsar na imaginação das gerações vindouras. É desse desejo de reativar o patrimônio que nasce o livro-jogo de RPG “O Mundo Invisível do Museu – A Descoberta do Poder do Acervo”.

Nesta proposta de educação patrimonial, a gamificação atua como uma nova pedagogia do olhar. O RPG (Role Playing Game) convida o estudante a romper a barreira da contemplação passiva para se tornar um protagonista: um investigador da memória ou um guardião da matéria. Ao cruzar o portal do Museu, os jogadores descobrem que o verdadeiro tesouro da instituição não é o concreto, mas as obras que narram nossas identidades.

A narrativa mergulha no mistério da Sala do Acervo, um “mundo invisível” onde as obras ganham vida e os desafios da museologia tornam-se mecânicas de jogo. Para vencer o Diretor rabugento, um ex artista que tentou aprisionar a magia do lugar, os jovens precisam de cooperação e estratégia. Eles aprendem, na prática, que “o caminho muda quando não cuidamos uns dos outros” e que o patrimônio, em sua essência, “pertence a todos nós”.

Entregar este jogo é consolidar o conceito de um Museu lúdico, que agora traça um caminho sem volta rumo ao digital. Queremos que cada rolar de dados seja um ato de cidadania cultural, garantindo que a memória artística brasileira guardada no Museu, agora interativa, torne-se um legado perpétuo e onipresente.

Taís Castro

Coordenadora Geral do projeto #ConectaMuN
Mestre em Memória Social e Patrimônio Cultural

Museu sem Muros: O Acervo como Território de Jogo

Para a Vanguarda, conceber o projeto #ConectaMuN foi, desde o início, um desafio de tradução: como converter a solidez do concreto de Niemeyer e a densidade das obras do acervo em fluxos de informação e visualidade acessíveis e vibrantes? Se o catálogo é o nosso marco de salvaguarda científica, o RPG “O Mundo Invisível do Museu – A Descoberta do Poder do Acervo”, é um caminho para a educação patrimonial e um convite à reativação poética da memória.

Acreditamos que a digitalização não termina na captura da imagem, ela se completa quando essa imagem ganha vida no imaginário de novos públicos. Ao estruturarmos este jogo, transformamos o Museu Nacional da República em um cenário de aventura e as obras de arte em “itens encantados” com poder de ação.

Nossa missão como produtora foi unir técnica de conservação à ludicidade da gamificação, permitindo que estudantes de qualquer lugar mergulhem em uma narrativa onde o patrimônio público é o maior tesouro a ser protegido.

Entregamos este material com a certeza de que a tecnologia, quando aplicada à arte e à educação, é uma ferramenta de democratização e soberania cultural. Convidamos você a rolar o “Dado da Memória” e descobrir que o museu não é apenas um lugar de guarda, mas um território de invenção permanente.

Vanguarda – Arte, Cultura e Produção

Arthur Gonzaga
Edimilson Braga
Taís Castro

MAPA DA AVENTURA

1. O Museu Nacional | 8
2. O Tesouro do Acervo | 10
3. Como Jogar | 12
4. A Viagem ao Museu | 14
5. Hugo, o Encenqueiro | 16
6. O Museu e o Bichinho | 18
7. O Diretor Guardião | 20
8. O Corredor Infinito | 22
9. A Conservadora | 24
10. A Chave Misteriosa | 26
11. A Museóloga | 28
12. A Sala do Acervo | 30
13. O Poder das Obras | 32
14. O Portal | 34
15. O Final da Jornada | 36

O Museu Nacional da República é um dos prédios mais curiosos de Brasília. Ele parece uma nave espacial pousada no meio da cidade.

Criado pelo arquiteto Oscar Niemeyer, o museu tem rampas enormes, paredes curvas e espaços gigantes que fazem qualquer visitante sentir que entrou em um lugar diferente.

Por dentro, existem exposições, esculturas, pinturas e muitas histórias para descobrir.

Mas existe algo que quase ninguém sabe.

Debaixo do museu, escondido atrás de corredores secretos e portas misteriosas, fica um lugar chamado Sala do Acervo.

Ali são guardadas obras de arte de artistas do Brasil inteiro. Algumas são antigas, outras modernas. Algumas parecem simples. Outras parecem mágicas.

E talvez sejam mesmo.

1. O MUSEU NACIONAL

2. O TESOURO DO ACERVO

O acervo é como um grande tesouro do museu. É o conjunto de obras que o museu protege e guarda para o futuro.

Cada pintura, escultura, fotografia ou objeto carrega lembranças, sentimentos e histórias.

No Museu Nacional existem obras de artistas bem conhecidos, como Di Cavalcanti, Portinari, Anita Malfatti, Fayga Ostrower, Athos Bulcão, Antônio Obá, Raquel Nava e muitos outros.

Algumas obras falam sobre sonhos. Outras falam sobre cidades, pessoas, memórias ou brincadeiras.



O mais importante é que todas ajudam a contar um pedaço da história do Brasil.

Por isso o acervo precisa ser protegido.

3. COMO JOGAR

Este é um jogo de RPG.

RPG significa “Role Playing Game”, ou Jogo de Interpretação de Papéis.

Uma pessoa será a Mestra ou Mestre do jogo. Ela será responsável por contar a história, descrever os lugares e apresentar os desafios.

As outras pessoas serão jogadoras e jogadores.

Vocês irão decidir o que fazer durante a aventura.

Para jogar, basta este livro e um dado de seis lados.

As dificuldades funcionam assim:

2 = fácil

3 = médio

4 = difícil

5 = quase impossível

Quando alguém quiser tentar algo importante, a Mestra dirá qual número deve ser tirado no dado.

Agora preparem-se,
a aventura vai começar!

4. A VIAGEM AO MUSEU

Ainda está cedo quando vocês entram no ônibus escolar.

O céu de Brasília começa a clarear enquanto o ônibus atravessa as ruas largas do Plano Piloto.

Algumas crianças conversam. Outras observam a cidade pela janela. Alguém escuta música baixinho. Outros dormem.

Então a Mestra diz:
— Existe um segredo escondido neste ônibus.

Dentro da mochila de uma das crianças existe um animalzinho escondido.

Pode ser um gato, um cachorro, um coelho, um hamster, uma lagartixa ou qualquer outro bichinho que o grupo inventar.



Mas ninguém pode descobrir isso.
Se algum adulto perceber, a confusão será enorme.

5. HUGO, O ENCRENQUEIRO

No meio da viagem, um garoto chamado Hugo começa a olhar desconfiado para o grupo. Hugo é conhecido por ser brigão e gostar de provocar as outras pessoas.

Ele cruza os braços e fala alto: — Ei! O que vocês estão escondendo aí?

Agora vocês precisam agir rápido.

Podem tentar distrair Hugo.
Podem esconder melhor o bichinho.
Ou podem enfrentá-lo.

Usando o dado:

Distrair Hugo = dificuldade 2

Esconder o bichinho = dificuldade 3

Enfrentar Hugo = dificuldade 4

Se conseguirem, Hugo vai embora reclamando.

Se falharem, ele descobre o segredo e ameaça contar tudo para a professora.

Enquanto isso, o ônibus continua atravessando Brasília. Vocês veem a Torre de TV, o Memorial JK, a Catedral e, finalmente, o enorme Museu Nacional surgindo no horizonte.



6. O MUSEU É O BICHINHO

O Museu Nacional parece ainda maior por dentro.

As rampas sobem como caminhos gigantes. O teto parece uma enorme tigela branca. As paredes são redondas e o espaço ecoa cada passo.

As pessoas observam as obras conversando baixinho.

Existem esculturas espalhadas. Pinturas penduradas na parede. Luzes iluminando cada detalhe.

A Mestra diz:

— No museu não podemos correr, tocar nas obras ou fazer bagunça.

Mas podemos imaginar histórias, observar detalhes e descobrir coisas novas.

Então algo inesperado acontece: o bichinho escapa.

Ele sai correndo pelo museu, passa pelas esculturas, atravessa uma rampa e desaparece perto de uma passagem escondida.

Vocês correm atrás dele.

7. O DIRETOR GUARDIÃO

No fim da passagem existe uma porta entreaberta. Quando vocês entram, percebem algo estranho.

A sala parece muito maior por dentro do que por fora. Existem obras espalhadas, pilhas de catálogos, papéis, livros e objetos antigos.

De repente, uma voz assusta todo mundo:
— O que vocês estão fazendo aqui?

Atrás de vocês aparece um homem muito alto. Ele tem barba branca bagunçada, um enorme bigode preto e roupas estranhas. No crachá antigo está escrito apenas: DIRETOR

E o pior:
Ele está segurando o bichinho.

— Crianças não podem entrar aqui! — ele grita.

Então algo impossível acontece. O Diretor desaparece. E reaparece do outro lado da sala.

Antes que alguém consiga responder, a porta bate sozinha.

Agora vocês precisam seguir os rastros do Diretor. Se ganharem continuam a história, se tirarem menos que dois voltem para o item 5.

Dificuldade 2.



8. O CORREDOR INFINITO

Vocês entram em um corredor escuro que parece não acabar nunca.

As luzes piscam.
As paredes parecem se mover.
O ar fica silencioso.

Enquanto caminham, algumas obras parecem ganhar vida.
Em uma pintura, um pássaro quase sai voando. Em outra, duas pessoas parecem conversar baixinho. Tudo fica estranho.

É como se o museu estivesse acordando.

Depois de muito caminhar, vocês chegam a uma sala cheia de obras embaladas.

9. A CONSERVADORA

No fundo da sala existe uma mulher elegante usando jaleco branco e luvas. Ela observa cuidadosamente uma pintura iluminada por luzes fortes.

Quando percebe o grupo, sorri com calma.

— Eu sou a Conservadora.

Ela conta que trabalha cuidando das obras do museu. Quando uma pintura rasga, quando uma escultura quebra ou quando uma obra precisa de limpeza, é ela quem ajuda.

A Conservadora parece gentil. Talvez possa ajudar vocês.

Para conseguir sua confiança:
Dificuldade 3.

Se conseguirem, ela decide revelar um segredo.

Se não conseguirem voltem para o item 7.



— O bichinho entrou na Sala do Acervo.

Ela entrega uma chave antiga.

— Daqui para frente vocês precisarão continuar sozinhos.

10. A CHAVE MISTERIOSA

A chave abre uma passagem escondida atrás de um enorme quadro.

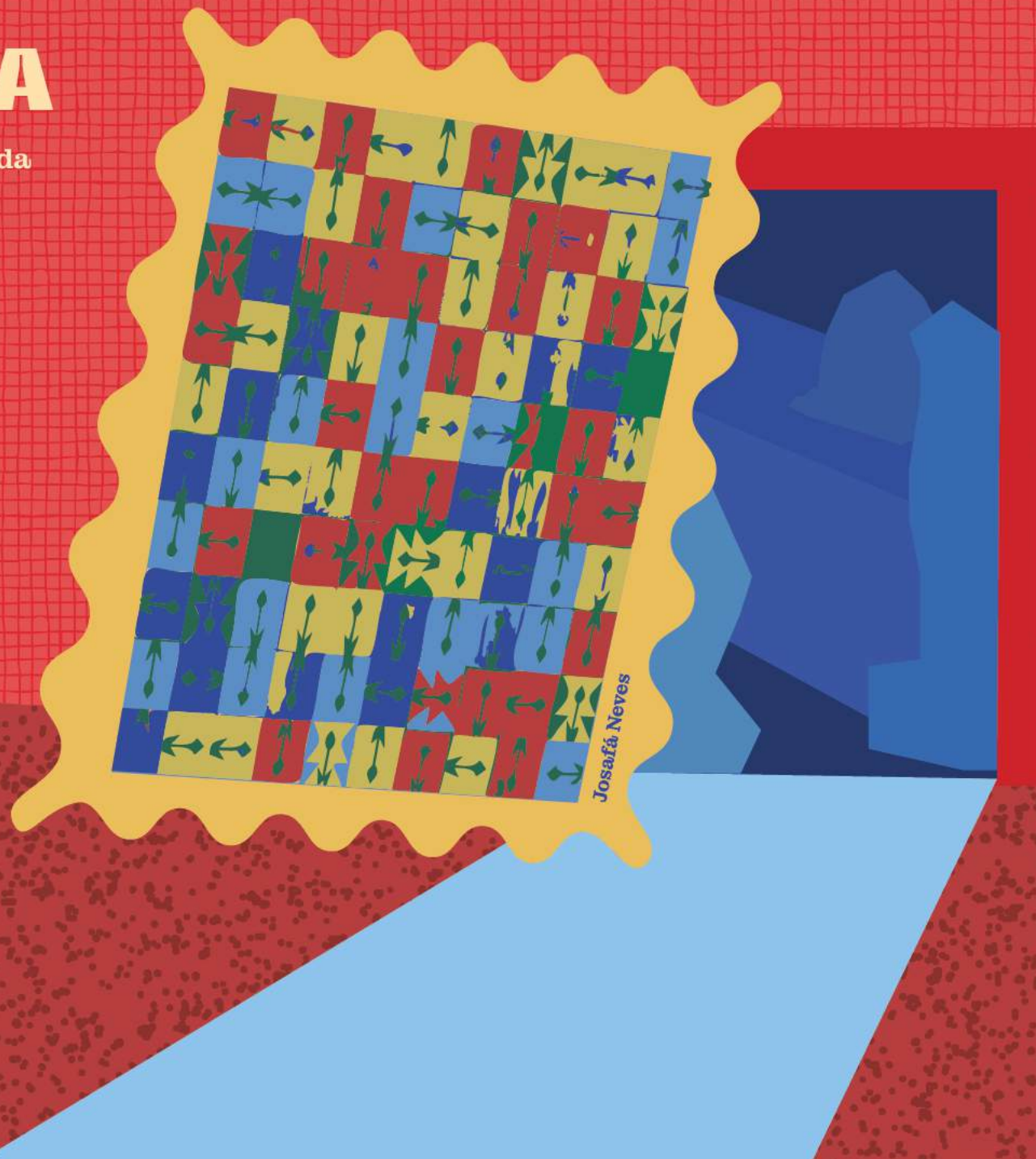
Vocês entram devagar.

O espaço parece infinito. Existem caixas, esculturas, pinturas, tecidos e objetos guardados cuidadosamente.

Tudo parece silencioso demais.

Como se o tempo estivesse parado.

Ao longe, alguém se aproxima.



11. A MUSEÓLOGA

Uma mulher indígena caminha lentamente até vocês. Ela usa jaleco branco, luvas e óculos.

A mulher pergunta:

— Crianças, o que vocês estão fazendo aqui?

Vocês contam a história e perguntam quem ela é.

Ela fala com uma voz tranquila:

— Sou a museóloga deste museu, minha família protege este lugar há muitas gerações. Nós somos os Guardiões do Acervo.

A Museóloga revela um segredo sobre o Diretor. Ele já foi artista e diretor do museu.

Mas um dia tentou guardar toda a magia do acervo apenas para si. Por isso ficou preso naquele lugar.

Mesmo assim, ela explica que ele mudou.
— Hoje ele protege as obras.

Então aponta para um portal brilhante do outro lado da sala.

O bichinho está lá.
Para atravessar o portal:
Dificuldade 4.

Se não conseguirem voltem para o item 9.

12. A SALA DO ACERVO



Quando
atravessam o portal,
tudo muda.

O som desaparece.
As obras despertam.

As esculturas respiram.
As pinturas se movem.
As cores brilham.
As memórias ganham vida.

O bichinho corre feliz entre as obras,
como se estivesse em casa.



Vocês
entendem que
aquele lugar não aparece
em nenhum mapa.

É um segredo escondido
dentro do museu.



13. O PODER DAS OBRAS

A Museóloga observa o grupo em silêncio.
Depois sorri.

— Um acervo guarda histórias, sentimentos e conhecimentos que nunca devem desaparecer.

Ela aponta para as obras ao redor.

— Cada artista colocou uma parte de si aqui dentro. Cada obra guarda memórias importantes.

E toda vez que alguém visita o museu, essas memórias continuam vivas.

As luzes brilham ao redor de vocês. Por alguns segundos parece que as próprias obras estão ouvindo a conversa.

Então a Museóloga completa:

— Esse é o verdadeiro poder do acervo.

De repente o portal começa a se fechar. A Museóloga estende a mão.

— Vocês podem voltar ao Museu... ou permanecer aqui para sempre.

Mas existe apenas uma maneira de decidir.
O dado. Dificuldade 5.

14. O PORTAL

Se conseguirem:
Vocês atravessam o
portal e retornam
ao Museu.

As pessoas caminham
normalmente.
As luzes continuam acesas.
Tudo parece igual.

Mas uma sensação
estranha permanece.



Uma obra na
parede parece
familiar demais.

15. O FINAL DA JORNADA

Se falharem no dado, algo mágico acontece.

Os corpos começam a ficar leves.

As roupas se transformam em cores.

Os movimentos viram pinturas.

As lembranças se tornam esculturas.

Cada pessoa se transforma em uma obra única do acervo.

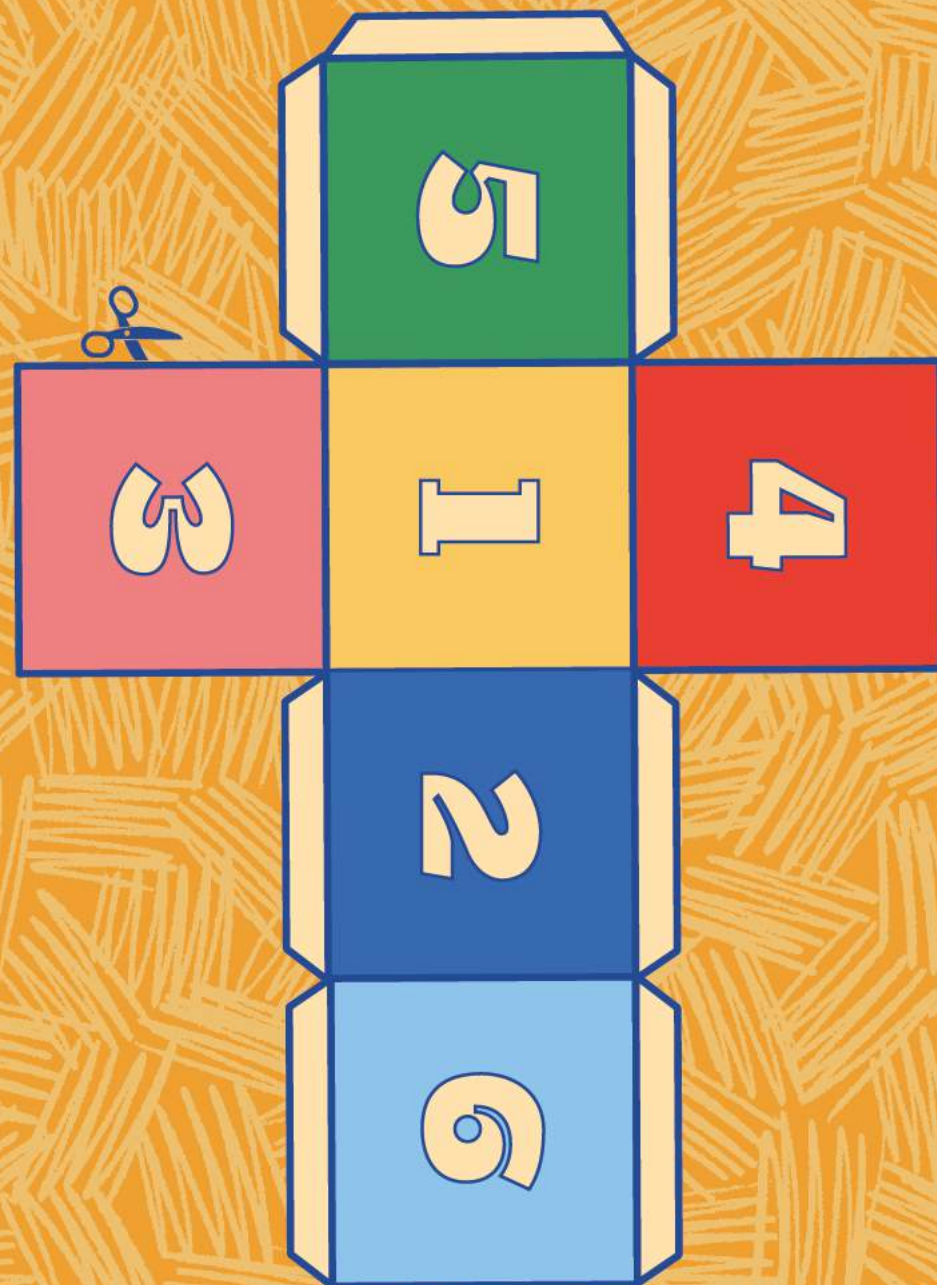
A Museóloga observa em silêncio.

O bichinho se deita ao lado dela.

E, pela primeira vez, o acervo parece completo.



**RECORTE
SEU DADO:**



Agradecimentos

A realização deste livro-jogo, “O Mundo Invisível do Museu – A Descoberta do Poder do Acervo”, é parte integrante do projeto #ConectaMuN e celebra os 20 anos do Museu Nacional da República.

Agradecemos à Petrobras, por meio de patrocínio via Lei Rouanet e do Ministério da Cultura, permitiu transformar o acervo em uma jornada de imaginação e aprendizado para as novas gerações. Nossa gratidão à Diretoria do Museu Nacional e à sua equipe técnica, Joaquim, Morena, Daniel, Keicy, Leisa, Máira, Luciana e em especial ao diretor Paulo Vega, que abriram as portas da “Sala do Acervo” para que este mundo invisível fosse revelado.

Um reconhecimento especial aos autores Arnom Abner e Moisés Noah, que deram vida à narrativa, e a toda a equipe da Vanguarda – Arte, Cultura e Produção pela concepção deste dispositivo que une arte e gamificação.

Por fim, agradecemos aos artistas cujas obras são os verdadeiros “itens encantados” desta aventura. Que este jogo inspire estudantes e professores a se tornarem, para sempre, guardiões da nossa memória cultural.

Vanguarda – Arte, Cultura e Produção

PETROBRAS CONECTANDO MUSEUS



Lei Rouanet

Produção:



Apoio:



**Secretaria de
Cultura e
Economia Criativa**

**GOVERNO DO
DISTRITO FEDERAL**

Patrocínio:



Realização:

**MINISTÉRIO DA
CULTURA**

