

CIBERMUSEALIZAÇÃO:

ESTUDO DE CASO DO MUSEU VIRTUAL DAS COISAS BANAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS/RS

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL FACULDADE
DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MUSEOLOGIA E
PATRIMÔNIO**

MESTRADO EM MUSEOLOGIA E PATRIMÔNIO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**CIBERMUSEALIZAÇÃO:
ESTUDO DE CASO DO MUSEU VIRTUAL DAS COISAS BANAIAS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS/RS**

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

Porto Alegre, 2020.

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

**CIBERMUSEALIZAÇÃO:
ESTUDO DE CASO DO MUSEU VIRTUAL DAS COISAS BANAIAS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS/RS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para obtenção do título de Mestre em Museologia e Patrimônio.
Orientador: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi

Porto Alegre, 2020

CIP - Catalogação na Publicação

Chaves, Rafael

Cibermusealização: Estudo de Caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas/RS /Rafael Teixeira Chaves. -- 2020.

Orientador: Valdir Jose Morigi.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. I. Morigi, Valdir Jose, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

**CIBERMUSEALIZAÇÃO:
ESTUDO DE CASO DO MUSEU VIRTUAL DAS COISAS BANAIS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS/RS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para obtenção do título de Mestre em Museologia e Patrimônio.

Orientador: Prof.^o Dr. Valdir Jose Morigi

Aprovado em: Porto Alegre.

BANCA EXAMINADORA: Prof.^o Dr. Valdir Jose Morigi – Doutorado Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dra. Marcia Regina Bertotto – Doutorado Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dra. Juliane Conceição Primon Serres - Doutorado Universidade Federal de Pelotas

Prof.^a Dra. Rosali Maria Nunes Henriques – Doutorado Universidade Nova de Lisboa

Compartilhamos as mesmas nostalgias
justificando o elo que nos une. Marquez (2009)

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Ao meu orientador Valdir Morigi por ser meu companheiro desde o início desta jornada, por sempre ter oferecido apoio e ensinamentos com muita sensibilidade e carinho.

À Noris Leal, a quem admiro com muito carinho, minha orientadora no estágio docente, professora com quem tive o prazer de atuar em projetos, minha orientadora no Trabalho de Conclusão de Curso, sempre me mostrando os caminhos dentro da Universidade.

À professora Carla Gastaud, que me acolheu no Laboratório de Educação para o Patrimônio (LEP), do qual sou voluntário até hoje, uma grande mestre, além de ter um coração enorme, recordo sempre de nossas tardes no LEP, com nosso chimarrão e alguma guloseima que não pode faltar.

Ao Matheus Cruz, Museólogo incrível, amigo que o Museu do Doce me deu, com quem sei que posso contar.

À professora Juliane Serres, com quem minha jornada começou, durante a Graduação em Museologia na Universidade Federal de Pelotas, onde tive o grande prazer de participar do Museu das Coisas Banais (inaugurado no dia do meu aniversário!), agradeço a parceria e o carinho.

À equipe do Museu das Coisas Banais.

À professora Leticia Julião pelos ensinamentos que me proporcionou.

À Rosali Henriques: inspiração.

Ao grande amigo que a Museologia me deu: Saulo Rocha, amigo de todas as

horas, principalmente nas horas das dicas museais.

À minha família: agradeço à minha mãe Marilene e ao meu pai Arly, que, mesmo sem entenderem o que eu estava fazendo, nunca deixaram de me dar apoio para buscar os meus sonhos; à minha irmã Luciane, a quem amo muito e sabe o papel que teve na minha vida e o valor que tem até hoje no meu coração; à minha irmã Letícia, que me deu os sobrinhos Maria e João que amo muito; ao meu irmão, Mauro, à minha cunhada Cristine e à minha sobrinha Alice, amada do seu dindo.

À Aldryn, colega com quem converso todos os dias (sim, todos os dias!), sobre inseguranças na pesquisa, medos, futuro e até mesmo para aconselhar qual o melhor *look* para ir para algum evento.

Ao Leandro Freitas, meu amor, que me dá suporte e me ajuda em todos os momentos.

Aos Freitas, pelo carinho e preocupação: uma família nova que ganhei.

À minha colega Dóris, conselheira e sempre boa com as palavras.

À Bruna Preus, amiga que me dá apoio suficiente para eu entender que mesmo à distância a verdadeira amizade continua, mas nem isso nos atrapalha, diariamente tem uma troca de mensagens entre nós (ou o que mais utilizamos: os memes ou gifs, bem blogueiros).

À minha psicóloga e à minha psiquiatra, que nunca deixaram minha doença afetar meu estudo e meu desenvolvimento, que tiveram grande importância para que esta pesquisa se desse.

À Beatriz Pereira, companheira de cafezinho no Mercado.

Aos entrevistados, que despenderam do seu tempo para compartilharem comigo suas reflexões.

A todos que de alguma forma me ajudaram, com palavras, lendo alguma parte do meu trabalho, dando uma dica de bibliografia, ou até mesmo comprando os cupcakes que vendi para custear minhas passagens para ir para as aulas do Mestrado.

“Musa eu, sou seu museu aberto pra visitaç o Museu da luz, museu da pessoa
Museu da espera, e do encantamento”

Chico Cesar

Resumo

TEIXEIRA CHAVES, Rafael. **Cibermusealização**: Estudo de Caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas. 2020. 134 p. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Rio Grande do Sul –UFRGS Porto Alegre, 2020.

Esta pesquisa tem como objetivo principal analisar o processo de Cibermusealização do Museu das Coisas Banais, ancorados na Museologia contemporânea, indicando novas formas museais que nascem da mudança da sociedade e na vertente da Nova Museologia. A revolução tecno-informacional e comunicacional possibilitou a sociedade em rede e com ela surgiram as mídias sociais, diferentes dispositivos comunicacionais virtuais (blogs, redes sociais, sites de compartilhamento, fóruns, etc.). São analisadas a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação e como elas ampliaram as possibilidades de interação e participação do público. Esta pesquisa se situa no cerne das discussões contemporâneas que tangenciam o patrimônio digital, os museus, a Museologia e a sociedade atrelada a processos museais E, por fim, apresenta-se o estudo de caso do Museu das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas, sua gestão e suas atividades, buscando a interlocução entre virtualidade, comunicação, mídias sociais e musealização.

Palavras-chave: Museu Virtual, Museu das Coisas Banais, musealização.

Abstract

TEIXEIRA CHAVES, Rafael. **Cibermusealização**: Estudo de Caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas. 2020. 134 p. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Rio Grande do Sul –UFRGS Porto Alegre, 2020.

This research has as main objective to analyze the process of Cibermusealização on of the Museum of Common Things, anchored in contemporary Museology, indicating new museal forms that are born from the change of society and in the New Museology aspect. The techno-informational and communicational revolution made network society possible and with it emerged social media, different virtual communication devices (blogs, social networks, sharing sites, forums, etc.). The use of Information and Communication Technologies and how they increased the possibilities for public interaction and participation are analyzed. This research is at the heart of contemporary discussions that touch on digital heritage, museums, museology and society linked to museal processes. Finally, the case study of the Museum of Common Things at the Federal University of Pelotas is presented, its management and its activities, seeking the interlocution between virtuality, communication, social media and musealization.

Keywords: Virtual Museum, Museum of Ordinary Things, musealization.

Lista de Quadros

Quadro 1 - Especialistas: Visão sobre Museu Virtual.....	26
Quadro 2 - Especialistas: De que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais	34
Quadro 3 - o MCB por especialistas.....	74

Lista Figuras

Figura 1 - Print Screen da página da ReNIM.....	22
Figura 2 - Print Screen do site do Museu do Território de Paraty	23
Figura 3 - Distinções Acervo Digital e Acervo Virtualizado.....	51
Figura 4 - Fotografia do dia da Abertura do MCB.....	54
Figura 5 - Fotografia lançamento novo site MCB	56
Figura 6 - Print Screen ficha doação site MCB.....	58
Figura 7 - Print Screen categorias acervo do site MCB.....	61
Figura 8 - Fotografia acervo MCB	62
Figura 9 - Fotografia acervo MCB.	63
Figura 10 - Print screen seguidores do MCB.....	65
Figura 11 - Post de Interativo no Instagram do MCB.	66
Figura 12 - Cartaz de pesquisa do MCB nas redes sociais.....	66
Figura 13 - Cartaz de interação do MCB nas redes sociais	67
Figura 14 - Fotografia objeto ação educativa	70
Figura 15 - Fotografia objeto ação educativa	72
Figura 16 - Acervo MCB.....	73
Figura 17 - Catálogo Museus da UFPEL.	77
Figura 18 - PrintScreen: site Rede de Museus UFPEL	78
Figura 19 - Post Divulgação MCB.	84

Lista De Abreviaturas E Siglas

MCB	Museu das Coisas Banais
ICOM	Conselho Internacional de Museus
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
UFPEL	Universidade Federal de Pelotas
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
TIC'S	Tecnologias da informação e comunicação

Sumário

1 Introdução.....	14
2 Deslizando nos Museus Virtuais: enunciados nova Museologia, e Cibermuseologia. Métodos e Conceitos Teóricos	18
2.1 Museus Virtuais Brasileiros	21
2.2 Caracterizando e Conceituando os Museus Virtuais	23
2.3 Em Busca de Esclarecer o que Pode vir a Ser um Museu Virtual.....	25
3 Museutics: Teias Museais entre as Tecnologias da Informação e Comunicação Empregadas nos Museus Virtuais.....	41
3.1 Configuração Museológica dos Museus Virtuais	46
3.2 Musealização Virtualizada	50
3.3 Patrimônio Museal Virtualizado	52
4 Estudo de Caso: Museu das Coisas Banais	53
4.1 Composição Museológica do MCB.....	57
4.2 A Exposição do MCB e seu Acervo	61
4.3 Tempo e Espaço	63
4.4 Interação entre Instituição e Público no MCB	65
4.5 Ação Educativa.....	69
4.6 Olhares sobre o MCB por Pesquisadores: entrevistas.....	74
4.7 Inquietações sobre o Museu das coisas Banais	77
5 Considerações Finais	86
Referências	88

1 Introdução

Esta pesquisa busca entender os processos museológicos e a configuração dos Museus Virtuais brasileiros. O despertar do interesse em pesquisar Museus Virtuais vem desde 2014, quando tive a oportunidade de ser membro fundador do Museu das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas, enquanto aluno de graduação em Museologia. Museu serviu como um laboratório exploratório da teoria da Museologia à sua prática. O Museu Virtual é um tipo de museu que está se popularizando à medida que cresce o acesso à internet, mesmo que este acesso no Brasil ainda não seja a realidade de todos, visto que um em cada 100 brasileiros ainda não tem acesso a Internet ¹, mas que vem se popularizando por meio do uso de smartphones e de outros dispositivos móveis.

Os Museus Virtuais são instituições de memória conectadas que se reconfiguram tanto no tempo como no espaço, proporcionando a difusão de informações sobre o patrimônio. Os museus acompanharam esta revolução informacional, através dos usos de plataformas virtuais. As instituições museais utilizam as mídias sociais para ampliar o acesso, o que tornou a comunicação museológica mais ativa, com o público visitante participando da produção de conteúdos e com *feedback*² instantâneo.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) possibilitam fácil acesso às instituições museais no ciberespaço. Elas trouxeram transformações nos ambientes museais, sobretudo nos processos de musealização. Em sua maioria, os museus virtuais brasileiros apresentam uma curadoria colaborativa. As práticas museológicas adotadas nos Museus Virtuais se diferenciam substancialmente daquelas adotadas pelos museus tradicionais. Uma das diferenças é a de que os Museus Virtuais não são constituídos por espaço físico, sendo assim, é bastante comum estarem em sites ou plataformas institucionais e redes sociais, que servem

¹ Informação Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2020-04/um-em-cada-quatro-brasileiros-nao-tem>>. Acesso em: 30 jul. 2020.

² No caso dos Museus Virtuais, é quando a instituição transmite a informação e a resposta do visitante é rápida.

de suporte para exposições, comunicação e espaço destinado às informações de gestão do Museu. Além disso, os museus passam a utilizar o processo de digitalização dos seus acervos musealizados que são compartilhados em suas mídias sociais, uma forma de expandir os limites geográficos, tornando o acervo acessível.

A pesquisa detalha o ciclo que envolve os Museus Virtuais no cerne dos pontos de musealização dita clássica: aquisição, registro, pesquisa e documentação, a partir do estudo de caso no Museu das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas/RS. Analisa e reflete sobre como este processo se modifica dentro das instituições, pois permite que os usuários realizem a curadoria, possibilitando maior interação com o museu. Assim, os objetos museais deixam de ser o centro e se tornam objetos em potencial, tanto de comunicação quanto de exposição por meio da musealização virtualizada. Além disso, essas relações entre o público e os museus virtuais proporcionam novas problematizações sobre as relações entre as pessoas e os objetos, sendo assim, a Museologia adquire uma nova maneira de instituições se expressarem, ficando mais próximas do público visitante. Este processo contemporâneo na Museologia brasileira, levantam algumas questões:

Estaríamos diante de uma museologia volátil, em que o efêmero cada vez mais marca as interações sociais? Nestas circunstâncias, como pensar a conservação dos acervos digitais? Será que precisamos descartá-los com a mesma velocidade com que surgem? No decorrer deste trabalho serão apresentadas algumas entrevistas realizadas com pesquisadores acerca dos Museus Virtuais.

Na primeira seção será apresentado um panorama geral dos Museus Virtuais no Brasil, conceitos, métodos, afim de elencar alguns pontos que são o centro de estudo deste trabalho.

Na segunda seção, denominada Museus Virtuais Brasileiros, será exposta a história destas instituições, com a intenção de trazer alguns pontos pouco debatidos na Museologia do Brasil.

A terceira seção discorre sobre pontos como a Cibermuseologia e lançar um olhar sobre os percursos metodológicos e conceituais utilizados na pesquisa acerca dos Museus Virtuais no Brasil.

A quarta seção apresenta o Estudo de Caso do Museu das Coisas Banais, a

fim de explorar esta instituição museal universitária, lançando o olhar para seus processos museais.

Muitos autores trazem pesquisas e que apresentam muitos conceitos e nomenclaturas para designar o Museu Virtual. Até por este motivo pode ser que o Brasil não tenha um consenso sobre o que é um Museu Virtual. Diante desta perspectiva será utilizado neste trabalho o termo Museu Virtual, seguindo autores de referência na área. No entanto, a realidade museal brasileira é diferente, com isso o objetivo desta pesquisa é o de analisar e padronizar alguns conceitos e termos utilizados, analisar os processos museais empregados nestas instituições.

Os museus virtuais são espaços de interação da memória conectados em plataformas digitais e às mídias sociais. Nesse sentido, é preciso lembrar que no museu virtual o acervo detém especificidades e um novo contexto, pois ele é virtualizado. Isso significa que o objeto deixa de ser o centro e torna-se objeto em potencial, tanto de comunicação quanto de exposição, por meio dos processos de musealização.

Os Museus Virtuais são instituições que estão hospedadas em sites institucionais e em redes sociais que servem como suporte para as exposições, para a comunicação e para a gestão das informações sobre o museu. Tudo isso as diferencia dos museus com espaço físico.

O uso das tecnologias de informação e comunicação auxilia os ambientes museológicos virtuais, pois possibilita a acessibilidade e a difusão de informações sobre o patrimônio cultural, constituindo os novos suportes da memória no ciberespaço.

O Brasil ainda carece de reflexão teórica conceitual acerca desta tipologia museológica, embora vários autores já tenham se debruçado sobre este tema, conforme vou trazer ao longo do trabalho, alguns estudos já estão ultrapassados pelo avanço das Novas Mídias e plataformas. Uma das dificuldades que encontrei, como pesquisador, é a de que muitos autores brasileiros utilizam pesquisas sobre Museus Virtuais fora do Brasil. Por esses detalhes como os mencionados anteriormente é que no Brasil ainda não existe um conceito fechado do que é um Museu Virtual. No decorrer do meu trabalho proponho uma reflexão acerca dos Museus Brasileiros, a fim de identificar e caracterizar o que são estas instituições.

Por fim, pretendo apresentar uma noção acerca do que pode ser conceitualmente um Museu Virtual.

2 Deslizando Nos Museus Virtuais: Enunciados nova museologia, e Cibermuseologia. Métodos e Conceitos teóricos

A Nova Museologia trouxe uma nova perspectiva e reorganização teórica e metodológica para as instituições museais brasileiras a partir de novos conceitos, práticas e modelos de museus, produzindo uma série de mudanças no comportamento do público e transformações no modo de se relacionar com essas instituições. Um dos exemplos deste novo formato pode ser visto na curadoria colaborativas.

Os museus são instituições de memória consagradas e datadas: conforme a sociedade se modifica, os museus acompanham estas transformações sociais.

Nesta renovação museal, Alice Duarte (2013) apresenta a Nova Museologia como:

Um movimento de larga abrangência teórica e metodológica, cujos posicionamentos são ainda centrais para uma efetiva renovação de todos os museus do século XXI. Hoje, a clareza da expressão parece deficitária, até pela proliferação de outras designações: museologia crítica, museologia pós-moderna, sociomuseologia. (DUARTE, 2013. p.1)

A abertura entre o museu e o meio estabelece uma relação orgânica com o contexto social, que lhe dá vida. Isso provoca a necessidade de elaborar e esclarecer relações, noções e conceitos que podem dar conta deste processo, como escreve Moutinho (2014).

Ao refletir sobre essas questões é possível encontrar alternativa de comunicação museológica por meio de outros arranjos. Judite Primo (2014) parte da perspectiva contemporânea da museologia, apresentando os aspectos da noção do social e a Nova Museologia. Os museus virtuais são parte desse novo olhar.

Descobrir o museu é percebê-lo livre e plural – podendo existir, em qualquer espaço, em qualquer tempo, é o que diz Tereza Scheiner (2005). A autora constata

que inexistente, portanto, uma forma ideal de museu que possa ser utilizada em diferentes realidades:

O museu toma forma possível em cada sociedade sob a influência de seus valores e representações, intrinsecamente vinculado às diferentes expressões do real (passado, presente ou devir), do tempo (duração), da memória (processo) e do pensamento humano (Homem como produtor de sentidos), como fenômeno o museu está sempre em processo, revelando-se sob múltiplas e diferentes faces. E todas as formas conhecidas de museu serão vistas como suportes, manifestações do fenômeno numa dada realidade. (SCHEINER, 2005, p. 95).

Aqui já podemos observar outros tipos de museus, suportes e manifestações como objeto patrimonial em que a sociedade influencia nestes processos de escolha. Os museus se adaptam às demandas geradas pela sociedade, assumindo sua função social e integrando-se. Os Museus passam a ser feitos pelas comunidades e para as comunidades, atendendo, assim, demandas antes não supridas.

Ao dar oportunidade à comunidade de ser ouvida, possibilitou o surgimento de novas vertentes para o pensamento museológico, diferente de alguns aspectos consolidados pelos museus clássicos, que influenciaram na expografia, na aquisição de acervo e na constituição destas novas instituições. Os museus tradicionais são a base sólida até hoje para a Museologia, mas muitas destas instituições ainda sofrem pelo distanciamento entre instituição e público. Isso gera a consequência de que, muitas vezes a sociedade, não se sente representada, na verdade, até as instituições tradicionais estão se adaptando aos novos formatos de conversar e interagir com seu público. O que pode ser visto durante o confinamento devido à Pandemia do COVID-19, quando os museus se reinventaram e utilizaram as Mídias sociais como uma conexão entre o Museu e o Público, para estar em conexão com o público em um tempo de isolamento social.

Na Museologia ainda são vigentes pensamentos antiquados e conceitos de que Museu Tradicional é um local de silêncio. Mas na contemporaneidade os museus devem se colocar como um local de extrema algazarra museal. Reconfigurando seus processos museológicos, levando em conta suas origens tipológicas, mas se desprendendo do silêncio.

Para a Nova Museologia é fundamental o aprofundamento nas questões que envolvem interdisciplinaridade e reflexão crítica, com a perspectiva de debater sobre essa área. A administração da memória, junto aos sujeitos, propicia aproximação entre os objetos, internet, dados e os olhares interpretantes de memória, os diferentes sentidos e significados atribuídos ao longo do tempo, que permite novas percepções e interpretações. Essa nova convenção participante aproxima os grupos sociais que estavam invisibilizados nos museus, no entanto, ainda hoje, muitos estão silenciados dentro deles. Os profissionais dessas instituições buscam atualização para transformar a maneira de agir e o modo de se relacionar com a sociedade onde se encontram, com a finalidade de reforçar seu compromisso social.

Outros arranjos museológicos, trazidos pela Nova Museologia, têm entre os seus resultados tratar os museus como potência, que vai ao encontro do exposto por Scheiner (2008):

O museu que independe de um espaço e de um tempo específicos, mas que se revela de modos e formas muito definidas como espelho e símbolo de diferentes categorias de representação social. Compreender que Museu (fenômeno) não é o mesmo do que um museu (expressão limitada do fenômeno) permite-nos aceitar que ele assuma diferentes formas; permitem-nos, ainda, prestar atenção às diferentes ideias de Museu, presentes no universo simbólico dos diferentes grupos sociais. (SCHEINER, 2008, p. 43)

Os museus vão se reconfigurando conforme a sociedade vai se modificando, o pensamento crítico, o multimuseal proporciona um novo olhar sobre as ações museológicas, ampliando seu repertório. É necessário organizar o museu para não ser apenas um local de contemplação, mas de reflexão, inquietação e questionamento. Isso implica revisão das práticas, para que sejam direcionadas ações inovadoras de aprendizado, de acordo com os novos conceitos inseridos no universo museal contemporâneo.

Ao compreendermos o museu como um universo simbólico aberto a novas formas e expressões, os profissionais de museus devem apresentar um novo olhar ao serem observadores e atentos, pessoas fundamentais para perceberem os acontecimentos ao seu redor, para colocar em prática a museologia que apresenta o museu como campo de potência para a reflexão social e política, cabendo a atuação do museu nas diferentes manifestações com propósito de compreender com

profundidade os contextos e razões que as fundamentam, buscando identificar como se realizam atualmente na sociedade. Esse movimento é importante para fortalecer o Museu como síntese das múltiplas realidades socioculturais do passado e do presente e como instância de legitimação e reconhecimento da diferença, da empatia e da participação social.

A Museologia contemporânea incorpora sua essência dita clássica e inova através da concepção da Cibermuseologia, conceito apresentado pela autora Anna Leshchenko (2015):

O fenômeno que a Cibermuseologia vem se desenvolvendo em todo o mundo e agora demanda-se a definição de um termo comum dentro da Teoria Geral da Museologia para abranger trabalhos publicados recentemente na dimensão da Museologia Digital. A fim de definir adequadamente a Cibermuseologia, primeiramente precisamos determinar sua relação com a Museologia Geral e, em segundo lugar, delinear todos os problemas do contexto *ciber* que poderiam ser atribuídos às atividades do museu³. (2019, p. 99)

A Cibermuseologia, segundo a autora, ainda precisa ser definida quanto à relação que se estabelece no processo museu e virtualidade. Leshchenko levanta a questão de que os conceitos mais abrangentes, tais como

'Museologia Nova e Museologia Crítica, têm emergido desde os anos 1960. A relação destes com a Museologia Geral é definida como Movimentos Museológicos dentro do campo comum de estudo. Estes movimentos têm se formado em oposição ao Museu antigo, o qual ainda se inclui dentro do reino da Museologia Geral e dentro do conceito mais amplo da Meta-Museologia. Movimentos museológicos têm tido suas próprias tendências: Museologia inclusiva como um desenvolvimento mais amplo da ideia de Nova Museologia, Museologia Pós-Crítica como uma aplicação mais suave para a Museologia Crítica de uma forma menos crítica e assim por diante.⁴ (2019, p. 100).

2.1 Museus Virtuais Brasileiros

Os dados coletados são resultados do mapeamento realizado no site do IBRAM durante o período de janeiro até maio de 2019 e da análise plataforma MuseusBr. A partir de uma pesquisa, num primeiro momento, através de observação

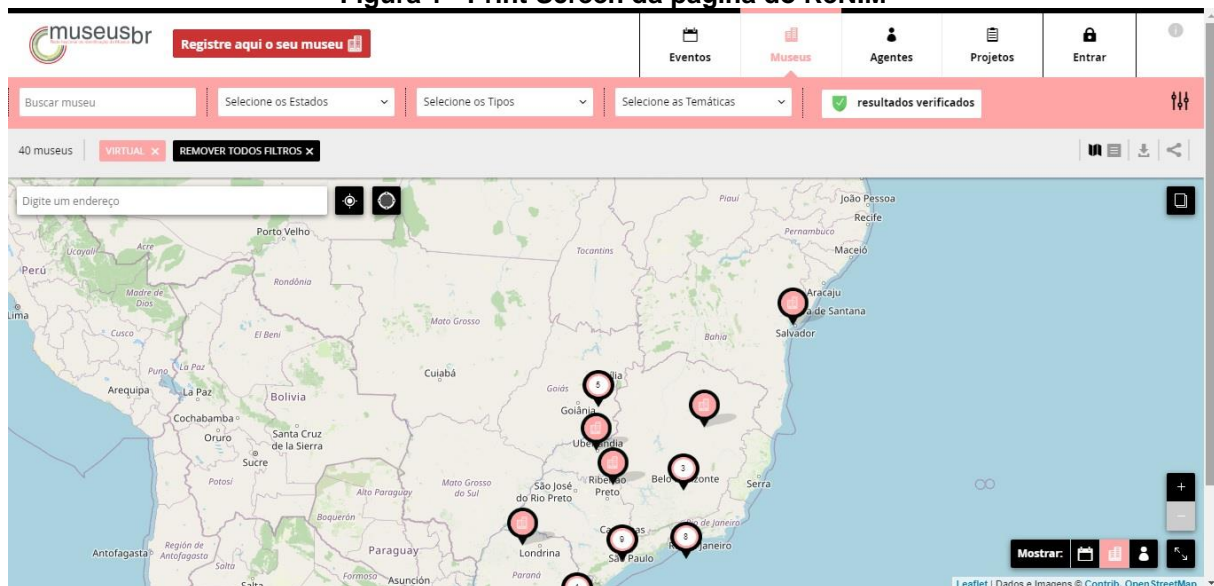
³ Tradução nossa.

⁴ Tradução Nossa.

desta lista, museus que estavam *offline* e sem atualização. Nesta fase inicial, estavam cadastrados 42 museus, após o processo de atualização ficaram 32 museus a partir do método que propus como base, de site *online* ou *offline*. A base Nacional de Identificação de Museus – ReNIM, Sistemas de Informação Museal do Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM, é válido ressaltar que o Brasil possui outros museus virtuais, a escolha pela lista do cadastro foi o método de delimitação de pesquisa.

Assim buscou-se saber sobre os processos para que as intuições entrem neste cadastro, o grande problema é que este cadastro está em uma plataforma aberta, então qualquer pessoa pode cadastrar um Museu Virtual.

Figura 1 - Print Screen da página do ReNIM



Fonte: Museus Br

Atualmente, na lista de Museus Virtuais da ReNIM⁵ constam 40 museus registrados. Muitos destes museus continuam na mesma situação de quando a primeira pesquisa: informações desatualizadas, páginas de museu tradicional constam na lista como museu virtual, endereços inexistentes. O grande problema deste cadastro é o fato de ser uma plataforma aberta, sem critérios rigorosos para cadastro.

⁵ Lista completa no site Site ReNIM. Disponível em: <<http://museus.cultura.gov.br/>>. Acesso em: 07 ago. 2020.



Fonte: Disponível em: <<http://www.museudoterritoriodeparaty.org.br/>>

A falta de manutenção nos sites dos Museus Virtuais se deve, em grande parte, pelo caráter de como estas instituições surgem, normalmente oriundas de projetos com data definida para acabar, e após a execução do projeto o museu fica *offline*⁷. Os Museus Virtuais não são necessariamente perenes e isso justifica o número ser alterado no cadastro de museus.

2.2 Caracterizando e conceituando os Museus Virtuais

Foi solicitado via e-mail, ao IBRAM que respondessem sobre o conceito de Museu Virtual, a instituição utiliza somente um conceito operacional e de uso só da instituição o conceito apresentado conforme a seguir:

⁸“Museus que se comunicam com o público geral somente em espaços de interação virtual. Não é considerado museu virtual, as visitas virtuais dos museus presenciais, os serviços de informação *online* oferecidos tais como catálogos virtuais, sites, portais institucionais, repositórios entre outros”.

Os Museus Virtuais possuem características de musealização distintas dos

⁶ Disponível em: <<http://www.museudoterritoriodeparaty.org.br/>>. Acesso em: 08 ago. 2020.

⁷ On-line: quando está ativo na rede, em constantes atualizações.

⁸ Este conceito é de uso interno do IBRAM.

Museus Clássicos, tanto no seu tempo quanto no seu espaço, então o local do Museu é *www*, ou seja: *World Wide Web*⁹. Segundo Lévy (2007), Ciberespaço é o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores” (p. 92).

O conceito de Museu Imaginário proposto por André Marlaux (2000), permite pensar os Museus Virtuais como instituições possíveis desde que como apresentação desempenham seu papel museal e não só de site com digitalização de acervo, mas como uma instituição de aquisição, arquivamento de memória e proliferação. O objeto dos museus imaginários são todos passíveis de musealização; os Museus Virtuais no Brasil são compostos por afeto, e o objeto virtualizado como a informação museal.

Henriques conclui o pensamento de Marlaux: “O museu virtual é uma espécie de museu imaginário, porque ao mesmo tempo que trabalha com a reprodução, prioriza o uso da imagem como referência patrimonial.” (2004, p. 61).

Marlaux então apresenta um novo museu, que pode ser concebido, quebrando muitos paradigmas clássicos, rompendo a materialidade que está impregnada na Museologia.

Magaldi afirma que existem, hoje, disponíveis na Internet, inúmeros museus e experiências de caráter museológico, que se autodenominam e/ou são reconhecidas como museus virtuais. Contudo, consideramos que existam poucas experiências que possam ser assim chamadas, efetivamente, como museus virtuais eletrônicos. (2010, p.101)

A Museologia até então se encontrava presa conceitual e teoricamente na materialidade, seja ela nos objetos, ou seja, na estrutura física dos museus clássicos.

Estes apontamentos são uma reflexão acerca das instituições e da museologia, que se prende na materialidade e em muitos casos o real significado é esquecido e os Museus Imaginários são feitos de significados para seus significantes, fatores sociais e potências. De certo modo, o silêncio que os Museus Clássicos ainda trazem em suas concepções deve ser repensado, o museu como

⁹ Rede de Alcance Mundial, sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet.

um local só de contemplação e silêncio já está ultrapassado.

Conhecer seu público para se reinventar e acompanhar as discussões atuais, visto que todos os museus têm seu papel e sua importância. Os museus virtuais não são substitutos dos clássicos e sim aliados a disseminar o patrimônio. Os museus virtuais estão se multiplicando e os seus processos de musealização nesses ambientes carecem de sistematização e estudos aprofundados. Portanto, novas pesquisas acadêmicas são necessárias para verificar quais os impactos que as tecnologias de informação e comunicação trazendo nas atividades realizadas nos museus físicos bem como compreender o surgimento dos museus virtuais e a necessidade da virtualização dos seus acervos.

2.3 Em busca de esclarecer o que pode vir a ser um Museu Virtual

No Brasil, é possível encontrar várias nomenclaturas para Museu Virtual. Monique Magaldi apresenta todas as nomenclaturas utilizadas, a saber: “Webmuseum, Cibermuseum, Museu Digital, Museu virtual.” (2010, p. 94).

Diana Farjala (2007, p. 6), aponta para os seguintes aspectos:

Cibermuseum, museum no ciberespaço; e Webmuseum, museum na web, como exemplos do que se denomina termos correlatos, tendo em vista que um Museu Virtual é considerado um cibermuseum na medida em que se encontra situado na web. E há outras designações (menos frequentes) como “museum on-line, museum eletrônico, hipermuseum, museum digital”. Esta aplicação de idêntico sentido aos diferentes termos foi encontrada nas fontes consultadas que, do mesmo modo, a atribuem ao Museu Virtual.

Diana Farjala (2007, p. 6) complementa de que

Não é estranho que isto aconteça. O termo ‘virtual’ é utilizado tanto para indicar o que se cria por meio do computador sem existir o referente no mundo físico, como também para o que existe no mundo real (mundo físico) e sofre processo de digitalização.¹⁰

¹⁰ TORQUE COMUNICAÇÃO E INTERNET. Internet - Glossário de termos usados na Internet. Santa Catarina. 1997. Disponível em: Consultado em: jun e 2020

Virtual X Digital

E conclui que

em razão desta circunstância relativa ao processo tecnológico de produção dos Museus Virtuais e, por consequência sua coleção – um patrimônio musealizado – a designação Patrimônio Digital foi também objeto de estudo, compreendendo-se como digital, por um lado, as produções convertidas a partir deste recurso, isto é, reproduzidas digitalmente (o produto de origem não procede desta tecnologia, entendendo-se como “copiado” por recurso digital) e, por outro lado, as produções criadas digitalmente (o produto original deriva do processo de “criação” da tecnologia digital). (UNESCO, 2003)¹¹.

Conforme o quadro que será apresenta abaixo, buscando identificar o reconhecimento do Museu Virtual por especialistas da área da Museologia, o método de coleta foi através de formulário *online* enviado via e-mail.

Quadro 1 - Especialistas: Visão sobre Museu Virtual

Especialistas	O que é um museu virtual? Esse museu é um museu? Como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas?
Manuelina Maria Duarte Cândido ¹²	Considero um museu que não é físico e existe em meio digital, um museu digital. Adoto a ideia de que virtual é algo que está para acontecer, um processo de musealização é virtualmente um museu, pois pode vir a ser. Neste sentido, minha resposta a esta questão diz respeito ao que chamo de museu digital. Penso que se ele desenvolve toda a cadeia operatória museológica de salvaguarda e de comunicação, documentando, conservando, expondo e realizando ação educativo-cultural a partir de referências patrimoniais preservadas, é sim, um museu. Não há dificuldade em relacionar seus

¹¹ UNESCO - United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. Charter on the Preservation of Digital Heritage. Paris, 2003. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229034> Acesso em: jul. 2020.

¹² Manuelina Maria Duarte Cândido Licenciada em História pela Universidade Estadual do Ceará, Especialista em Museologia e Mestre em Arqueologia pela Universidade de São Paulo, Doutora em Museologia pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias e realizou estágio Pós-Doutoral em Museologia com supervisão do prof. François Mairesse, na Universidade Paris III, Sorbonne Nouvelle (França).

	fazerem às teorias museológicas.
Rosali Henriques ¹³	Museu virtual é um museu que tem suas ações museológicas realizadas no espaço virtual. É um museu como qualquer outro, mas que utiliza a internet como meio para alcançar seus objetivos patrimoniais. Por não ter limitações físicas, o museu virtual transcende o seu próprio espaço físico. No entanto, suas ações museológicas possuem características distintas das ações museológicas dos museus físicos.
Letícia Julião ¹⁴	A palavra virtual diz respeito ao que não existe, mas pode vir a ser. Apesar dessa definição, o termo tem um uso corrente para designar conteúdos museológicos digitais. Uma questão importante: o chamado museu virtual seria formado exclusivamente por objetos digitais? Ou incluiria imagens digitais de objetos/coleções que têm existência material? Sabemos que se concebemos o museu virtual como exclusivo de conteúdos produzidos no ambiente digital restringiremos substancialmente o espectro dos museus que se reconhecem como tais. De outra parte, é preciso estabelecer, ainda que seja um exercício inicial, as fronteiras entre o museu virtual (entendendo-o na perspectiva do digital) e as coleções museais digitalizadas e disponíveis no ambiente da web. Os museus que têm existência física se situam em um sítio físico e estão abertos à visita, podem ter coleções disponíveis no meio digital, ou

¹³ Rosali Maria Nunes Henriques Gradou-se em História pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Courseu especialização em Arquivologia pelo IEB/USP, em Museologia pela Escola de Sociologia e Política e em Ensino de Artes Visuais pela EBA/UFMG. Possui mestrado em Museologia pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa, Portugal. Doutora em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), na linha de pesquisa Memória e Patrimônio.

¹⁴ Letícia Julião Doutora em História (2008), mestre em Ciência Política (1992) e bacharel e licenciada em História (1981 e 1983) pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professora associada da Universidade Federal de Minas Gerais, atuando no curso de graduação de Museologia/Escola de Ciência da Informação e nos Programas de Pós-Graduação em Ciência da Informação/UFMG, Promestre/UFMG e Museologia e Patrimônio/UFRGS. Coordenadora da Rede de Museus e Espaços de Ciência e Cultura da UFMG (abr. 2017).

	<p>oferecer visitas virtuais em suas exposições e nem por isso devem ser classificados como museus virtuais. A meu ver, portanto, o museu virtual é aquele que existe exclusivamente na web. Seu acervo pode ser um produto digital (arte digital, por exemplo) ou ser composto por imagens digitais de objetos que têm existência material, mas que não estão reunidos materialmente em coleções e/ou disponíveis ao público. Apesar de suas especificidades, se enquadram na ideia de museus, porque são espaços que musealizam aspectos significativos da realidade de determinados grupos, de determinadas sociedades; estabelecem relações entre o sujeito e o patrimônio; permitem estabelecer interpretações dessa realidade musealizada e presentificam o que a sociedade elege como importante para lembrar.</p>
<p>Vera Lucia Dodebei¹⁵</p>	<p>Um museu virtual é um museu. Embora Bernard Deloche em sua obra “Le musée virtuel” nos diga que o museu virtual existe, mas sob a forma de seu “substituto”. Os objetos de suas coleções são objetos nato digitais ou objetos digitalizados que, por estarem organizados e acessíveis ao olhar, podem ser atualizados por essa leitura de suas imagens. O museu virtual possibilita não só o conhecimento de suas coleções originais como a criação de novas coleções feitas pelos públicos que as visitam. O museu virtual pode existir apenas no ciberespaço, como pode ser uma forma de representação de seu duplo analógico. As teorias museológicas são constructos que orientam as funções museais tanto analógicas quanto digitais: adquirir objetos-resto que remetem à memória de grupos e possibilitem a mediação entre fatos do passado e o</p>

¹⁵ Vera Lucia Doyle Louzada de Mattos Dodebei Professora Titular da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Docente e pesquisadora no PPGMS, doutora em comunicação e cultura (ECO-UFRJ) e mestre em ciência da informação (IBICT-UFRJ).

	<p>conhecimento do presente (Octave Debary, em “Que fazer dos restos?”); organizar esses objetos-resto em coleções; dar acesso às coleções por meio de exposições temáticas a públicos interessados; conservar e preservar para o futuro, através dos objetos, o modo de vida de culturas distintas.</p>
<p>Juliane Serres¹⁶</p>	<p>Um museu virtual é aquele que se configura no espaço virtual, porém não pode ser definido apenas como aquele que não apresenta um caráter físico. Há uma fisicalidade, ele está plasmado nesse lugar que são as redes de informações no espaço da internet. Ele tem cor, forma, conteúdo, porém não é visitável de forma presencial como tradicionalmente entendemos. Ele se configura em um museu a medida em que desenvolve práticas museológicas, como salvaguarda e comunicação, não se limitando a um espaço físico, o que o torna diferente. A desmaterialização do espaço físico do museu já ocorreu quando se revisaram as teorias que propunham que museu era uma coleção dentro de um edifício. A virtualização “avança” nessa desmaterialização ao propor um museu em um outro lugar, a internet.</p>
<p>Renata Cardozo Padilha¹⁷</p>	<p>Museu virtual é uma instituição de memória e cultura construído no espaço virtual com objetos museológicos digitais. Sim, é um museu no ciberespaço. A relação da teoria museológica com esta tipologia de museu ainda não está bem definida. Acredito que a discussão da virtualização precisa ganhar espaço na teoria museológica. A Museologia Social pode abrir</p>

¹⁶ Juliane Conceição Primon Serres possui graduação em Licenciatura em História pela Universidade Federal de Santa Maria (2001), mestrado em Museologia - Universidad de Granada - Espanha (2010), mestrado em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2004) e doutorado em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2009). É professora na Universidade Federal de Pelotas - Curso de Museologia e do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural.

¹⁷ Renata Cardozo Padilha Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2018). Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2014). Graduada em Museologia pela Universidade Federal de Pelotas (2011). É professora Adjunta do Curso de Graduação em Museologia da Universidade Federal de Santa Catarina.

	pontes para aprofundar essa discussão ligando-se com os estudos de cultura do digital.
Daniele Borges Bezerra ¹⁸	Tomo de empréstimo a noção de Pierre Levy de que virtual é possibilidade, devir. Nesse sentido um Museu Virtual é uma proposta de arquivamento e compartilhamento que abre outras possibilidades e desafios ao campo museológico. Um museu que se caracteriza pela ubiquidade de seu acervo e que possibilita uma política de acervos mais vertical no sentido da seleção, gestão e compartilhamento de seu acervo.
Priscila Chagas Oliveira ¹⁹	Museus virtuais podem ser definidos sob o ponto de vista filosófico, museus que ainda não existem em ato, mas em potência. O virtual se atualiza e por isso o virtual se opõe ao atual e não ao real. Pelo senso comum, museus de tipologia virtual também são chamados de cibermuseus, webmuseus, museus digitais e são museus que não possuem uma sede física, alocando todos os seus processos no ciberespaço. O espaço da web é cada vez mais habitado pelos sujeitos e por isso é um espaço de socialização que nos coloca diante do mundo, que passa a ser virtualizado. Sendo assim, os museus na virtualidade são um fenômeno que pode e deve ser analisado por meio das teorias museológicas, pois representam a atualização do campo.
Maria Célia Teixeira Moura Santos ²⁰	Penso que só podemos compreender o museu

¹⁸ Daniele Borges Bezerra Pós-Doutoranda em Antropologia Social pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia- UFPel. Doutora em Memória Social e Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Pelotas- UFPEL. Mestra em Memória Social e Patrimônio Cultural (2014). Possui Especialização em Saúde Pública (2004). Especialização em Saúde Mental Coletiva (2003) - Residência Multiprofissional em Saúde (ESP/RS). Graduação em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (2002).

¹⁹ Priscila Chagas Oliveira Doutoranda e Mestra em Memória Social e Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Bacharela em Museologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

²⁰ Maria Célia Teixeira Moura Santos Possui graduação em Museologia pela Universidade Federal da Bahia (1973), mestrado em Educação pela Universidade Federal da Bahia (1981) e doutorado em Educação pela Universidade Federal da Bahia (1995). Atualmente é pesquisadora da Universidade Federal da Bahia, membro da Associação Brasileira de Museologia, coordenação do Ministério da Cultura, conselheira da Associação Brasileira de Ecomuseus e Museus Comunitários, conselheira do

virtual a partir de uma reflexão sobre o caminhar da sociedade e, conseqüentemente, do campo museal, o que implica contextualizar e recontextualizar. Avançamos em nossas reflexões sobre o campo museal e, hoje, nos orgulhamos de operar com a Museologia que está aberta às múltiplas realidades, que lança um olhar diferenciado sobre a cidade, sobre os territórios e sobre os movimentos sociais, e que contribui para o crescimento do técnico, que se abre para o crescimento conjunto, para a interação com as comunidades e com profissionais de outras áreas e campos de atuação, reconhecendo seus limites e assumindo seu compromisso social, por meio de uma práxis multidimensional e pluriparticipativa. Acredito que é a teoria que dá sentido à prática e amplia suas dimensões de valor e de sentido. Assim, as concepções de museus e de museologia por nós adotadas é que alimentarão a aplicação das ações museológicas, em diferentes contextos e tipologias de museus. Dessa forma, as ações museológicas de *pesquisa, preservação e comunicação* serão aplicadas em interação, como ações dialógicas, compreendendo o museu como um fenômeno social, um espaço relacional e, como tal, resultado da ação de muitos sujeitos sociais, que estão no interior da instituição e fora dela, e o constroem e reconstroem, a cada dia.

Considero, portanto, que os museus denominados de virtuais podem ser definidos como tal se operarem com o processo de musealização de forma virtual, assumindo o compromisso com o desenvolvimento humano e com a construção de sociedades mais justas e igualitárias e que não estejam voltados

	simplesmente para as discussões técnicas que envolvem o uso de novas tecnologias em museus.
Cristina Bruno ²¹	O museu virtual é um Museu que se alimenta de uma ferramenta que talvez seja mais recente na história da museologia, mas eu acho que é um museu. No entanto podemos ter um museu estritamente virtual, como temos em alguns casos, ou podemos ter outros museus que usam a linguagem, ou as linguagens da virtualidade. As ferramentas têm uma possibilidade, uma potencialidade de alcançar as pessoas em um tempo e espaço que os outros museus às vezes não têm, considero um grande ganho na museologia.

Fonte: Quadro elaborado pelo autor 2020.

O ponto de vista de cada especialista apresenta a recontextualização da Museologia atual, e as formas de tempo e espaço se alteram na virtualidade.

Pensar os Museus Virtuais como instituições colaborativas e de representatividade. Estas instituições se alimentam na rede, e oferecem aspectos museais mais maleáveis, como exemplo da curadoria colaborativa de que cada visitante pode fazer parte do acervo e até mesmo criar coleções

O Brasil ainda carece de um termo conceitual para os Museus Virtuais no primeiro momento buscou-se o termo utilizado por Henriques (2004) e por também ser usada pelo IBRAM, utilizo a nomenclatura Museu Virtual a fim de buscar padronizar esta terminologia e não abrir mais nomenclaturas, considerado ponto negativo muitos autores utilizando nomenclaturas diversas e fragmentando o termo. Identifico muitos autores buscando um olhar de fora da Museologia e não pensando o Museu Virtual como uma instituição museológica e somente como um conceito.

²¹ Maria Cristina Oliveira Bruno, Professora Titular em Museologia no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo - MAE/USP Licenciada em História pela Universidade Católica de Santos (1975), com três especializações em Museologia pela Escola de Sociologia e Política de São Paulo (Pequenos Museus, 1978; Museus de Arte e História, 1979 e Museus de Ciência e Técnica, 1980); Mestre em História Social / Pré-História pela Universidade de São Paulo (1984) e Doutora em Arqueologia pela Universidade de São Paulo (1995). Fez concurso de Livre-Docência em Museologia no MAE/USP (2001) e concurso para Professor Titular na Área de Museologia no MAE/USP em 14 de outubro de 2010.

Reis Serres ²² afirmam que

Na atualidade existem três possibilidades centrais de utilização de tecnologias digitais por instituições museais, ou seja, de museus na era digital. São essas: o museu virtual propriamente dito, o museu presencial com atuação em website e páginas de redes sociais na internet, e, ainda, o museu presencial com propostas de preservação participativa, sendo que essas iniciativas podem acontecer das mais diversas formas usando tecnologias digitais (2019, p. 132)

Decidimos firmar o termo Museu Virtual a fim de conceituar o que pode vir a ser um Museu Virtual no Brasil, com base em alguns teóricos e refletindo através da pesquisa realizada na Lista do ReNIM.

Inicialmente trago a definição apresentada por Rosali Henriques:

o museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com o seu público. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio. (HENRIQUES, 2004, p. 67)

Considero que seja um Museu Virtual aquele que atenda ao propósito e a alguns processos museais, embora nem sempre os museus apresentem todos os processos de musealização como nos museus tradicionais, mas por isto eles não deixam de ser um museu.

Diante do exposto, trago a seguinte proposta para conceituar o Museu Virtual: **Museu Virtual: instituição museal na virtualidade, de curadoria colaborativa, que efetua a mediação entre memória, patrimônio e sociedade, socializando na virtualidade.**

- Museu Virtual = Instituição Museológica que tem seus processos museológicos na virtualidade.
- Acervo= Objetos virtualizados.
- Curadoria Colaborativa= Acervo composto pelo próprio público.
- Mediação = A mediação se dá através dos processos museais como de

²² TESE DISSERTAÇÃO Patrimônio Cultural Brasileiro na era digital: da digitalização de acervos à preservação participativa na internet 2019, Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

comunicação, disseminado na virtualidade.

- Socializando o patrimônio na virtualidade.

O quadro abaixo, busca entender as relações dos museus virtuais que são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. A metodologia utilizada foi entrevista via formulário *online* enviado por *e-mail* para cada participante. Então, buscamos entender esta relação com especialistas da área da Museologia a fim de identificar de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais.

Quadro 2 - Especialistas: De que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais?

Especialistas	Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais?
Priscila Chagas Oliveira	Primeiro precisamos entender o que é “virtualidade”. Entendo que virtual não é sinônimo de digital, mas obviamente o digital evidenciou processos de virtualidade. No caso as noções de patrimônio e memória digitais já reconhecidos pela UNESCO impõem um novo olhar para os processos de musealização dentro dos museus, sejam eles físicos ou “de tipologia virtual” pois trouxeram novas ferramentas cognitivas para as instituições. Assim, essas noções se configuram justamente na ampla compreensão do que vem a ser a virtualidade e a cultura do digital.
Daniele Borges Bezerra	A memória está sempre em processo. É construção e reconstrução situada nos cenários políticos de seu tempo. O Museu virtual/digital, enquanto processo, partilha dessa dinâmica da memória, por estar ele mesmo em contínuo processo de atualização.
Renata Cardozo Padilha	Os museus virtuais também realizam os processos de musealização dos objetos, no que

	<p>tange à salvaguarda, comunicação e pesquisa. No entanto, essas práticas são realizadas considerando os aspectos digitais e de virtualização. Por isso, entender a noção de patrimônio digital, virtualização da memória e de cultura digital é fundamental para refletirmos sobre os meios de comunicação e acesso à informação.</p>
Juliane Serres	<p>As noções de patrimônio e musealização, ao final, são construções mentais socialmente reconhecidas e compartilhadas, são abstrações derivadas de interpretações de realidades. Quando tínhamos uma realidade menos complexa, ou melhor, uma apreensão da realidade de forma mais direta, as apropriações eram também mais diretas. Com a virtualização e nossas possibilidades de apreensão dos fenômenos, inclusive pela hiper-realidade - posso ir à Roma antiga e percorrer suas ruas em uma realidade virtual - nossa apreensão também foi alterada. Podemos fazer imersões em épocas e lugares antes interditados. É como uma máquina do tempo com que a ficção sempre sonhou. Essa imersão altera nossa percepção. O patrimônio e a musealização estão imersos nesse caudal cultural e torna-se difícil (e não desejável) pensar os fenômenos fora desses quadros sociais. A internet mudou nossa percepção de realidade e forma de ver o mundo, passado, presente e futuro. Os museus, como instituições socioculturais, estão imersos nesse fenômeno, seja como um agente ou como um refúgio.</p>
Vera Lucia Dodebei	<p>Explicamos a seguir acerca da patrimonialização: Como postula Michel Melot (“O que é um objeto patrimonial?”), o objeto patrimonial é simplesmente um objeto graças ao qual uma comunidade existe; a comunidade precisa do objeto para existir e o objeto precisa da comunidade para assegurar seu valor</p>

	<p>patrimonial que já tem incorporado neste, o valor informativo e documental. Assim, “o devir patrimonial da memória está atrelado ao compromisso de memorização do patrimônio”. A reflexão sobre este princípio implica a análise de três processos: patrimonialização, memorização e mediação. O processo de patrimonialização permite estudar o estatuto patrimonial dos objetos culturais, ou seja, conhecer as modalidades por meio das quais os objetos materiais ou imateriais tornam-se patrimônios; a memorização representa o processo pelo qual a memória social é abordada não como um simples fato social, mas como um processo que se dá a partir da relação da sociedade com o tempo, o espaço, a linguagem, a criação; e a mediação é o que permite estabelecer o processo memo-informacional nas relações entre públicos e dispositivos como, por exemplo, exposições, textos, mídias digitais.</p>
Letícia Julião	<p>Acho que essa questão ilustra um pouco as duas anteriores. Essa experiência relatada na pergunta pode ser vista como caso exemplar de museu virtual. A meu ver as noções de patrimônio, memória e musealização permanecem vigorosas e potentes no museu virtual. O que talvez seja o grande diferencial em relação ao museu tradicional é a possibilidade de ampliar os “olhares interpretantes” do patrimônio, de ampliar o acesso e publicizar memórias subalternas ou subterrâneas. Obviamente discussões que têm pautado análises críticas do fenômeno da internet na contemporaneidade devem servir para se pensar o museu virtual. Por exemplo, se temos como positiva a quebra de barreiras geográficas e nacionais, o acesso a um volume imenso de informação, a possibilidade de novos horizontes de construção de identidades sociais, é preciso considerar também a</p>

	excessiva individualização, a proliferação da banalidade. Ambos os aspectos, dentre outros, dizem respeito também aos museus virtuais.
Rosali Henriques	A memória, no caso dos museus virtuais, é suporte no processo de musealização. A musealização nos processos museológicos virtuais dá-se de forma diferenciada, uma vez que não há um processo de tombamento, mas registro. E o patrimônio é, muitas vezes, registrado pelos próprios usuários do museu, como no caso do Museu da Pessoa e Museu das Coisas Banais.
Maria Célia Teixeira Moura Santos	<p>A partir do reconhecimento de que o patrimônio cultural é o referencial básico para o desenvolvimento das ações museológicas, passamos a qualificar culturalmente as práticas sociais, considerando a inserção de narrativas biográficas e as histórias de vida, ampliando suas dimensões de valor e de sentido. Ao proceder assim, passamos a reconhecer o patrimônio cultural, não como representação, mas incorporado à nossa vida, envolvendo valores cognitivos, formais, afetivos e pragmáticos, identificando, na tradição, um caminho possível para a renovação, com olhar crítico e criativo. Consequentemente, os bens culturais a serem musealizados também foram ampliados, tendo como referencial alguns aspectos, tais como:</p> <ul style="list-style-type: none"> · reconhecimento das identidades e das culturas de todos os grupos humanos; · utilização da memória coletiva como um referencial básico para o entendimento e a transformação da realidade; · incentivo à apropriação e reapropriação do patrimônio, para que a identidade seja vivida, na pluralidade e na ruptura; · desenvolvimento de ações museológicas,

considerando como ponto de partida a prática social e não somente as coleções;

- socialização da função de preservação;
- interpretação da relação entre o homem e o seu meio ambiente e da influência da herança cultural e natural na identidade dos indivíduos e dos grupos sociais;
- ação comunicativa dos técnicos e dos grupos comunitários, objetivando o entendimento, a transformação e o desenvolvimento social;
- compreensão de que as Tecnologias da Informação e Comunicação – TICS – não têm um valor em si mesmas. Devem estar a serviço do desenvolvimento econômico e social sustentável, utilizadas com olhar crítico, como instrumentos de transformação.

Considero que estes referenciais, além de tantos outros que possam vir a ser incorporados, a partir dos avanços ocorridos na sociedade e em nosso campo de atuação, devam fornecer um suporte importante para a aplicação das ações museológicas de *pesquisa, preservação e comunicação*.

Acredito mesmo que os processos de musealização aplicados no Museu das “Coisas Banais” possam trazer contribuições relevantes para o Campo Museal, desde que haja um olhar curioso de ação e reflexão constantes, a partir da interação entre os técnicos e os inúmeros sujeitos sociais que passam não somente a qualificar suas práticas sociais como patrimônio cultural, como a inseri-las no contexto mais amplo da sociedade, com um olhar museológico, podendo enfrentar novos desafios sociais, sobretudo nos campos da educação, do desenvolvimento comunitário e da

	<p>comunicação.</p> <p>É necessário, pois, vencer nossas dificuldades em operar as partes e as totalidades, na complexidade da ação museológica contemporânea, que deixa explicitada sua dimensão humana e busca operar com temas diversos, tais como: ampliação da justiça social, do direito à memória, do respeito à dignidade humana, da compreensão de que os museus são espaços de convivência e de compromisso com o presente e com a melhoria da qualidade de vida.</p>
Cristina Bruno	<p>Refliro muito sobre esses museus, ou aqueles que usam, de forma expressiva, as ferramentas, como no caso do Museu do Futebol, o próprio Museu da Língua Portuguesa, que está sendo reconfigurado atualmente, eles têm total condição de fazer valer a cadeia operatória museológica. O que os diferencia na essência é que eles não têm coleções materiais como na museologia normativa os museus têm, mas acho que quase todos eles estão (falo muito pela experiência, por exemplo, do Museu do Futebol), eles têm montado centros de referência, então a questão patrimonial entra como elemento de informação, a partir de arquivos virtuais, mas não deixa de estabelecer elos patrimoniais, os museus das mais variadas possibilidades, então ou eles fazem pesquisa de campo em relação àquela temática do museu, por exemplo, recolhem informações virtuais e tratam as informações desta maneira, e disponibilizando essas informações ao público, ou pelos centros de referências, ou nas próprias exposições, ou na ação educativa, enfim; então eles podem partir de pesquisas temáticas, por exemplo, podem partir de outras possibilidades de curadoria colaborativa, vejo que eles podem</p>

fazer tudo o que um museu normativo faz, mas acho que ao abstrair – e isso é uma questão a ser discutida – ao abstrair a materialidade <i>stricto sensu</i> , automaticamente eles abstraem também a ideia de coleção, em tese pelo menos, e então, lógico, é um confronto com a historicidade dos museus, nada impede que ele tenha uma função pública, uma função de patrimônio também, de preservação patrimonial nas temáticas que ele trabalha.
--

Fonte: Quadro elaborado pelo Autor 2020.

O acervo dos museus em exposição compartilhados nas mídias sociais passam a ter novos significados através da participação ativa dos visitantes, utilizando comentários, compartilhamentos e curtidas nas fotos em exposição nas Redes Sociais, dando outros significados através da participação ativa; assim um objeto virtualizado nos Museus Virtuais pode remeter à memória e emergir sentimentos nos visitantes que se apropriam deste patrimônio virtualizado.

3 MuseuTics: Teias Museais Entre as Tecnologias da informação e Comunicação Empregadas nos Museus Virtuais

Entendemos a relação dos museus com as Tecnologias da Informação e Comunicação como uma revolução tecno-informacional e comunicacional que possibilita a sociedade em rede. Permitiu-se dessa forma o surgimento das mídias sociais e diferentes dispositivos comunicacionais virtuais (*blogs, Instagram, sites de compartilhamento, fóruns etc.*). As mídias sociais ampliaram as possibilidades de interação e participação dos cidadãos e trouxeram impactos nas instituições museais de diferentes formas, auxiliando na criação de uma cultura do compartilhamento.

O museu virtual, por meio das tecnologias de informação e comunicação (TICs), permite a cada visitante realizar o próprio percurso e, desta forma, interpretar de modo particular os conteúdos dos acervos difundidos em ambiente virtual. (CHAVES e HENRIQUES, 2019). Para Vieira,

atualmente, o museu merece ser compreendido como novidade, no uso do passado, como ponto de referência da memória coletiva local, como parte do processo de autoconstrução de uma 'comunidade afetiva' que se reforça no sentimento de pertencimento, experiência singular num espaço marcado por silêncios e fronteiras invisíveis. (VIEIRA, 2007, p.158)

Os ambientes virtuais de memória possibilitam acessibilidade social e cultural de difusão de informações em relação ao patrimônio cultural, constituindo os novos suportes da memória no ciberespaço. Os usos das tecnologias informacionais e das mídias sociais trazem impactos nas instituições museológicas, direcionando os seus agentes, as novas formas de comunicação em rede e impulsionando a um novo paradigma voltado ao acesso às informações digitais e uma nova perspectiva, um novo modo do fazer museológico.

As instituições museológicas começam a utilizar as mídias sociais para divulgação de suas exposições e horários de funcionamento. As tecnologias de informação e comunicação ampliam a possibilidade de acesso aos cidadãos às

instituições museais, possibilitando novas oportunidades, ampliando as interações entre as instituições e os visitantes.

Para Henriques,

a Internet pode também ser entendida como um lugar, na medida em que cria relações entre as pessoas através de redes e conexões etc. Nesse sentido, as instituições de memória quando criam laços na rede podem transformar-se em lugares de memória virtuais. A transformação do não-lugar em lugar de memória é possível e cria relações de uso da tecnologia. (HENRIQUES, 2004, p. 54)

A utilização das TIC's como facilitadoras de comunicação de eventuais informações, como informes de data, local de abertura de exposições, notícias, levam ao surgimento de um novo formato de site de *museu*. Conforme destaca Rosali Henriques (2014), os jovens nativos digitais registram e compartilham a sua memória cotidiana através de fotos e textos no momento dos acontecimentos. Esses registros podem ser imediatamente compartilhados com outros internautas ou qualquer um que faça parte de seu círculo de amigos.

Nessa perspectiva, cada vez mais os museus buscam investir nas ferramentas virtuais, de forma a aumentar a sua conexão com os visitantes, tendo em vista que estes podem acessar a instituição em tempo real e de qualquer lugar, desde que estejam conectados à *internet*, o público se torna agente, uma vez que ele se insere no contexto museológico, a partir da sua relação com o patrimônio, que está inserido na narrativa expositiva, proposta pela instituição. Com o surgimento das TICs, as instituições museológicas ganharam outro suporte de salvaguarda da informação, passando os documentos em papéis para os bancos de dados. Buscando dar mais visibilidade ao acervo museológico, salvaguardando a informação em outros suportes (inicialmente era em papel e restrito ao local para consulta), assim os museus passam a ter mais transmissão de informação da instituição para o público.

Os museus utilizam as TIC's como forma de comunicação, entretanto enfrentam alguns obstáculos do paradigma anterior, pois este distanciava o museu do visitante, enquanto que com as novas formas de mediação o público se torna parte do processo, ao estudar o campo da museologia atual, percebe-se que os

museus ganharam uma nova perspectiva também, uma possibilidade de se renovarem.

As formas de comunicação nos museus, com o decorrer do tempo, vêm passando por constantes mudanças. No presente, com a perspectiva da museologia social, com os usos das tecnologias de informação e comunicação e o número de pessoas na rede, possibilita uma aproximação dos cidadãos com os museus.

As TIC's possibilitam uma cultura de compartilhamentos, tornando a plataforma digital uma experimentação de uso para museus. O processo museal ocorre através de etapas de formação de acervo, pesquisa, salvaguardada pelos processos de conservação e documentação museológica, comunicação por meios de exposição e ações educativas para o patrimônio cultural.

Na história dos museus a comunicação com o público estabelecia uma relação de receptor passivo da informação e a instituição era o transmissor que já apresentava um código pronto para o acesso, sem que o público pudesse passar suas impressões. Desta forma, a expografia e a comunicação museológica, pelo seu caráter de informação do conteúdo e de importância comunicacional, demonstraram que o experimento desta pesquisa, envolvendo museus e redes sociais, constitui uma relação social.

As tecnologias podem efetivamente servir para dar acesso aos museus e também possibilitam uma aproximação dos museus com seus públicos, criando oportunidades participativas, que auxiliam na formação de acervos e de exposições construídas com metodologias colaborativas que o museu virtual concorre para a formação de público dos museus físicos, independentemente da tipologia do museu, incluído o concebido em moldes clássicos, as instituições museológicas não podem desconhecer os recursos oferecidos pelas novas tecnologias de informação e comunicação.

Contudo, é preciso pensar o acesso do público a essas informações, e a instituição pensar a salvaguarda destes acervos que já nascem virtuais. Pode-se afirmar que o ciberespaço é um “novo lugar de memória”, onde as memórias individuais são compartilhadas de uma maneira sem precedentes.

Na Cibercultura, os territórios e o cotidiano urbano se reconfiguram a partir da emergência de novos formatos comunicacionais, que passam a incluir as tecnologias

sem fio, o espaço conectado e virtual e as redes e relações cada vez mais digitalizadas, “as cidades se desenvolvem como sociedades em rede” (LÉVY e LEMOS, 2010, p. 12).

Os museus são instituições de memória e não podem ignorar essa transformação cultural advinda da cibercultura. Neste sentido, a “rede” é um instrumento de importância para os museus, seja para divulgar seus acervos ou para permitir o acesso às suas exposições e receber a realimentação do público. Essa nova espécie de autobiografia, registro de si, seria um lugar de memória ou um repositório de memória individual na virtualidade, através dos usos das tecnologias digitais, que realiza a mediação entre os objetos musealizados difundidos no ambiente virtual, possibilitando que cada visitante faça a sua interpretação das informações sobre os acervos documentais da instituição. Nesse processo, a comunicação museológica auxilia na apropriação das informações ao mesmo tempo em que possibilita maior visibilidade ao patrimônio documental que está sob o seu domínio.

A mediação entre os objetos musealizados difundidos no ambiente virtual possibilita que cada visitante faça a sua interpretação das informações sobre os acervos documentais da instituição. Os museus virtuais na rede, a partir das plataformas oficiais, trazem novas práticas ao fazer museológico, pois permitem novas interlocuções com os usuários e a sociedade. Assim, pode-se considerar como patrimônio digital museológico tanto as digitalizações de acervos documentais, registros fotográficos digitais de monumentos e patrimônios, como as próprias bases de dados que armazenam e fazem a gestão desses materiais. Segundo Dodebei (2005, p. 47), “o patrimônio, portanto, deve ser compreendido como o conjunto de informações que caracterizam as ordens de significado dentro de um grupo, povo ou nação”.

A própria noção de patrimônio se reconfigura, para compreendermos os impactos da sociedade em rede e as mudanças paradigmáticas nas instituições museais, partimos da história dos museus. No processo atual de musealização a documentação museológica se torna um potencial vetor entre o material e o imaterial, pois a digitalização dos acervos passa a ter outro valor, não somente o de salvar, mas de comunicar. Os museus passam a ver as mídias sociais como

um local de cativar o público sem distinção geográfica, tornando o acervo acessível a todos e não restrito a quatro paredes.

Pensar a evolução das TICs nas instituições museológicas é entender a história que os museus vão percorrendo desde o início, com os museus de ciências naturais, até os novos museus como os museus virtuais, que vão se apropriando das novas tecnologias como suportes de comunicação museológica. A relação do público com os museus vai mudando também: o que outrora era só um local de contemplação, onde o visitante não tinha espaço para manifestar sua interpretação, no presente, com o uso das tecnologias de informação e comunicação, possibilita que o visitante dê o seu *feedback* instantaneamente, através das mídias sociais.

O uso das tecnologias de informação e comunicação e das mídias sociais nos museus traz impactos no fazer social museológico, pois os objetos deixam de ser o centro das atenções. Na história dos museus os objetos são o grande centro, em contrapartida, na atualidade, o que se musealiza são as ideias e sua fruição passa a ser o centro da instituição e o público deixa de ser o expectador para ser participante ativo.

Considerando esse contexto, Henriques (2004, p. 16) destaca que as ações museológicas dos museus, exercidas através da *Internet*, podem ter um alcance muito maior em comparação àquelas que são exercidas no espaço físico da instituição, pois elas podem abranger um público maior.

Os museus que estão utilizando todas as possibilidades que a *Internet* oferece, criando seus próprios museus virtuais, conseguem ultrapassar suas fronteiras físicas. Além disso, com a possibilidade de uma interação maior com o público, o visitante escolhe o que vai ver, na ordem em que quer ver. Isso lhe dá mais autonomia. Essa é uma das vantagens da criação de museus virtuais, sejam eles representações virtuais de museus já existentes ou criados especialmente para a rede mundial de computadores. Para pensar na potencialidade dos museus virtuais é necessário considerar a comunicação em museus e refletir sobre o potencial do uso de mídias sociais como ferramentas de conexão entre o museu e o público a partir do objeto musealizado.

Os museus utilizam as mídias sociais como um viés para comunicação, pois enfrentam os resquícios do paradigma tradicional que distanciava o museu do visitante, neste novo modelo o público se torna parte do processo.

Entre os impactos dos usos das mídias sociais nos museus podemos citar a conectividade dos dispositivos digitais nos museus, pois eles oportunizaram a ampliação na democratização dos seus acervos virtuais, ampliando o seu acesso a um maior número de pessoas. Além disso, o compartilhamento de informações digitalizadas em rede reconfigura os novos patrimônios através da salvaguarda e da comunicação em outros suportes.

Assim, os usos das mídias sociais tornaram os espaços museais mais atraentes e dinâmicos. As mídias sociais podem aproximar os visitantes dos museus através da comunicação museológica, os ambientes virtuais musealizados possibilitam acessibilidade, difundindo o acesso ao patrimônio para além dos muros dos museus e a difusão de informações sobre o patrimônio, constituindo os novos suportes da memória no ciberespaço. As instituições museológicas no contexto da Sociedade em Rede passaram por profundas transformações paradigmáticas em relação aos processos museais, considerando as formas de comunicação, o tratamento dos objetos, a concepção do espaço museal (salvaguarda dos patrimônios, objetos e sua contemplação), a interação com os usuários e o papel dos gestores. Podemos afirmar que a configuração do patrimônio digital possibilitou uma relação mais próxima com seu público, através da divulgação do acervo virtualizado.

3.1 Configuração Museológica dos Museus Virtuais

Entre os impactos dos usos das mídias sociais nos museus podemos citar a conectividade dos dispositivos digitais, pois eles oportunizaram a ampliação na democratização dos seus acervos virtuais, ampliando o acesso a um maior número de pessoas. Além disso, o compartilhamento de informações digitalizadas em rede reconfigura os novos patrimônios através da salvaguarda e da comunicação em outros suportes. Os processos interativos mediados pelas tecnologias informacionais

e de comunicação também possibilitam que os visitantes sejam produtores dos conteúdos expostos nos museus.

Neste sentido, a “rede” é um instrumento de importância para os museus, seja para divulgar seus acervos ou para permitir o acesso às suas exposições e receber o *feedback* do público. Essa nova espécie de autobiografia, registro de si, seria um lugar de memória ou um repositório de memória individual na virtualidade.

Os processos interativos mediados pelas tecnologias informacionais e de comunicação também possibilitam que os visitantes sejam produtores dos conteúdos expostos nos museus. Desta forma, a comunicação museológica, pelo seu caráter de informação do conteúdo e de importância comunicacional, demonstra que o experimento desta pesquisa, envolvendo museus e redes sociais, constitui uma relação social.

As tecnologias podem efetivamente servir para democratizar os museus e também possibilitam uma aproximação dos museus com seus públicos, criando oportunidades participativas, que auxiliam na formação de acervos e de exposições construídas com metodologias colaborativas que o museu virtual concorre para a formação de público dos museus físicos, independentemente da tipologia do museu, incluído o concebido em moldes clássicos, as instituições museológicas não podem desconhecer os recursos oferecidos pelas novas tecnologias de informação e comunicação.

Assim, é justamente em exposições de museus virtuais colaborativas que se espera que o público conheça o processo de musealização. Mais que o produto, o que pode ser valorizado pelas mídias colaborativas são os processos museológicos no ambiente virtual. Nos museus a comunicação é feita quando o emissor codifica para o receptor, sendo comunicação museológica virtual ou não, ela tem que ser convidativa, que faça o visitante ficar por alguns segundos contemplando (em síntese, procura-se a interação entre a mensagem expositiva e o visitante, para que a exposição permita uma experiência de apropriação de conhecimento) (CURY, 2010, p. 39).

No presente, as formas de comunicação nos museus, com os usos das tecnologias de informação e comunicação, o número de pessoas conectadas à rede possibilita uma aproximação dos cidadãos com os museus. A cultura do

compartilhamento possibilita uma aproximação dos museus com os visitantes.

A mudança paradigmática acerca dos formatos que os museus assumem questiona esses espaços como apenas locais para contemplação. O museu virtual é, acima de tudo, um espaço que possibilita questionamentos e reflexões sobre a vida e o cotidiano. O museu virtual pode se tornar um local de reflexão e discussão acerca de objetos musealizados na virtualidade à medida que incorpora novas dinâmicas que vão além da preservação dos objetos. As mídias sociais possibilitam uma cultura de compartilhamentos, tornando a plataforma digital uma experimentação de uso para museus.

O processo museal ocorre através de etapas de formação de acervo, pesquisa, salvaguarda pelos processos de conservação e documentação museológica, comunicação por meios de exposição e ações educativas para o patrimônio cultural. A exposição é o resultado da soma de diferentes métodos museológicos.

Museu virtual é uma instituição de memória que atende aos processos museológicos inseridos na virtualidade, ao analisar os usos das redes sociais *online* pelos museus virtuais consideramos que é necessário extrapolar os limites dos seus espaços virtuais (sites ou portais), utilizando as redes sociais não apenas como ferramenta de comunicação, mas como extensão de suas ações museológicas.

Chega-se à conclusão de que o ciberespaço musealizado se transforma em um novo lugar de memória, onde as memórias individuais são compartilhadas. Os museus são instituições de memória e não podem ignorar essa transformação cultural denominada cibercultura. Assim, a relação entre tempo e espaço sofre uma releitura nestas instituições, que estão sujeitas à participação ativa do público.

Portanto, os museus virtualizados são potências de patrimonialização, na história dos museus a comunicação com o público estabelecia uma relação de receptor passivo da informação e a instituição, pois o transmissor já apresentava um código pronto para o acesso, sem que o público pudesse passar suas impressões. O patrimônio museológico virtualizado é percebido com ressonância pelo público e compartilhado nas redes sociais.

Além de conceber o ambiente virtual como um meio de comunicação para as práticas museais e a preservação da memória, a formação das coleções de objetos

cotidianos concentra sua atenção sobre a memória narrada.

Os objetos como suportes da memória possibilitam, através das imagens fotografadas, tornar presente o ausente. As lembranças do passado aparecem por meio das narrativas dos sujeitos que postaram a foto.

Contudo, as instituições começam a rever seus olhares em relação aos *sites* de museus, inicialmente como um facilitador de comunicação de eventuais informações, tais como: informes de data, local de abertura de exposições, notícias, para um novo formato de site de museu. O que significa que o objeto museal deverá ser compreendido pela gênese das teias de relações e não apenas como um produto que, por si só, representa um espaço-tempo histórico definido *a priori* por seus aspectos físicos que são determinados numa ação documental que busca recuperar as 'informações' sobre este bem cultural. (NASCIMENTO, 1994, p. 30).

O Museu Virtual pode se tornar um local de reflexão e discussão acerca de objetos musealizados na virtualidade na medida em que ele incorpora novas dinâmicas que vão além da preservação dos objetos. As mídias sociais possibilitam uma cultura de compartilhamentos, tornando a plataforma digital um lugar de experimentação de uso para museus.

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos museus traz impactos no fazer social museológico, pois os objetos deixam de ser o centro das atenções, na história dos museus os objetos são o grande centro em contrapartida. Na atualidade, o que se musealiza são as ideias e sua fruição passa a ser o centro da instituição e o público deixa de ser o expectador para ser participante ativo.

Para pensar na potencialidade dos museus virtuais é necessário considerar a comunicação em museus e refletir sobre o potencial do uso de mídias sociais como ferramentas de conexão entre o museu e o público a partir do objeto musealizado.

Pensar a Cibermusealização como um processo museal no ciberespaço, pensar o tempo e o espaço em que está inserida esta museologia como um lugar e um novo olhar para este processo.

Monteiro comenta que:

não podemos, sequer, afirmar que o ciberespaço está presente nos computadores, tampouco nas redes; afinal, onde fica o ciberespaço? Para onde vai todo esse “mundo” quando desligamos os nossos computadores? É esse caráter fluido do ciberespaço que o torna virtual. (2007, p. 1-2)

As instituições museológicas no contexto da Sociedade em Rede passaram por profundas transformações paradigmáticas em relação aos processos museais, considerando as formas de comunicação, o tratamento dos objetos, a concepção do espaço museal (salvaguarda dos patrimônios, objetos e sua contemplação), a interação com os usuários e o papel dos gestores. Podemos afirmar que a configuração do patrimônio digital possibilitou uma relação mais próxima com seu público, através da divulgação do acervo virtualizado.

Observa-se a partir do exemplo que há uma criação e uma nova dinâmica relacional referente ao processo de preservação da memória e do patrimônio. Os museus utilizam as mídias sociais como um viés para comunicação, pois enfrentam os resquícios do paradigma tradicional que distanciava o museu do visitante, neste novo modelo o público se torna parte do processo.

O compartilhamento dos objetos possibilita que outras narrativas surjam, fazendo florescer múltiplas memórias no ambiente virtual. As mídias como ferramentas que permitem interações em um novo formato de comunicação museal, promovendo a democratização do acesso, permitindo novas relações entre o tempo e o espaço, além de novas relações entre os sujeitos e desses com os próprios objetos da cultura e com as instituições.

3.2 Musealização Virtualizada: Cibermusealização

Neste novo cenário, os Museus utilizam as TIC's como forma de comunicação e aquisição, criando formas de mediação em que o público se torna parte do processo museológico. Os processos de musealização são definidos através da aquisição, preservação e comunicação. Aquisição é o processo em que o objeto sai do seu meio de função na sociedade, e passa a se tornar um objeto de museu, ou

seja, desempenha a função de patrimônio; para isto o objeto passa pela documentação, a fim de conhecê-lo e preservá-lo.

Nesse processo, as informações intrínsecas e extrínsecas serão documentadas, pois é necessário esse conhecimento para o objeto se tornar fonte de comunicação. No museu, esse objeto museológico passa a ser integrante de várias formas de comunicação, seja a partir da exposição com suas narrativas, que proporciona diversas interpretações. Há outras formas de comunicar, por exemplo, a comunicação pode ocorrer em *site* institucional e nas redes sociais.

Sobre a tipologia de acervo, existem sites de Museus Clássicos, que digitalizam seu acervo e o reproduzem em site, e no caso dos Museus Virtuais o acervo já nasce para ser acervo de museu digitalmente, como é possível observar na Figura abaixo:

Figura 3 – Distinções Acervo Digitalizado e Acervo Virtualizado

Acervo Digitalizado	Acervo Virtualizado
<p>Acervo Digitalizado acervo cuja materialidade encontra-se em uma Instituição de memória, onde a materialidade passa por digitalização e após passa a compor em ambientes virtuais.</p>	<p>Acervo que já nasce com a intenção de ingresso para o museu virtual, onde ele passa pelo processo de musealização do próprio doador, característica da curadoria colaborativa neste processo da Cibermusealização.</p>

Fonte: elaborada pelo autor, 2020

A projeção do objeto expõe a noção de valor e de conservação do patrimônio ressoando o sentido de comunicação museal, quando o público se torna um consumidor do patrimônio digital, fazendo com que tenha acesso e que use a interação na rede para suas apropriações. Pensar a comunicação em museus é refletir e questionar sobre o potencial do uso de mídias sociais como ferramentas de conexão entre o museu e o público a partir do objeto musealizado.

3.3 Patrimônio Museal Virtualizado

Dentre as diversas tipologias emergentes dos contextos contemporâneos, podemos destacar que os Museus Virtuais inserem as práticas e as funções patrimoniais em novas perspectivas de interlocuções com seu entorno e com as comunidades com as quais se relacionam. Assim, Lima (2013) atenta que, no caso, este novo modelo se insere no âmbito do Patrimônio Digital, comportando a seguinte definição proposta por meio de documento representativo de consenso internacional

– UNESCO:

Compreende recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo, ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, que são cada vez mais criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital. Quando os recursos são “criados em modo digital”, não existe outro formato além do objeto digital. Materiais digitais incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, *software*, e páginas *web*, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles geralmente são passageiros e requerem produção, manutenção e gerenciamento específicos para serem preservados. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros e, por isso, constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para as gerações atuais e futuras. Este patrimônio existe em qualquer língua, em qualquer parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressão humanos. (LIMA, 2013, p. 9).

A mudança paradigmática acerca dos formatos que os museus assumem questiona esses espaços como locais apenas para contemplação. Eles são, acima de tudo, um espaço que possibilita questionamentos e reflexões sobre a vida e o cotidiano. O museu virtual pode se tornar um local de reflexão e discussão acerca de objetos musealizados na virtualidade à medida que ele incorpora novas dinâmicas que vão além da preservação dos objetos.

4 Estudo de caso: Museu das Coisas Banais

As coisas têm peso, massa, volume, tamanho, tempo, forma, composição, textura, duração, densidade, cheiro, valor, consistência, profundidade, contorno, temperatura, função, aparência, preço, destino e idade, sentido, as coisas não têm paz. (ARNALDO ANTUNES)

Nesta seção será apresentado o estudo de caso do Museu Virtual das Coisas Banais, sua criação, suas atividades, seus aspectos museológicos e de gestão.

A criação do Museu das Coisas Banais (MCB), aconteceu em 2014, como um projeto de pesquisa vinculado ao Departamento de Museologia, Conservação e Restauro, no Curso de Bacharelado em Museologia do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas, UFPel. A sua criação tinha como propósito preservar e compartilhar as memórias de toda e qualquer pessoa, por meio de seus objetos biográficos, objetos esses que acompanham a vida dos sujeitos e adquirem valor afetivo. O principal objetivo do MCB é discutir esses objetos, muitas vezes considerados banais, como portadores de memória em instituições tradicionais.

Os processos de musealização do MCB compreendem aquisição, documentação, salvaguarda e comunicação. Entretanto, como se trata de um Museu Virtual, analisaremos três categorias (variáveis) para compreender a sua ação. São elas: a usabilidade (conteúdos disponíveis, design, interface, concepção/planejamento, visita/complemento do físico), a interação com os usuários (instrução, conservação, manipulação e exploração) e os impactos das tecnologias da informação e comunicação (uso e auxílio de dispositivos tecnológicos e redes sociais), tal como foram abordados anteriormente e do referencial teórico. Essas categorias de ordenação possuem a finalidade didática para melhor analisar o estudo.

Qual o sentido de Banal para o nome do Museu? Foi inspirado na ideia da microhistória, para demonstrar a importância que as coisas ditas “banais” (um sinônimo para “comuns”) têm para as nossas vidas e histórias individuais, o que

dialeticamente também influi na sociedade como um todo.

Banais, como uma provocação para os objetos que, para quem vê muitas vezes não tem sentido, mas para seu proprietário pode representar um leque de sentimentos, já que os objetos, como Candau (2011) destaca, são sociotransmissores que exprimem a realização de conexões. Apesar de se chamar Museu das Coisas Banais, tem como objetivo explorar a conexão afetiva entre sujeito e objeto, a partir de uma curadoria colaborativa onde o visitante é o proponente do que será exposto.

A coordenadora do Projeto é a professora Juliane Conceição Primon Serres, da Universidade Federal de Pelotas - Curso de Museologia e do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural. A ideia do projeto surgiu a partir das discussões em uma disciplina ministrada pela professora Juliane para o Curso de Museologia, criando um grupo de pesquisa com alunos da Graduação e da Pós-Graduação²³. Na figura abaixo está o registro do dia da abertura do Museu a partir de uma reunião durante a qual foi confeccionada a ata de fundação onde o projeto passa a ser reconhecido como Museu.

Figura 4 - Fotografia do dia da Abertura do MCB.



Fonte: MCB

²³O autor atuou como membro fundador do Museu e fez parte da equipe até o ano de 2017, e desde 2019 atua como pesquisador voluntário.

Com a missão de “preservar no espaço virtual”, através do compartilhamento de memórias, todo e qualquer objeto com valor afetivo, pertencente a toda e qualquer pessoa, o museu visa ampliar e democratizar a constituição de acervos, por meio de um museu virtual, formado por objetos biográficos, além de fomentar uma reflexão sobre a relação entre as pessoas e as coisas.

Os museus virtuais possuem objetos em potencial, o que significa se desprender de um primeiro olhar, museal, do desejo de memória de torná-lo objeto de museu. No segundo olhar, entram os processos de musealização, que transformam o material em imaterial na virtualidade, mediante a potência que se desprende desse objeto.

Os objetos nos Museus Virtuais atuam a partir da afetividade, seu acervo é composto por narrativas e fotografias que são disponibilizadas/expostas online. Os processos de musealização fundamentam-se em salvaguardar, comunicar e expor. As redes sociais servem como suporte para exposições, para a comunicação, sendo um espaço destinado às informações da gestão do museu.

O Museu das Coisas Banais, nesta fase inicial, utilizou as mídias sociais como suporte do Museu, como o *Facebook*, o *Instagram*, para a comunicação, coleta de acervo e exposição. A documentação era feita em fichas no Word e colocadas em pastas na nuvem, pois o acervo era recebido via e-mail, com a narrativa e a fotografia do objeto. Este processo inicial era mais um registro do que um documento Museológico.

Seu *site* já teve duas alterações, pois inicialmente era um *site* com recursos mais restritos. No dia 16 de maio de 2018 o MCB lançou, na Semana dos Museus da UFPel, o *site* institucional em outro formato e com o *design* diferente.

Figura 5 - Fotografia lançamento novo site MCB



Fonte: MCB

A criação de um museu virtual de objetos cotidianos, banais, cujo valor maior do acervo é de caráter afetivo, permite democratizar, não apenas o acesso aos museus (virtuais, portanto globais), mas também democratizar o acervo: o que se pode ver neste museu é uma memória muito familiar; todos temos lembranças associadas a objetos. Esta proposta permite também valorizar a experiência das pessoas e sua relação com os bens materiais. (BORGES; SERRES; CHAVES, 2014, p. 434).

A museavirtualização é o processo pelo qual o acervo passa pela ação de musealização pelo próprio doador do objeto. É diferente da digitalização, comumente utilizada por muitos museus, em que o acervo existente na instituição é constituído em outro formato, o digitalizado, e assim disponibilizado através de um *site* denominado, equivocadamente, de Museu Virtual. A museavirtualização consiste nos processos museais de aquisição, documentação e salvaguarda, com métodos museológicos de decodificação para a realidade virtualizada, e tem como suporte a exposição virtual e como resultado desse processo a interação e o feedback do público em tempo real.

Maria Célia Santos complementa que

musealizar é lançar um olhar museológico sobre o patrimônio cultural a respeito do fazer cultural do ser humano e, além disso, colocar este fazer cultural a serviço da sociedade, assumindo um compromisso social com a inclusão cultural e com o exercício da cidadania. Eu acho que a gente não pode simplesmente definir o processo de musealização como uma técnica museológica, ele é um processo de preservação, comunicação e pesquisa não pode se esgotar na aplicação da técnica, ele tem que ir além disso, ele tem que fazer com que este trabalho leve à realização de uma nova prática social, para um olhar crítico sobre a sociedade e sobre o mundo.²⁴

4.1 Composição Museológica do MCB

No final do ano de 2019, o MCB passou a utilizar o Tainacan²⁵, que é uma ferramenta “flexível e poderosa para *WordPress*, que permite a gestão e a publicação de coleções digitais com a mesma facilidade de se publicar *posts* em *blogs*, mas mantendo todos os requisitos de uma plataforma profissional para repositórios.”²⁶

Na figura abaixo destaco a ficha atual que o visitante preenche quando entra no *site* para doar acervo: basta preencher e enviar, este arquivo é analisado pela equipe para ver se está dentro da proposta do Museu e, sendo aprovado, passa a compor o acervo do Museu.

Desta forma, o próprio visitante se torna curador, musealizando e enviando o seu objeto através da ficha que segue:

²⁴ Entrevista YouTube https://www.youtube.com/watch?v=rDT3_VH_Rdk

²⁵ Disponível em: <<https://tainacan.org/>>.

²⁶ Disponível em: <<https://tainacan.org/>>.

Figura 6 - Print Screen ficha doação site MCB.

Doador.

Primeiro Nome

Sobrenome

Data de Nascimento

Sexo

Escolaridade

Localização

País

Estado

Cidade

Telefone

E-mail

Facebook (Opcional)

Instagram (Opcional)

Objeto.

Título do Objeto

Dê um nome para o seu objeto.

Categoria no Acervo

O que este objeto te faz lembrar? Um lugar, uma pessoa, um evento marcante?

Este objeto te faz sentir? Que sentimento é esse? O que este objeto representa?

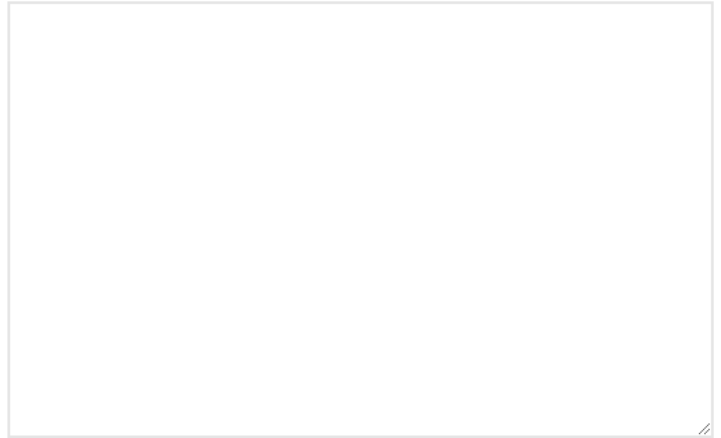
Imagem do Objeto

Carregue uma imagem do objeto que será exposta no Museu junto a sua narrativa.

Narrativa do Objeto

Escreva um texto narrando uma experiência relacionada ao objeto. Que objeto é esse? Como o mesmo chegou até você? Que memórias ele traz? Por que este objeto é importante? Porque esta história deve ser lembrada? Estamos ansiosos para conhecer esta memória!

Nenhum arquivo selecionado Selecionar



Compartilhar.

Como gostaria de ser identificado quando seu objeto biográfico for compartilhado pelo Museu das Coisas Banais?

Concordo com o termo de aceite do Museu das Coisas Banais

COMPARTILHAR

Fonte: Site MCB

Atualmente²⁷ o Museu das Coisas Banais tem em seu acervo duzentos e quarenta e sete objetos. Desde seu início, por conta de diversas tentativas de documentações virtuais anteriores ao uso do Tainacan, o MCB perdeu uma pequena parte do seu acervo.

A curadoria é de um formato diferenciado, pois os próprios visitantes são os curadores, assim objetos que muitas vezes não estariam representados nos museus podem fazer parte da coleção do MCB desde que se enquadrem dentro da sua missão.

O afeto na virtualidade através de fotografias de objetos, possibilita a criação

²⁷ Até o dia 25 de fevereiro de 2020, o acervo do MCB continha 247 objetos em seu acervo. Fonte: MCB.

de coleções virtuais que são compartilhadas na rede. Desta forma, a preservação da memória, a partir da materialidade dos objetos, abrange outros suportes, como o digital, transcende a própria materialidade das coisas.

No caso do MCB, o acervo composto em formato virtual utiliza o processo da Cibermusealização:

Ao ser indagada se os objetos banais são potências museológicas e, em caso afirmativo, quais seriam elas, Maria Cristina Bruno responde²⁸:

São potência museológica, até porque eu acho que a museologia passou muitos séculos, ou a história dos museus de uma certa forma valorizando de forma sobremaneira algumas categorias de objetos, em detrimento de outras, então são obra prima, obra rara, mobiliário rico, enfim, é tudo aquilo que nós sabemos que tinha muito a ver com o olhar do gosto do poder, não é? Já eu acho que no último século e meio, os museus vêm se dando conta, tanto que eles precisavam abrir os seus horizontes, e com isso eu acho que eles acolheram objetos do cotidiano, ou ressignificaram objetos de etnias distintas, longe no tempo e espaço, e com isso eles acabaram criando também não só novos acervos, mas outras formas de museus, e isso valorizando muito mais essa memória cotidiana, a memória do indivíduo comum, a memória dos grupos não favorecidos, e a partir daí eu acho que isso pode representar, como eu acho que tem representado uma certa revolução no mundo dos museus, porque a ideia de poder, que acho que sempre impregnou as grandes coleções, passou a ocupar um segundo plano. Porque agora a atenção da museologia está voltada para outras variáveis, então a questão da descolonização, os trabalhos comunitários, os museus de territórios, os museus virtuais, então eu acho que essa ideia de objetos banais, que dá o nome ao museu, eu acho uma ideia muito, muito oportuna, porque chama atenção para algo que, na verdade, no processo de entrega para pessoas é importante. Mas que socialmente era visto até então não como tão importante, então eu acho bem interessante.

Candau ²⁹ destaca os objetos:

Vivemos em sociedades com uma multitude de objetos. Basta olhar aqui ao nosso redor para observar que existem muitos objetos em nossa vida, mas durante uma vida sempre fazemos uma seleção de certos objetos com a função de lembrar as pessoas com quem nos relacionamos, as profissões que desempenhamos, por acontecimentos diversos etc. E o resultado é que há objetos que são mais investidos com nossos afetos do que outros. Esses objetos que são mais investidos do que outros com nossos afetos nos são muito úteis quando tratamos de dar uma coerência a nossa vida, pois é uma maneira de operar. Dessa maneira, vamos decidir o que colocar sobre a mesa em nossa casa, um objeto particular, ou colocar sobre os móveis, outros objetos etc.'

²⁸ Entrevista Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=fxTVnueFpZE&t=12s>

²⁹ Entrevista Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=MNb7xM60HEM&t=110s>

O que os objetos “banais” podem dizer sobre a pessoa que os possui?

Para Maria Célia³⁰,

são as histórias de vida das pessoas. Cada objeto traz toda uma interpretação e leitura do mundo. Dos diversos contextos é interessante que o objeto só tem sentido num determinado contexto, que é o contexto que dá sentido a estes objetos. Então, a cadeira da casa de “Mariazinha” não é a mesma cadeira de um restaurante! Então é preciso que se faça o estudo dessas relações e da história de vida de cada pessoa, porque o objeto só tem sentido dentro desta história de vida.

4.2 A exposição do MCB e seu acervo

No site para entrar na Exposição o *link* está nomeado como acervo, mas por se tratar de um museu virtual com acervo virtualizado.

Figura 7 - Print Screen categorias acervo do site MCB



Fonte: Site MCB

Apresento dois exemplos de objetos que fazem parte do acervo, na Galeria de Exposição:

³⁰ Entrevista YouTube https://www.youtube.com/watch?v=rDT3_VH_Rdk

Figura 8 - Fotografia acervo MCB



Fonte: MCB

Narrativa

Este sapatinho é uma linda lembrança do 1º aninho da minha filha Desirée, que guardo com o maior carinho. Como não existia, aqui em Pelotas, um número que servisse no pezinho dela, então minha irmã Magda, que na época morava em Santa Vitória do Palmar, trouxe de presente para a festa do primeiro aninho. O sapatinho tem o número 17. Tenho apenas um pé do sapatinho, porque o outro o cãozinho dela destruiu. Mesmo assim guardo esta lembrança que me traz lindas recordações, não só da festa do 1º aninho, mas também de momentos lindos vivenciados com a minha princesinha... Para mim tem um valor inestimável!!!!!!

Descrição da Imagem

Sapatinho de couro, pintado de branco, com lacinho de tecido cor de rosa e com uma pulseira de couro que contorna o tornozelo.

Categoria
Eventos

Subcategoria
Celebração

Doador
Carmen Nobre

Localidade
Pelotas-RS

Nº de Registro
MCB-1-0001

Título de Objeto
Sapatinho

Galeria Sentimentos

Objetos que emanam emoções:

Figura 9 - Fotografia acervo MCB



Fonte: MCB

Narrativa

Este lenço ganhei há pouco tempo de uma grande amiga em um de nossos cafés rotineiros. Minha amiga perdeu seu pai recentemente, e ao fim do nosso café ela disse que tinha um presente para mim. Emocionada com o momento de saudade, me presenteou com uma das lembranças que ficou do seu pai, este lenço cheio de memórias e afeto. Fiquei muito feliz e contente pela responsabilidade que ela me deu de ser o guardião deste lindo lenço cheio de lembranças.

Descrição da Imagem

Tecido de cetim cor cinza, está dobrado em quatro partes, e num dos cantos tem o bordado de flores na cor laranja com folhagens e caule verdes.

Categoria	Subcategoria	Doador
Sentimento	Saudade	RC
Localidade	Nº de Registro	Título de Objeto
Pelotas-RS	MCB-4-0261	Lenço

4.3 Tempo e Espaço

A preservação da memória se dá noutro processo tanto no tempo como no espaço. O que impera nesta tipologia de museu em que a materialidade não se faz presente, existe uma virtualidade museal nestas instituições que se dá pelo formato de curadoria colaborativa em que o próprio público é o agente social no processo museal. A formação das coleções de objetos cotidianos digitalizados destaca a

memória narrada. Os objetos como lugares da memória possibilitam, através das imagens fotografadas, do processo de digitalização, tornar presente o ausente. Para Cristina Bruno (2020),

a natureza do museu virtual, acho que tudo aquilo que nós utilizamos nos últimos tempos, as tecnologias virtuais, em um certo sentido, significam também um não lugar a partir de um prisma tradicional. O lugar é onde a tecnologia pode alcançar. O lugar é onde a virtualidade pode alcançar, isso que é importante, acredito, pois não sou uma especialista nessas variáveis, mas acho que isso mudou muito o mundo, em muitas questões, inclusive os museus, a ponto da gente poder ter museus virtuais, cujo local, espaço concreto, não é o mais importante. Então, nesse sentido, eu diria que é o não lugar, mas no sentido de ter toda potência que a tecnologia imprime nos dias de hoje, e que este museu está fazendo uso disso.³¹

O Museu virtual democratiza, socializa e transcende espaços geográficos. Em 2015 foi realizado um estudo de público³² nas Redes Sociais do Museu e 125 visitantes responderam às perguntas que buscavam saber que público estava acessando o site do Museu. No primeiro momento foi identificado que a maioria dos usuários eram pessoas acima de 30 anos; o acesso ao Museu era de fácil visitaç o, através de *smartphones*, e os lugares de onde as pessoas acessavam inclu am lugares mais  ntimos como o banheiro e at  mesmo o local de trabalho. A faixa et ria entre 25 a 65 anos revelou um p blico misto, as publica es foram analisadas e a intera o entre Museu e p blico foi avaliada. Buscando familiarizar tal p blico com esse novo tipo de Museu, com sua curadoria colaborativa, inicialmente muitos visitantes entendiam que deveriam enviar fisicamente o objeto, e n o virtualmente.

A maior parte dos usu rios do MCB concentra-se no Brasil, mas podemos localiz -los em todo o globo. O mapa³³ a seguir mostra os usu rios dos seguidores do MCB no Instagram:

³¹ Entrevista Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=fxTVnueFpZE&t=12s>

³² As pesquisas apresentadas sobre o MCB s o referentes a estudos realizados pelo autor e com coautoria de membros da equipe do Museu.

³³ Mapa feito atrav s da pesquisa do autor e configurado por Luan Einhardt.

Figura 10 - Print screen seguidores do MCB



Fonte: Mapa do alcance das publicações do MCB

4.4 Interação entre instituição e público no MCB

Conhecer o público do Museu das Coisas Banais é essencial, os museus clássicos, em grande maioria, possuem os livros de visitação, nas instituições museais virtuais, em um simples *download*³⁴ este mecanismo de estudo de público quase que instantâneo já é uma das características deste tipo de instituição, contendo dados como faixa etária, cidade, idade.

- Comunicação

³⁴ Receber os dados em arquivos.

Figura 11 – Post de Interativo no Instagram do MCB

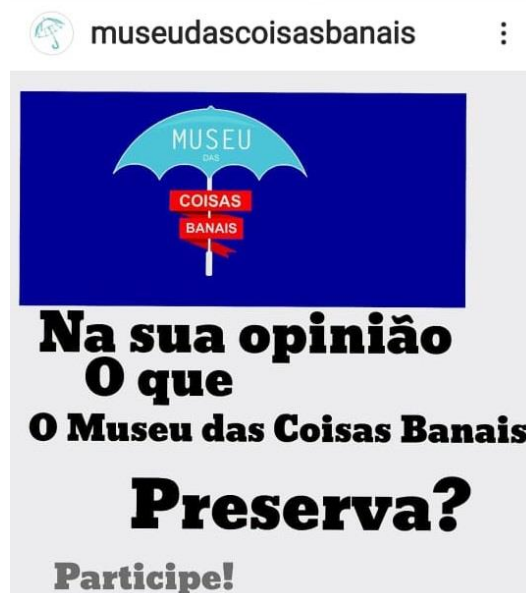


Fonte: Instagram @museudascoisasbanais

A seguir, apresento um dos comentários nas publicações do seguinte questionamento: “O que você acha que o Guarda-Chuva representa como símbolo do Museu?”: ‘Um objeto conversível, de ativação e proteção, a ação de abri-lo delimita e cria um espaço.’ @2015

Buscando entender a opinião do público sobre o que o MCB preserva foi realizada a seguinte pesquisa nas Redes Sociais do Museu:

Figura 12 - Cartaz de pesquisa do MCB nas redes sociais



Fonte: Instagram

Serão apresentados alguns comentários dos seguidores do Museu para a pergunta da figura acima, feita na pesquisa através do *Instagram*³⁵. “O diferencial do MCB é estar aberto democraticamente a esses relatos e a esses objetos, que para qualquer outro museu não têm qualquer valia”³⁶.

Quanto às representações sobre o logotipo do MCB, os visitantes relataram que, em todos os casos, o guarda-chuva está associado à proteção e guarda uma das principais missões que competem às instituições museais. Nessa visão, embora o MCB não preserve um acervo físico, está sendo reconhecido como uma instituição que cumpre a mesma função de guarda e transmissão de informações sociais que um museu tradicional.

Observa-se, a partir dos exemplos, que há uma nova dinâmica relacional referente ao processo de preservação da memória e do patrimônio e difusão da comunicação.

Figura 13 - Cartaz de interação do MCB nas redes sociais



Fonte: Instagram @museudascoisasbanais

A figura acima destaca um projeto idealizado por mim no Mercado das Pulgas de Pelotas-RS, uma proposta de interação educativa de socialização na rede, que consistiu em todo sábado fotografar um objeto que está disponível para a venda, buscando uma narrativa do vendedor sobre o objeto.

A dinâmica da interação consiste em que o vendedor conte a história do objeto, e para a ação os visitantes do Museu podem continuar a narrativa a partir da

³⁵ Será utilizado para cada depoimento o código @ sem mencionar o nome, por conta dos direitos de uso.

³⁶ Resposta da pesquisa por um visitante do museu no *Instagram*.

introdução que o vendedor já narrou. Cada visitante foi identificado por @, então cada @ é o resultado da interação de um visitante com a proposta, conforme apresentado abaixo:

- Esta chave veio junto em um caixote que comprei com antiguidades:

“@³⁷ assim “Era uma vez uma chave chamada Pi. Em teoria, diziam, ela abria apenas três portas. Mas bastava uma vírgula e quem a possuísse encontraria o infinito @ foi encontrada no chão de um chalé abandonado, onde procurei abrigo num dia de chuva. Gaveta? Armário? Documentos? Embaixo da cama uma caixa onde a chave se encaixa. Planos, sonhos em uma volta de chave. E o retorno para a realidade: era uma caixa de faqueiro vazia e chovia muito lá dentro também.”

@ O intruso não acreditava no que acabara de presenciar... Um suicídio. A guardadora da chave e dos segredos acabara de se atirar ao mar. Como explicaria tal fato ao seu senhor que o incumbira de proteger a bela jovem? E num golpe de insanidade também pulou. O mar parecia perto, mas os poucos segundos entre a janela e a água o fizeram se arrepender de seu ato. Logo, sentia a água salgada e gelada em suas entranhas... Borbulhas e um escuro absorto, até que...”

Assim, pelo exemplo da narrativa acima, podemos observar a potência tanto de objetos na virtualidade como geradores de novas narrativas quanto da musealização na virtualidade através da interação dos usuários com os objetos digitalizados.

O compartilhamento, viabilizado pelas tecnologias de informação e comunicação dos objetos digitalizados, possibilita que outras narrativas emergam no ambiente virtual. Os usos das mídias sociais também possibilitam uma nova concepção sobre a curadoria virtual, configurada e criada com a livre participação dos usuários deste aplicativo, tornando o MCB mais próximo do seu público.

Assim, essas ferramentas permitem interações em um novo formato de comunicação, promovendo a democratização do acesso às práticas do Museu das Coisas Banais. As mídias sociais do Museu permitem essas novas relações entre o tempo e o espaço, além de novas relações entre os sujeitos e desses com os próprios objetos da cultura e com as instituições.

Além disso, os usos das mídias sociais também oportunizam uma nova

³⁷ Nesta parte cada @ significa um comentário de um dos visitantes continuando a história.

concepção sobre a curadoria virtual, configurada e criada com a livre participação dos usuários deste aplicativo, tornando o MCB mais próximo do seu público. Esta interação entre doadores, a possibilidade de se tornarem curadores do museu, ocorrem apenas no espaço virtual, pois o Museu existe exclusivamente no ciberespaço. Além de conceber o ambiente virtual como um meio de comunicação para as práticas museais e preservação da memória, o MCB possibilita a criação de coleções virtuais que são compartilhadas na rede.

4.5 Ação Educativa

O Museu visa ampliar e democratizar a constituição de acervos, por meio de um museu virtual, formado por objetos biográficos, além de fomentar uma reflexão sobre a relação entre as pessoas e as coisas.

O método educativo no MCB se deu por ações realizadas primeiramente pela equipe em duas escolas da cidade de Pelotas cujo fruto constitui-se em exposição física e virtual, que inspirou ações por professoras de outros lugares.

Entre as ações, as atividades na Escola Santa Mônica e Escola Municipal Joaquim Assunção, envolveram 38 crianças que apresentaram seu universo particular de objetos. Elas foram convidadas a escolher um objeto importante para mostrar e contar sua história. Esta ação resultou na Exposição física “Objetos [nada banais] da infância”. “O que os objetos, esses companheiros silenciosos, dizem? O que eles podem dizer sobre nós mesmos? Os objetos que guardamos, como uma porta de acesso a nossas lembranças, podem ser banais? Afinal, o que é banal? Banal é aquilo que não tem valor? Ou banal é o que aparentemente não tem valor? Uma coisa pode ser banal e ao mesmo tempo não ser, dependendo da relação que se estabelece entre sujeito e objeto? Que valor atribuímos às coisas? Vivemos cercados por objetos, mas pouco refletimos sobre eles, tal é o estatuto familiar que eles adquirem. Essa relação começa muito cedo, é na infância que vamos buscar seu início”, questionam e refletem os organizadores da mostra.

– De Pelotas para Indaial – Santa Catarina

A professora Clara Aniele Schley³⁸, que leciona na Escola Básica Municipal Maria da Graça dos Santos Salai, na cidade de Indaial, Santa Catarina, enviou um relato ao projeto, destacando o trabalho realizado e contando sobre como o Museu inspirou uma ação realizada em sua escola.

Levando aos alunos do 8º ano obras de grandes artistas que estão expostas em museus, como o pintor Pablo Picasso, a professora abriu espaço para que os estudantes fizessem questionamentos. Ao questionarem se as obras dos artistas ficavam em um museu, surgiu a ideia de um novo projeto: “A imagem que tenho do museu”. Tendo já conhecimento da exposição “Objetos [nada banais] da Infância”, Clara resolveu iniciar uma ação dinâmica que tem como objetivo trazer para o universo dos estudantes estes questionamentos e reflexões a respeito do universo cultural.

De forma a construir os próximos passos do projeto em grupo e de acordo com as questões que os alunos trazem, a professora salienta o quanto a iniciativa é importante para a construção do ambiente escolar. “Um projeto que vejo como um desafio, mas ao mesmo tempo você começa por meio das ações, gestos, curiosidades dos alunos a tornar as aulas um laboratório de troca de saberes e de formação cultural”, salientou Clara.

Figura 14 - Fotografia objeto ação educativa



Fonte: Acervo MCB

³⁸ Informação recebida por e-mail.

Quando eu tinha 1 ano, eu chorava muito, mas com este brinquedo eu ficava feliz e parava de chorar na hora. Quando eu sentia medo à noite eu dormia com ele e então não sentia mais medo. Este brinquedo foi muito útil na minha vida, pois me ensinou a não ter medo do escuro. JLM.

Clara destaca que o projeto proporcionou conhecimento, resgate da infância e aprendizagem. “Através dos relatos e troca de saberes foram estabelecidas narrativas carregadas de emoção, contendo sentimentos como a saudade de momentos e pessoas”. Posteriormente a estes relatos, os alunos puderam registrar um objeto afetivo de sua caixa de lembranças no site do Museu das Coisas Banais, compreendendo que compartilhar suas memórias com outras pessoas pode despertar um museu que está vivo dentro de cada um.

A professora acrescenta ainda que os alunos que participaram do projeto contaram que ao longo do processo perceberam as mudanças e evoluções que tiveram através das atividades realizadas. A professora termina o relato enfatizando que o museu é um lugar de aprendizagem e a escola pode se tornar uma ponte para que os saberes artísticos e culturais façam parte da constituição do sujeito. Salienta ainda que o Museu das Coisas Banais, por ser virtual, proporciona aprender sempre por meio de seu acervo dinâmico e cheio de histórias.

– De Pelotas para Belo Horizonte – Minas Gerais

Professora dos anos iniciais do ensino fundamental na Escola Municipal Marconi, em Belo Horizonte/MG, Sâmara Carla Lopes Guerra de Araújo conheceu o MCB na sua estadia em Pelotas para realização de doutorado sanduíche na UFPel e se encantou com a proposta, realizando ação educativa inspirada na exposição com crianças do 3º ano, em 2019.

Dentre as várias ações propostas para o projeto, as crianças visitaram museus da cidade a fim de conhecer mais sobre a história. Nesse contexto, visitaram também o Museu Virtual das Coisas Banais e participaram dele com seus objetos biográficos. A equipe do MCB orientou a realização do trabalho. Em sala de aula, as crianças discutiram o sentido de um objeto banal e leram vários relatos apresentados no acervo. Na sequência, as crianças escolheram um objeto especial com ajuda de suas famílias, fotografaram e escreveram um texto sobre as memórias do objeto. Sâmara conta que o desenvolvimento deste trabalho, na perspectiva da educação museal, “foi muito significativo para todos nós, pois refletimos sobre a

afetividade presente em objetos do nosso cotidiano, além de trabalharmos conceitos importantes como memória, história, patrimônio e suas relações com a tecnologia. E, acima de tudo, não fomos apenas visitantes, nos sentimos parte do Museu.”³⁹

Figura 15 - Fotografia objeto ação educativa



Fonte: Acervo MCB

“O meu objeto é uma marionete. Ele chegou até a mim pela minha vó. Ele me lembra a minha infância na creche e ele é importante porque minha vó que me deu, ele lembra meus colegas”. Lucas Miguel

Ações fora do Ciberespaço

– Ação Educativa como gerador

Esta interação entre doadores que se tornam curadores do museu ocorre apenas no espaço virtual, pois o Museu existe no ciberespaço. Além de conceber o ambiente virtual como um meio de comunicação para as práticas museais e preservação da memória, o MCB possibilita a criação de coleções virtuais que são compartilhadas na rede.

Desta forma, a preservação da memória, a partir da materialidade dos objetos, abrange outros suportes, como o digital, superando a própria materialidade

³⁹ Informação recebida via e-mail. 2020

das coisas. A formação das coleções de objetos cotidianos concentra sua atenção sobre a memória narrada. Os objetos como lugares da memória possibilitam, através das imagens fotografadas, personificar o ausente. As lembranças do passado aparecem através das narrativas dos sujeitos que postaram a foto.

Pensar ações extensionistas nos museus universitários é pensar com os alunos a melhor forma de traduzir a linguagem da academia para a comunidade de uma forma palpável através de ações pontuais.

As ações virtualizadas, além de disseminar o patrimônio no ciberespaço, familiariza os participantes que se reconhecem dentro da instituição pela sua participação na forma de aquisição do acervo como curador, após como disseminador deste acervo através dos compartilhamentos nas Mídias Sociais.

Assim estas ações buscam estreitar os laços na virtualidade entre Museu e público, estimulando que os usuários participem dos processos museais.

O MCB realizou ações expositivas e de interação social, outra ação realizada que também originou exposição.

Figura 16 – Acervo MCB.



Fonte: MCB

A fotografia acima apresenta uma ação realizada no Asilo de Pelotas.

Entre as ações virtuais e fora da virtualidade, o MCB viabiliza o acesso e o compartilhamento social entre a instituição e a sociedade. Buscando se conectar

com todos os tipos de públicos. Estes exemplos são algumas das ações realizadas.

4.6 Olhares sobre o MCB por pesquisadores: Entrevistas

Esta parte do trabalho dedicou-se a buscar especialistas na Área da Museologia com a proposta de identificar o entendimento sobre a questão dos Museus Virtuais no Brasil.

A pesquisa foi realizada através de formulário *online* enviado via e-mail para cada participante.

Quadro 3 - O MCB por especialistas

Especialista	O Museu das Coisas Banais é um Museu Virtual cujo acervo é composto por uma curadoria colaborativa: o público fotografa seu objeto, entra no <i>Site</i> , preenche os dados, e escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? Quais processos de Musealização estão atrelados a ela?
Manuelina Duarte Cândido	Penso que esta curadoria que faz de cada sujeito capaz de participar de um processo de seleção e musealização de objetos ou bens patrimoniais é muito positiva e pedagógica. O Museu das Coisas Banais faz um trabalho muito importante que ajuda o cidadão comum a pensar museologicamente. Em certa medida, ele se conecta com uma metamuseologia, que é um tema central para minhas pesquisas neste momento. Vejo, portanto, com muita satisfação a atuação deste museu, que realiza um trabalho importante, de partilha de procedimentos museológicos com outros sujeitos, que não apenas os técnicos da área.
Rosali Henriques	A curadoria é colaborativa e não pode ser dissociada dos processos de musealização do museu. Existe uma simbiose entre os dois processos: musealização e comunicação museológica.
Letícia Julião	Acho que essa questão ilustra um pouco as

	<p>duas anteriores. Essa experiência relatada na pergunta pode ser vista como caso exemplar de museu virtual. A meu ver as noções de patrimônio, memória e musealização permanecem vigorosas e potentes no museu virtual. O que talvez seja o grande diferencial em relação ao museu tradicional é a possibilidade de ampliar os "olhares interpretantes" do patrimônio, de ampliar o acesso e tornar públicas memórias subalternas ou subterrâneas. Obviamente discussões que têm pautado análises críticas do fenômeno da internet na contemporaneidade devem servir para se pensar o museu virtual. Por exemplo, se temos como positiva a quebra de barreiras geográficas e nacionais, o acesso a um volume imenso de informação, a possibilidade de novos horizontes de construção de identificações sociais, é preciso considerar também a excessiva individuação, a proliferação da banalidade. Ambos os aspectos, dentre outros, dizem respeito também aos museus virtuais.</p>
Vera Lucia Dodebei	<p>Se formos pesquisar os inúmeros tipos de museus no mundo vamos encontrar até o museu da "batata frita". As novidades e intervenções tecnológicas existem e são bem-vindas para aproximar o público ao museu. São desafios para a curadoria museal os novos experimentos como o museu das coisas e outro similar chamado museu de compartilhamento de memórias (<i>Memory share</i>). O Museu da Pessoa registra relatos de memórias de pessoas comuns. A ideia de museu vem, assim, deixando as categorias tradicionais – arte, ciência, história – para dar espaço a temáticas do cotidiano.</p>
Juliane Serres	<p>Compreendo como curadoria digital. Em grande medida todas as atividades que envolvem o processo de musealização (pesquisa, comunicação e salvaguarda) estão</p>

	representados.
Maria Célia Teixeira Moura Santos ⁴⁰	<p>A partir das concepções de Museologia e de Museu adotadas, vejo a curadoria como a articulação de narrativas plurais construídas a partir de uma relação dialógica entre os diversos sujeitos sociais, imersos no processo de musealização, buscando, sempre, a interação entre <i>pesquisa</i>, <i>preservação</i> e <i>comunicação</i> produzindo conhecimento, utilizando a Internet para promover uma aproximação maior com a sociedade e, ao mesmo tempo, promovendo o acesso ao patrimônio de uma forma mais ampla.</p>
Cristina Bruno	<p>Então, já havia falado desse projeto do Museu das Coisas Banais e agora conheci mais, acho extremamente interessante e inovador, porque, a partir da curadoria colaborativa, compartilhada, que é o futuro mesmo da museologia, acredito que o Museu das Coisas Banais encontrou uma metodologia através do uso da virtualidade para acessar essas referências patrimoniais, e com isso acessar as memórias das pessoas. Pelo que identifico, as pessoas é que propõem, na verdade, um elemento para ser preservado, e o que vocês estão fazendo é a organização dessas intenções pessoais, então acho isso, e obviamente ao fazer isso vocês disponibilizam também. Para quem queira acessar as memórias. Então, e acho que isso é importante, para quem compartilha, no sentido de doar “virtualmente um elemento da sua memória, uma história que vem com essa referência”, e ao mesmo tempo vocês também colaboram desdobrando isso em novas informações, porque o visitante virtual também pode acessar outras memórias da própria ferramenta do museu, acho bem interessante .</p>

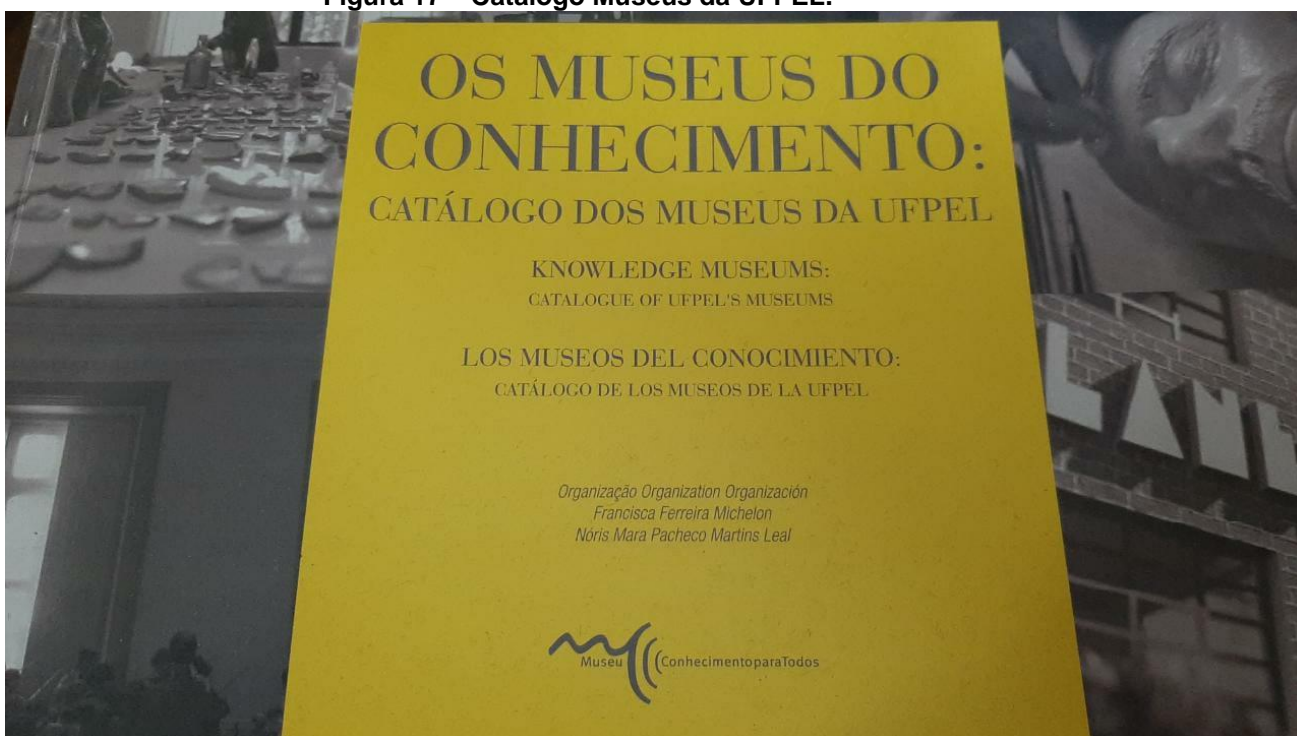
Fonte: autor

Os especialistas apontam para o fato de que esse fenômeno atual museal atua de forma colaborativa e de que a curadoria colaborativa é um ponto atual na Museologia contemporânea. O espaço e as formas de musealizar se modificam, utilizando a essência da Museologia para compor este novo estado museológico.

4.7 Inquietações Sobre o Museu das Coisas Banais

O MCB, até o início de 2020 estava no *site* da Rede de Museus da UFPEL como Museu, conforme foi publicado no catálogo da Rede de Museus.

Figura 17 – Catálogo Museus da UFPEL.



Fonte: Arquivo Pessoal

O catálogo foi publicado em 2016, contendo todos os museus da UFPEL. Atualmente, averiguando o site da Rede de Museus da UFPEL⁴¹, constatei que o MCB está inserido como um Projeto, e não como um Museu da Universidade.

⁴¹ Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/rededemuseusdaufpel/museu-das-coisas-banais-2/>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Figura 18 - PrintScreen: site Rede de Museus UFPel



Fonte: Site Rede de Museus UFPel

Diante deste fato buscamos informações com os administradores da Rede, através de entrevista, para sanar algumas questões⁴², ficou claro que inicialmente o MCB é um museu virtual que nasceu de um projeto de extensão (código 4476), no dia 01-10-2014 teve sua criação lavrada na Ata N° 01-2014, onde consta que o Museu é um desdobramento de um projeto de pesquisa, apresentando que a instituição contará com um regimento interno a partir do qual os objetos e os propósitos serão implementados institucionalmente.

Diante disto o Museu foi registrado no Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM, sob o Código: 9.31.77.5418N° SNIIC: SP-9828, e registrado no Sistema Estadual de Museus, RS, SEMRS, sob o Número 7.46. O Museu das Coisas Banais passou a ter uma sala de reuniões num dos *campi* da Universidade, junto ao curso de Museologia da UFPel.

Levamos as seguintes questões para a Rede de Museus e quem respondeu foi a coordenadora da Rede de Museus, Professora Silvana Bojanoski⁴³.

⁴² Informações recebidas via e-mail, 14 de fev. Respondidas pela Professora Silvana Bojanoski, Coordenadora de Patrimônio Cultural e Comunidade / PREC.

⁴³ Graduação em História pela Universidade Federal do Paraná (1991), Especialização em Conservação e Restauração de Obras em Papel na Universidade Federal do Paraná (1998), mestrado em História pela Universidade Estadual de Maringá (2007) e doutorado em Memória Social e Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Pelotas (2018). Professora do Curso de Graduação Conservação e Restauração de Bens Culturais Móveis da Universidade Federal de Pelotas desde 2010.

- 1- No site da Rede de Museus o MCB está inserido como projeto, gostaria de saber por que ele não aparece como Museu:

- “ A Rede de Museus da UFPel possui um regimento interno elaborado em 2017, o qual prevê na sua composição os **museus, os processos e acervos museológicos**⁴⁴. A definição de museus que consta no Regimento é a mesma da Lei 11904/2009 que estabeleceu o Estatuto dos Museus. Sobre os outros conceitos, constam as seguintes definições:

- Processo museológico – programa, projeto e ação em desenvolvimento ou desenvolvido com fundamento teórico e prático da museologia, que considere o território, o patrimônio cultural e a memória social de comunidades específicas, para produzir conhecimento e desenvolvimento cultural e socioeconômico.

- Acervos museológicos – compreende o conjunto de bens culturais, de caráter material ou imaterial, móvel ou imóvel, que integra o campo documental de objetos/documentos que corresponde ao interesse e objetivo de preservação, pesquisa e comunicação de um museu.

São estes conceitos que norteiam a inclusão de projetos de extensão ou de acervos existentes na UFPel, como componentes da Rede de Museus.

No caso do Museu das Coisas Banais, ele é um projeto de extensão, cadastrado e coordenado pela Professora Juliane Serres. Estes projetos têm tempo de duração específico, ainda que possam ser renovados por períodos bastante longos. O Projeto existe dentro das ações extensionistas do curso de Museologia e de outros cursos afins.”

- 2- Quais aspectos são considerados para que uma instituição seja Museu da UFPEL?

“A UFPel segue o Estatuto dos Museus. Acrescente-se que os três museus da UFPel (Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, Museu de Ciências Naturais Carlos Ritter e Museu do Doce) são unidades que existem formalmente na estrutura organizacional da instituição, possuem documentos de **fundação (portaria ou similar)**⁴⁵ e regimentos próprios.”

⁴⁴ Grifo Meu.

⁴⁵ Grifo Meu.

- 3- A virtualidade - o Museu das Coisas Banais é um Museu virtual - pode ser um fator para que ele não seja incluído entre os museus?

“Até o momento não tivemos esta discussão, especialmente porque a questão me parece muito mais **conceitual do que de ordem prática**⁴⁶.”

- 4- Aberto para considerações:

“Tenho ciência das recentes discussões sobre o conceito de museu, o que provavelmente resultará em mudanças do Estatuto dos Museus. No entanto, para além da questão conceitual, os museus universitários já instalados se defrontam com uma grande dificuldade de cumprir suas missões, que poderiam ser ditas “tradicionais”. Fazem parte dos desafios cotidianos destes museus já implantados a manutenção dos seus **espaços físicos**⁴⁷, garantia de segurança, falta de equipes especializadas, inexistência de rubricas orçamentárias específicas etc. etc. Ou seja, **a existência de um museu, qualquer que seja a sua tipologia, não depende apenas de um enquadramento conceitual**⁴⁸.”

A Rede de Museus da UFPel possui um regimento interno elaborado em 2017, sendo que o MCB foi criado em 2014, então esta tipologia já deveria ter sido discutida na implementação deste regimento. A própria equipe do MCB apresenta dificuldades no entendimento do que é um Museu Virtual.

O Museu das Coisas Banais não é visto como Museu pela própria Rede de Museus da UFPel, como destacado, é visto como um processo conceitual além de a coordenadora do Museu aparentemente não ter interesse de que o MCB fosse inserido junto aos museus da Rede. Novamente a legitimidade é posta em xeque, o Museu possui ata de fundação, só não possui portaria. Aqui identifico a gestão do Museu que não avança nas discussões, e a Rede só o vê como conceito. Faço esta colocação atualmente como profissional de Museu, mas desde 2014, na Graduação em Museologia na UFPEL encontrei barreiras e por buscar entender mais e pesquisar sobre museus virtuais desde então fui o precursor no curso a realizar pesquisa sobre esta temática.

Volto a questionar: “Será que os Museus são lugares de coisas velhas?” ou

⁴⁶ Grifo Meu.

⁴⁷ Grifo Meu.

⁴⁸ Grifo Meu.

os pensamentos dentro da própria academia e dos profissionais é que são velhos e ultrapassados?

Conforme pode-se identificar na **LEI Nº 11.904, DE 14 DE JANEIRO DE 2009.**

Conforme CAPÍTULO II

Do Regime Aplicável aos Museus

Art. 7º A criação de museus por qualquer entidade é livre, independentemente do regime jurídico, nos termos estabelecidos nesta Lei.

Art. 8º A criação, a fusão e a extinção de museus serão efetivadas por meio de documento público.

§ 1º A elaboração de planos, programas e projetos museológicos, visando à criação, à fusão ou à manutenção dos museus, deve estar em consonância com a Lei nº 7.287, de 18 de dezembro de 1984.

§ 2º A criação, a fusão ou a extinção de museus deverá ser registrada no órgão competente do poder público.

Art. 9º Os museus poderão estimular a constituição de associações de amigos dos museus, grupos de interesse especializado, voluntariado ou outras formas de colaboração e participação sistemática da comunidade e do público.

Atualmente, o Museu das Coisas Banais, pensando institucionalmente, é um Museu Virtual hospedado no *Wordpress* e não está ligado à UFPEL, a sua ligação está nos projetos desenvolvidos pela Universidade.

O MCB então pode ser considerado um Museu que nasceu como um projeto de extensão e que hoje possui atividades extensionistas dentro da UFPEL mas não é mantido pela Universidade, conforme o documento de Ata de fundação do Museu, em 2014, que cria o Museu das Coisas Banais e define a sua missão.

Os Museus Virtuais ainda têm esse paradigma de não serem museus e vejo que isso ainda é pela falta de “materialidade” de paredes isto que abriguem o seu acervo.

O MCB, que desempenha todos os processos museais, deve, sim, ser visto como uma instituição museal já consolidada.

Todos estes fatores de gestão de entendimento pela própria instituição e pelo

próprio Museu, levam a um questionamento: atualmente será que ele deve existir? O MCB, conforme já apresentado, tem ações fora das redes, e cumpre com sua missão e seu papel social, para além disto serve como laboratório para os alunos implementarem a teoria na prática.

Em sua criação inicialmente foi utilizado um provedor da Universidade, com a demanda do Tainacan, o suporte do *site* hospedado pela Universidade não habilitava *plugins*⁴⁹ para a utilização do Tainacan, então foi desativado e teve outra hospedagem, onde está atualmente. A institucionalização muitas vezes engessa, tal como aconteceu neste caso, fica-se limitado, e, como já conseguimos perceber, a própria academia também está com discussões muito amplas a respeito dos Museus Virtuais, assim como a própria Museologia, por aí podemos imaginar quanto falta para que o Brasil possua uma definição do que é um Museu Virtual.

A fragilidade é uma questão importante a respeito do Museu Virtual, pois desde a criação do MCB foram utilizados vários formatos de fichas de documentação museológica e, em cada troca de equipe, foram feitas novas atualizações, diante de tanta migração de dados uma pequena parte do acervo foi perdida durante esses processos de transição. Atualmente com o Tainacan, o Museu mantém seu acervo e sua documentação organizados.

A fragilidade é um ponto que merece ser analisado por se tratar de um museu universitário, que demanda tempo, alunos voluntários e deve pleitear bolsas. O MCB, na sua primeira etapa 2014-2015, teve sua popularidade em alta, com muitos objetos entrando no acervo, foi notícia em várias mídias, tendo destaque e popularidade.

Nesta etapa, como participante, eu gerenciava as atividades, compreendendo que a gestão museológica na virtualidade carece de muita atenção, pois o tempo e o espaço se alteram, as formas de proximidade com o público e a agilidade nas interações fazem com que o Museu Virtual fique “vivo” no mundo *online*.

A atuação de uma equipe com familiaridade com as mídias sociais, que entenda o papel do Museu Virtual, suas formas de comunicar e expor que são diferentes dos Museus Tradicionais.

A partir de 2015, quando deixei de fazer parte da equipe, o MCB não teve

⁴⁹ Funcionam para adicionar recursos aos *softwares* principais.

tanta interação nas redes e recebeu poucas atualizações, neste período o Museu teve uma pausa, para a reorganização. Eu destaco que esta pausa foi o que despolarizou o Museu, a falta de interação com o público, que já era fiel, foi afrouxada, tornou-se uma instituição virtual que somente utilizava o site, sem interação, o que acarretou na perda de seguidores e curtidas.

A popularidade inicial não se manteve como na fase inicial do projeto, a readequação do *site* demorou muito tempo, o *site* ficou *offline*, em manutenção, as redes sociais estiveram sem atualizações. O MCB entrou no espaço virtual ficando *offline*, o Museu estava lá, mas sem atividade na virtualidade.

Opção Atuar Fora das Redes

As ações fora das redes são ações sociais e de coleta de acervo, mas a atividade virtual deve caminhar junto, o Museu atualmente não recebe acervo com frequência, a curtida nas mídias sociais é de um número muito baixo diante das quantidades de reações do início do Museu.

A mediação entre o mediador e a instituição neste formato deve ser estabelecida frequentemente. Diante disto busco expor que a gestão dos museus virtuais deve ser ativa, o MCB é um projeto que tem altos e baixos, a equipe já foi composta por bolsistas, voluntários de diversos cursos da Graduação e da Pós-Graduação da UFPel.

Atualmente o Museu realizou uma ação de coleta de acervos a respeito da Pandemia, intitulada “Objetos que Aproximam”, que tem como tema os objetos que estão em casa remetendo lembranças no momento de isolamento durante a pandemia do COVID-19.

Figura 19 – Post Divulgação MCB.



Fonte: Disponível em: <<https://museudascoisasbanais.com.br/blog/noticias/chamada-para-exposicao-virtual-objetos-que-aproximam>>

O Museu, nesta ação, desenvolveu mecanismos de divulgação em *site*, jornais, redes sociais, a comunicação foi bem forte e a mediação da equipe foi instantaneamente requerida.

A “volta” do MCB ao mundo *online* depois de muito tempo parado no ciberespaço foi muito satisfatória e a audiência foi espetacular, o público absorveu muito a proposta da exposição, o Museu arrecadou 450 objetos novos para seu acervo, compondo também relatos do isolamento em uma pandemia e como a relação as pessoas e os objetos se tornam mais fortes. Henriques (2004) considera que a *Internet* pode também ser entendida como um lugar, na medida em que cria relações entre as pessoas através de redes e conexões. “Nesse sentido, as

instituições de memória, quando criam laços na rede, podem transformar-se em lugares de memória virtuais. A transformação do não-lugar em lugar de memória é possível e cria relações de uso da tecnologia”. Vimos que o MCB é um laboratório para os alunos graduandos e de Pós-Graduação conforme consta em sua equipe. Destacando projetos desenvolvidos no âmbito de Pesquisa, Ensino e Extensão.

O Museu é feito pelo público através de uma curadoria colaborativa e atualmente seu desempenho é insatisfatório e inativo, por haver falta desta interação.

O Museu Virtual necessita de uma mediação ativa e instantânea, a efemeridade na virtualidade e a questão de fidelidade do seu público, apontam para a necessidade de os Museus virtuais estarem sempre em atividade, com conferências no mínimo semanais, interagindo conforme as questões da atualidade, conversando imediatamente sobre o que está acontecendo no tempo presente.

5 Considerações Finais

A proximidade entre o acervo e as pessoas, por meio da visitação virtual, contribui para a valorização e a conservação do patrimônio, potencializando o encontro deste visitante com os patrimônios locais, regionais, nacionais e internacionais, fortalecendo os processos de comunicação museológica, que em última instância promovem apropriações e atribuição de significados a partir do repertório de cada sujeito ao que lhe é apresentado, como se ele estivesse em uma sala de exposição.

Assim, o campo de estudo em museus virtuais toma novos contornos com o estabelecimento da cultura digital e o fácil acesso ao ciberespaço musealizado como um novo lugar de memória, onde os indivíduos as arquivam e as compartilham.

No estudo realizado no MCB percebeu-se que o Museu atua em curadoria colaborativa, desempenhando os papéis museais como aquisição, documentação e comunicação, o ponto central são as pessoas através das narrativas enviadas com seus objetos banais, que de “banais” têm somente a provocação. Pensar esta curadoria colaborativa é pensar que atualmente o próprio público está lançando um olhar sobre o que quer musealizar, dando sentido e reconfigurando o papel do Museu como um fator socializador.

Entretanto, a exposição e o *feedback* do público de museu às tecnologias de informação e comunicação auxiliam os processos curatoriais compartilhados. Além disso, o público passa a ter um papel mais participativo, mais do que mero espectador. As tecnologias de informação e comunicação aplicadas às práticas museológicas permitem maior interatividade entre público-museu, público-acervo e público-público.

Os Museus nas redes possibilitam que os seus visitantes interajam com o mundo virtual. Esse processo interativo do museu com os visitantes traz novas aprendizagens para os gestores, pois possibilita um diálogo maior e a percepção das necessidades dos usuários.

Em relação ao estudo aqui realizado, pude observar que os Museus Virtuais são instituições com processos museológicos diferenciados entre cada tipologia dentro do eixo Museu Virtual, os processos mantêm-se como forma de musealidade.

As entrevistas com especialistas foram uma forma de entender a relação e o entendimento destes a respeito dos Museus Virtuais, criando diversas conexões. Por fim, esta pesquisa trouxe o estudo de caso do Museu das Coisas Banais e, como foi apresentado, constata que esta instituição é um verdadeiro laboratório para experimentação dos alunos, que podem colocar na prática o que foi visto na teoria. Um Museu que desempenha todos os processos museais na virtualidade.

Referências

- APROPRIAR. **Website do Dicionário Online Caldas Aulete**. 2019. Disponível em: Acesso em:
- BEZERRA, Daniele B; SERRES, Juliane Conceição P.; CHAVES, Rafael Teixeira. **Museu das coisas Banais: Cultura Material e Seminário Internacional Políticas Culturais**, 2015. Rio de Janeiro, RJ. Anais do VI Seminário Internacional de Políticas Culturais, 26 a 29 de maio de 2015. Organizadores: Lia Calabre. [et al.] – Rio de Janeiro : Fundação Casa de Rui Barbosa, 2015.
- CANDAU, Joel. *Memória e Identidade*. São Paulo: Contexto, 2014.
- CHAVES, Rafael T; HENRIQUES, Rosali N. **O uso das redes sociais pelos museus virtuais brasileiros**. ENACIB. 2019, 8p.
- CHAVES, Rafael Teixeira; HENRIQUES, Rosali Nunes. **ENACIB, 2019**. Disponível em: <<https://conferencias.ufsc.br/index.php/enacib/2019/paper/view/905>>.
- CURY, Marília X. **Novas perspectivas para a comunicação museológica e os desafios da pesquisa de recepção em museus**. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola, Volume 1. Portugal: 2010. p. 269-279.
- CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2008.
- DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: DODEBEI, Vera; ABREU, Regina. (Org.). **E o Patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria Ltda., 2008, v. 1, p. 11-32. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/42832519-E-o-patrimoniovera-dodebei-regina-abreu.html>>. Acesso em: 01 abr. 2020.
- DUARTE, Alice. Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda inovadora, p. 99-117. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio**, v. 6, n. 1, 2013.
- HENRIQUES, Rosali. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. 2004. 224f. Tese (Mestrado em Humanidades e Tecnologia). Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa. 2004.
- HENRIQUES, Rosali. **Museus virtuais e cibermuseus: A Internet e os museus**. Disponível em: Acesso em: 07 ago. 2020.
- HENRIQUES, Rosali. **Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais**. Tese de Doutorado em Memória Social. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

ICOM. **International Council Of Museums**. Statutes: Art. 3 Definition of terms. Viena, 2007. Disponível em: Acesso em: abr. 2020.

LEMOS, André & LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo, Paulus, 2010.

LESHCHENKO, Anna. **Digital Dimensions of the Museum**: Defining Cybermuseology's Subject of Study. ICOFOM Study Series, ISS, Paris, v. 43, p. 237-241, 2015.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34, 2004. 203p. p. 28

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: ed.34. 1999. 264p.

LÉVY, Pierre. **Conexões planetárias**: o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: ed.34. 2001. 192p.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Vinte e quatro. 1997.160p.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim apresentam**. Disponível: <<http://dci2.ccsa.ufpb.br:8080/jspui/bitstream/123456789/531/1/GT%209%20Txt%2011%20LIMA%2c%20Diana%20Farjalla%20Correia.%20O%20que%20se%20pode%20designa....pdf>>. 2007. Acesso em: 19 ago. 2020.

LOUREIRO, Maria Lúcia N.M. **Museus de arte no ciberespaço**: uma abordagem conceitual. Rio de Janeiro, ECO/UFRJ-IBICT, 2003. 208 p. Tese (Doutorado em Ciência da Informação).

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. **Cibermuseologia**: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. In: MAGALDI, Monique B.; BRIOO, Clóvis Carvalho (Org.). **Museus & museologia**: desafios de um campo interdisciplinar. Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no museu virtual**. Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu. 2010. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, UNIRIO/MAST, Rio de Janeiro, 2010. 209p.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no museu virtual**: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu. 2010. 209f. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) Instituição de Ensino. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Central UNIRIO e MAST. 2010.

MALRAUX, A. **O museu imaginário**. Arte & Comunicação, 70. Lisboa: Edições 70, 2000.

MONTEIRO, S. D. O ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, v. 2, n. 2, 2007. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/27007>>. Acesso em: 03

set. 2020.

MONTEIRO, Silvana. **O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito.** Disponível em: <<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/27007>>. Acesso em: 25 ago. 2020.

MOUTINHO, Mário. **Definição evolutiva de Sociomuseologia** – proposta de reflexão. Lisboa, 2007. Disponível: Acesso em: 04 set. 2020.

NASCIMENTO, Rozana. **O objeto museal como objeto de conhecimento.** Cadernos de Museologia. N. 3 – 1994.

PRIMO, J. O Social como objeto da Museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**, 47(3). 2014.

REIS, Marina G. dos. **Patrimônio Cultural Brasileiro na era digital: da digitalização de acervos à preservação participativa na internet.** 2019. Tese (Doutorado em Memória Social e Patrimônio Cultural). Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2019.

RUSSIO, Waldisa Pinto. **Museu: um aspecto das organizações culturais num país em desenvolvimento.** 1977. São Paulo, Dissertação (Mestrado) FESP/SP, 1977.

SCHEINER, T. C. **O museu como processo.** Cadernos de Diretrizes Museológicas 2: mediação em museu: curadorias, exposições, ação educativa. Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura de Minas Gerais, Superintendência de Museus, 2008.

SCHEINER, Tereza. **Museologia e pesquisa: perspectivas na atualidade.** In: Museu de Astronomia e Ciências Afins (Brasil). MAST Colloquia – Museu: Instituição de Pesquisa, Rio de Janeiro, p. 85-100, 2005.

TEATHER, Lynne. **A museum is a museum is a museum.** Or Is It?: Exploring Museology and the Web [Em linha]. In: BEARMAN, David. ; TRANT, Jenifer [eds.]. Museums and the Web 1998. [Consult. 2 julho 2020] Disponível em: <http://www.archimuse.com/mw98/papers/teather/teather_paper.html>.

VIEIRA, Antônio Carlos P. MUSAS. **Revista Brasileira de Museus e Museologia**, n. 3, 2007. Rio de Janeiro: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, 2004 v. il. p153-160.

ANEXOS

19/08/2020

Gmail - Pesquisa Dissertação Rede Museus UFPel



Rafael teixeira <rafaelchavesacervo@gmail.com>

Pesquisa Dissertação Rede Museus UFPel


Rede de Museus UFPel <redemuseusufpel@gmail.com>
Para: Rafael teixeira <rafaelchavesacervo@gmail.com>

14 de fevereiro de 2020 08:50

Olá Rafael

Parabéns pela temática da sua pesquisa, é uma discussão importante. Respondo como Coordenadora da Rede de Museus da UFPel, segue em anexo o arquivo com as respostas. Fico à disposição para qualquer outra dúvida ou informação que você queira. Abraços,

Prof. Silvana Bojanoski
Coordenadora de Patrimônio Cultural e Comunidade / PREC
[Texto das mensagens anteriores oculto]

 rede-ufpel.docx
22K

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade. O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).
Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Manuelina MAria Duarte Cândido

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Eu não trabalho com a categoria de museu virtual. Considero um museu que não é físico e existe em meio digital, um museu digital. Adoto a ideia de que virtual é algo que está para acontecer, um processo de musealização é virtualmente um museu, pois pode vir a ser. Neste sentido, minha resposta a esta questão diz respeito ao que chamo de museu digital. Penso que se ele desenvolve toda a cadeia operatória museológica de salvaguarda e de comunicação, documentando, conservando, expondo e realizando ação educativo-cultural a partir de referências patrimoniais preservadas, é sim, um museu. Não há dificuldade em relacionar seus fazeres às teorias museológicas.

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

- Dificuldade em compreender e responder à pergunta -

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Penso que esta curadoria que faz de cada sujeito capaz de participar de um processo de seleção e musealização de objetos ou bens patrimoniais é muito positiva e pedagógica. O Museu das Coisas Banais faz um trabalho muito importante que ajuda o cidadão comum a pensar museologicamente. Em certa medida, ele se conecta com uma metamuseologia, que é um tema central para minhas pesquisas neste momento. Vejo, portanto, com muita satisfação, a atuação deste museu, eu realizo um trabalho importante, de partilha de procedimentos museológicos com outros sujeitos, que não apenas os técnicos da área.

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade. O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).
Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Rosali Henriques

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Museu virtual é um museu que tem suas ações museológicas realizadas no espaço virtual. É um museu como qualquer outro, mas que utiliza a internet como meio para alcançar seus objetivos patrimoniais. Por não ter limitações físicas, o museu virtual transcende o seu próprio espaço físico. No entanto, suas ações museológicas possuem características distintas das ações museológicas dos museus físicos.

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

A memória, no caso dos museus virtuais, é suporte no processo de musealização. A musealização nos processos museológicos virtuais dá se de forma diferenciada, uma vez que não há um processo de tombamento, mas registro. E o patrimônio é, muitas vezes, registrado pelos próprios usuários do museu, como no caso do Museu da Pessoa e Museu das Coisas Banais.

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

A curadoria é colaborativa e não pode ser dissociada dos processos de musealização do museu. Existe uma simbiose entre os dois processos: musealização e comunicação museológica.

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade.

O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).

Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Leticia Julião

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

A palavra virtual diz respeito ao que não existe, mas pode vir a ser. Apesar dessa definição, o termo tem um uso corrente para designar conteúdos museológicos digitais. Uma questão importante: o chamado museu virtual seria formado exclusivamente por objetos digitais? Ou incluiria imagens digitais de objetos/coleções que têm existência material? Sabemos que se concebemos o museu virtual como exclusivo de conteúdos produzidos no ambiente digital estaremos restringindo substancialmente o espectro dos museus que se reconhecem como tais. De outra parte, é preciso estabelecer, ainda que seja um exercício inicial, as fronteiras entre o museu virtual (entendendo-o na perspectiva do digital) e as coleções museais digitalizadas e disponíveis no ambiente da web. Os museus que têm existência física, se situam em um sítio físico e estão abertos à visita, podem ter coleções disponíveis no meio digital, ou oferecer visitas virtuais em suas exposições e nem por isso devem ser classificados como museus virtuais.

A meu ver, portanto, o museu virtual é aquele que existe exclusivamente na web. Seu acervo pode ser um produto digital (ex. arte digital) ou ser composto por imagens digitais de objetos que têm existência material, mas que não estão reunidos materialmente em coleções e/ou disponíveis ao público.

Apesar de suas especificidades, se enquadram na ideia de museus, porque são espaços que musealizam aspectos significativos da realidade de determinados grupos, de determinadas sociedades; estabelecem relações entre o sujeito e o patrimônio; permitem estabelecer interpretações dessa realizada musealizada e presentificam o que a sociedade elege como importante para lembrar.

Quanto a transcender as limitações físicas, tenho minhas dúvidas. Tudo que o homem produz, e até as representações que temos do mundo natural, envolve alguma dimensão material.As imagens digitais são seriam substitutos de objetos materiais, alguns dos quais intangíveis?

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

Acho que respondi acima.

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Acho que essa questão ilustra um pouco as duas anteriores. Essa experiência relatada na pergunta pode ser vista como caso exemplar de museu virtual. A meu ver as noções de patrimônio, memória e musealização permanecem vigorosas e potentes no museu virtual. O que talvez seja o grande diferencial em relação ao museu tradicional é a possibilidade de ampliar os "olhares interpretantes" do patrimônio, de ampliar o acesso e publicizar memórias subalternas ou subterrâneas. Obviamente discussões que têm pautado análises críticas do fenômeno da internet na contemporaneidade devem servir para se pensar o museu virtual. Por exemplo, se temos como positivo a quebra de barreiras geográficas e nacionais, o acesso a um volume imenso de informação, a possibilidade novos horizontes de construção de identidades sociais, é preciso considerar também a excessiva individuação, a proliferação da banalidade. Ambos os aspectos, dentro outros, dizem respeito também aos museus virtuais.

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade. O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).
Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Vera Lucia Doyle Louzada de Mattos Dodebei

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Um museu virtual é um museu.

Embora Bernard Deloche em sua obra "Lé musée virtual" nos diga que o museu virtual existe, mas sob a forma de seu "substituto".)

Os objetos de suas coleções são objetos nato digitais ou objetos digitalizados que, por estarem organizados e acessíveis ao olhar, podem ser atualizados por essa leitura de suas imagens.

O museu virtual possibilita não só o conhecimento de suas coleções originais como a criação de novas coleções feitas pelos públicos que as visitam.

O museu virtual pode existir apenas no ciberespaço, como pode ser uma forma de representação de seu duplo analógico.

As teorias museológicas são constructos que orientam as funções museais tanto analógicas quanto digitais: adquirir objetos-resto que remetem à memória de grupos e possibilitem a mediação entre fatos do passado e o conhecimento do presente (Octave Debary em "Que fazer dos restos?"); organizar esses objetos-resto em coleções; dar acesso às coleções por meio de exposições temáticas a públicos interessados; conservar e preservar para o futuro, através dos objetos, o modo de vida de culturas distintas.

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

Os museus virtuais sofrem os mesmos processos de documentação que museus analógicos, conforme explicamos a seguir acerca da patrimonialização:

Como postula Michel Melot (O que é um objeto patrimonial?), o objeto patrimonial é simplesmente um objeto graças ao qual uma comunidade existe; a comunidade precisa do objeto para existir e o objeto precisa da comunidade para assegurar seu valor patrimonial que já tem incorporado neste, o valor informativo e documental. Assim, o devir patrimonial da memória está atrelado ao compromisso de memorização do patrimônio.

A reflexão sobre este princípio implica a análise de três processos: patrimonialização, memorização e mediação. O processo de patrimonialização permite estudar o estatuto patrimonial dos objetos culturais, ou seja, conhecer as modalidades por meio das quais os objetos materiais ou imateriais tornam-se patrimônios; a memorização, representa o processo pelo qual a memória social é abordada não como um simples fato social, mas como um processo que se dá a partir da relação da sociedade com o tempo, o espaço, a linguagem, a criação; e, a mediação é o que permite estabelecer o processo memo-informacional nas relações entre públicos e dispositivos como, por exemplo, exposições, textos, mídias digitais.

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Se formos pesquisar os inúmeros tipos de museus no mundo vamos encontrar até o museu da "batata frita". As novidades e intervenções tecnológicas existem e são bem-vindas para aproximar o público ao museu. São desafios para a curadoria museal os novos experimentos como o museu das coisas e outro similar chamado museu de compartilhamento de memórias (Memory share). O museu da Pessoa registra relatos de memórias de pessoas comuns. A ideia de museu vem, assim, deixando as categorias tradicionais - arte, ciência, história - para dar espaço a temáticas do cotidiano.

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade. O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).
Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Juliane Serres

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Um museu virtual é aquele que se configura no espaço virtual, porém não pode ser definido apenas como aquele que não apresenta um caráter físico. Há uma fisicalidade, ele está plasmado nesse lugar que são as redes de informações no espaço da internet. Ele tem cor, forma, conteúdo, porém não é visitável de forma presencial como tradicionalmente entendemos. Ele se configura em um museu a medida em que desenvolve práticas museológicas, como salvaguarda e comunicação, não se limitando a um espaço físico, o que o torna diferente. A desmaterialização do espaço físico do museu já ocorreu quando se revisaram as teorias que propunham que museu era uma coleção dentro de um edifício. A virtualização "avança" nessa desmaterialização ao propor um museu em um outro lugar, a internet.

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

As noções de patrimônio e musealização, ao final, são construções mentais socialmente reconhecidas e compartilhadas, são abstrações derivadas de interpretações de realidades. Quando tínhamos uma realidade menos complexa, ou melhor, uma apreensão da realidade de forma mais direta, as apropriações eram também mais diretas. Com a virtualização e nossas possibilidades de apreensão dos fenômenos, inclusive pela hiper realidade - posso ir a Roma antiga e percorrer suas ruas em uma realidade virtual - nossa apreensão também foi alterada. Podemos fazer imersões em épocas e lugares antes interditados. É como uma máquina do tempo que a ficção sempre sonhou. Essa imersão altera nossa percepção. O patrimônio e a musealização estão imersos nesse caudal cultural e torna-se difícil (e não desejável) pensar os fenômenos fora desses quadros sociais. A internet mudou nossa percepção de realidade e forma de ver o mundo, passado, presente e futuro. Os museus, como instituições socioculturais, estão imersos nesse fenômeno, seja como um agente ou como um refúgio.

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Vejo como uma abertura interessante que, em última instância, faz as pessoas pensar sobre as coisas que as cercam, permite com que um objeto passe a ser conscientemente visto para além de sua materialidade e utilidade prática. Colocar à sociedade esse desafio através da possibilidade da musealização democratiza um tipo de conhecimento, o conhecimento sobre as coisas e o processo de sua valorização. Ao explicitar de que forma um museu faz isso para um público leigo e permitir que esse participe do processo também desmistifica o caráter quase sagrado que alguns objetos adquiriram ao longo do tempo. Há e houve uma intenção e um processo e esse passa de algum modo a ser compartilhado.

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

- Sim
 Não

Agradeço Sua Participação.

https://docs.google.com/forms/d/17hgQJZE5E9PA503pJgqXEBA3W0kXnomOPbQ2JAw/edit#response=ACYDBN1_56-qfN3A5NvllcHBt91v... 2/3

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade.

O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).

Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Renata Cardozo Padilha

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Museu virtual é uma instituição de memória e cultura construído no espaço virtual com objetos museológico digitais. Sim é um museu no ciberespaço. A relação da teoria museológica com esta tipologia de museu, ainda não está bem definida. Acredito que a discussão da virtualização precisa ganhar espaço na teoria museológica. A Museologia Social pode abrir pontes para aprofundar essa discussão ligando com os estudos de cultura do digital.

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

Os museus virtuais também realizam os processos de musealização dos objetos, no que tange a salvaguarda, comunicação e pesquisa. No entanto, essas práticas são realizadas considerando os aspectos digitais e de virtualização. Por isso, entender a noção de patrimônio digital, virtualização da memória e de cultura digital é fundamental para refletirmos sobre os meios de comunicação e acesso à informação.

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Compreendo como curadoria digital. Em grande medida todos as atividades que envolvem o processo de musealização (pesquisa, comunicação e salvaguarda) estão representados.

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade. O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).
Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Daniele Borges Bezerra

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Tomo de empréstimo a noção de Pierre Levy de que virtual é possibilidade, devir. Nesse sentido um Museu virtual é uma proposta de arquivamento e compartilhamento que abre outras possibilidades e desafios ao campo museológico. Um museu que se caracteriza pela ubiquidade de seu acervo e que possibilita uma política de acervos mais vertical no sentido da seleção, gestão e compartilhamento de seu acervo.

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

A memória está sempre em processo. É construção e reconstrução situada nos cenários políticos de seu tempo. O Museu virtual/digital, enquanto processo, partilha dessa dinâmica da memória, por estar ele mesmo em contínuo processo de atualização.

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Entendo essa curadoria como ideal, se pensarmos a verticalização das memórias, facilitando a consolidação de um reservatório memorial que representa os desejos de memória individuais e nos permitem refletir acerca da noção de valor em patrimônio. O que é patrimônio? Para quem? No Museu das Coisas Banais não apenas o valor do objeto ordinário é posto em questão, mas tem-se a valorização de diversas narrativas atreladas a estes objetos compartilhados. Trata-se, geralmente, uma memória de cunho afetivo, o que evidencia a relevância das relações estabelecidas entre humanos e não humanos, sobretudo, entre humanos e sua cultura material. A materialidade, ou melhor, a narrativa memorial associada a ela, conta quem somos, fornece um ponto de referência identitário, fala-nos de como as pessoas e os mais distintos grupos se relacionam com o mundo e agregam valor às suas relações. Mostra-nos também que produzimos e somos produzidos por essa materialidade, a partir dos sentidos dados a ela.

Os processos de musealização atrelados são, a meu ver, seleção, inventário, guarda, e compartilhamento

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

Questionário de Pesquisa

Rafael Teixeira Chaves- Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande de Sul. A pesquisa com o foco nos Museus Virtuais Brasileiros, afim de caracterizar, e identificar os processos Museológicos na Virtualidade.

O projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFGRS).

Orientador: Valdir Morigi

Nome Completo *

Priscila Chagas Oliveira

1- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas? *

Museus virtuais podem ser definidos sob o ponto de vista filosófico, museus que ainda não existe em ato, mas que em potência. O virtual se atualiza e por isso o virtual se opõe ao atual e não ao real. Pelo senso comum, museus de tipologia virtual também são chamados de cibermuseus, webmuseus, museus digitais e são museus que não possuem uma sede física, alocando todos os seus processos no ciberespaço. O espaço da web é cada vez mais habitado pelos sujeitos e por isso é um espaço de socialização que nos coloca diante do mundo, que passa a ser virtualizado. Sendo assim, os museus na virtualidade são um fenômeno que pode e deve ser analisado por meio das teorias museológicas, pois representam a atualização do campo.

2- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais? *

Primeiro precisamos entender o que é "virtualidade". Entendo que virtual não é sinônimo de digital, mas obviamente o digital evidenciou processos de virtualidade. No caso as noções de patrimônio e memória digitais já reconhecidos pela UNESCO impõe um novo olhar para os processos de musealização dentro dos museus, sejam eles físicos ou "de tipologia virtual" pois trouxeram novas ferramentas cognitivas para as instituições. Assim, essas noções se configuram justamente na ampla compreensão do que vem a ser a virtualidade e a cultura do digital.

19/08/2020

Questionário de Pesquisa

3- O Museu das Coisas Banais um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados? *

Acredito que processos de curadoria colaborativa em museus de tipologia virtual estão coerentes com a dinâmica da cibercultura. Um museu locado no ciberespaço precisa incorporar as premissas de interatividade do meio, constituindo-se em um espaço dialógico e de comunicação intermuseal.....

Ao clicar Sim, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos. *

Sim

Não

Agradeço Sua Participação.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários



ATA Nº 01/ 2014

ATA DA ASSEMBLEIA PARA A FUNDAÇÃO DO MUSEU DAS COISAS**BANAIS**

Ao primeiro dia do mês de outubro de 2014, iniciando-se às 18:30 horas, na sala do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas, realizou-se a reunião de criação do Museu das Coisas Banais, secretariada pela acadêmica do Curso de Museologia Bianca Quennehen Gomes. Estiveram presentes a professora Juliane C. Primon Serres, coordenadora do projeto, a equipe do Museu atualmente formada por: Andrea Cunha Messias, Bianca Quennehen Gomes, Caio Nogueira Ghirardello, Lilian Lúcio Specht e Rafael Teixeira Chaves, acadêmicos do Curso de Bacharelado em Museologia, Yuri Yung, acadêmico do curso de Antropologia e Arqueologia, Priscila Costa Oliveira e Kevin Veloso Almeida, acadêmicos do Curso de licenciatura em Artes Visuais, Desirée Nobre Salazar, acadêmica do Curso de Bacharelado em Terapia Ocupacional, Bruna Frio Costa, Turismóloga e Michel Afonso, Conservadora e Restauradora, alunas do PPGMP, e de Daniele Borges, egressa do mesmo programa, além dos convidados professores Diego Ribeiro e Carla Gastaud, respectivamente Coordenador do Curso de Museologia e Chefe de Departamento. A reunião, que tratou da criação do referido Museu, foi precedida por outros encontros que o grupo envolvido vinha realizando desde o mês de junho de 2014. O Museu das Coisas Banais é um projeto cadastrado na UFPEL (Código COCEPE: 4476) cujo principal objetivo é discutir os objetos "banais" como portadores de memória e passíveis de tornarem-se objetos museológicos. A missão do Museu das Coisas Banais já foi construída pelo grupo e trata de: Preservar no mundo virtual todo e qualquer objeto banal, com valor afetivo, pertencente a toda e qualquer pessoa, como portador de memórias e formador de identidades, para isso busca inventariá-los, preservar suas informações e a partir delas promover ações educativas e de cidadania. O Museu é um desdobramento do projeto de pesquisa e será implementado no mundo virtual no corrente ano, sob o domínio já adquirido: www.museudascoidasbanais.com.br. O Museu contará com um regimento interno no qual serão estabelecidos os propósitos, objetivos, política institucional, entre outros. Nada mais havendo para o momento, foi lavrada a presente ata que vai assinada pelos presentes.

Caio Nogueira Ghirardello
Academias

[Handwritten signature]

Yuri Yung

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

10/11/2018

Gmail - Informação



Rafael teixeira <rafateixeirachaves@gmail.com>

Informação

Ana Carolina Silva Paulo <Carolina.Paulo@museus.gov.br>
Para: Rafael teixeira <rafateixeirachaves@gmail.com>

10 de abril de 2018 18:52

Prezado Rafael,

Boa Tarde!

Em atendimento à solicitação, informamos que:

O conceito de Museu Virtual não está institucionalizado e vem sendo utilizado apenas interna e temporariamente, até que haja decisão da Rede Nacional de Identificação de Museus – ReNIM.

Segue abaixo o conceito operacional utilizado internamente no Ibram:

"Museus que se comunicam com o público geral somente em espaços de interação virtual. Não são considerados museus virtuais as visitas virtuais dos museus presenciais e serviços de informação on-line oferecidos pelo museu como catálogos virtuais, sites, portais institucionais, repositórios dentre outros."

Agradecemos o contato e nos colocamos à disposição para outros esclarecimentos.

Cordialmente,

Ouvidoria do Instituto Brasileiro de Museus

De: OUVIDORIA IBRAM
Enviada em: segunda-feira, 9 de abril de 2018 10:05
Para: 'Rafael teixeira'
Assunto: RES: Informação

Prezado Rafael,

Bom dia!

Confirmamos o recebimento de sua manifestação e em breve entraremos em contato com as informações solicitadas.

<https://mail.google.com/mail/u/0?ik=0044ca05ea&view=pt&search=all&permmsgid=msg-%3A15973976251161364&siml=msg-%3A1597397...> 1/2

10/11/2018

Gmail - Informação

Cordialmente,

Ouvidoria do Instituto Brasileiro de Museus

De: Rafael teixeira [mailto:rafateixeirachaves@gmail.com]

Enviada em: sexta-feira, 6 de abril de 2018 09:37

Para: OUIDORIA IBRAM

Assunto: Informação

Bom dia, gostaria de saber onde encontro uma definição do IBRAM sobre Museus Virtuais.

att

Rafael Chaves

23/08/2020

L11904



Presidência da República
Casa Civil
Subchefia para Assuntos Jurídicos

LEI Nº 11.904, DE 14 DE JANEIRO DE 2009.

[Mensagem de veto](#)

[Vigência](#)

[Regulamento](#)

Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I

Disposições Gerais

Art. 1^º Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Parágrafo único. Enquadrar-se-ão nesta Lei as instituições e os processos museológicos voltados para o trabalho com o patrimônio cultural e o território visando ao desenvolvimento cultural e socioeconômico e à participação das comunidades.

Art. 2^º São princípios fundamentais dos museus:

- I – a valorização da dignidade humana;
- II – a promoção da cidadania;
- III – o cumprimento da função social;
- IV – a valorização e preservação do patrimônio cultural e ambiental;
- V – a universalidade do acesso, o respeito e a valorização à diversidade cultural;
- VI – o intercâmbio institucional.

Parágrafo único. A aplicação deste artigo está vinculada aos princípios basilares do Plano Nacional de Cultura e do regime de proteção e valorização do patrimônio cultural.

Art. 3^º Conforme as características e o desenvolvimento de cada museu, poderão existir filiais, seccionais e núcleos ou anexos das instituições.

Parágrafo único. Para fins de aplicação desta Lei, são definidos:

- I – como filial os museus dependentes de outros quanto à sua direção e gestão, inclusive financeira, mas que possuem plano museológico autônomo;
- II – como seccional a parte diferenciada de um museu que, com a finalidade de executar seu plano museológico, ocupa um imóvel independente da sede principal;
- III – como núcleo ou anexo os espaços móveis ou imóveis que, por orientações museológicas específicas, fazem parte de um projeto de museu.

Art. 4^º O poder público estabelecerá mecanismos de fomento e incentivo visando à sustentabilidade dos museus brasileiros.

Art. 5^º Os bens culturais dos museus, em suas diversas manifestações, podem ser declarados como de interesse público, no todo ou em parte.

§ 1^º Consideram-se bens culturais passíveis de musealização os bens móveis e imóveis de interesse público, de natureza material ou imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência ao ambiente natural, à

23/08/2020

L11904

identidade, à cultura e à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira.

§ 2^o Será declarado como de interesse público o acervo dos museus cuja proteção e valorização, pesquisa e acesso à sociedade representar um valor cultural de destacada importância para a Nação, respeitada a diversidade cultural, regional, étnica e lingüística do País.

§ 3^o ~~(VETADO)~~.

Art. 6^o Esta Lei não se aplica às bibliotecas, aos arquivos, aos centros de documentação e às coleções visitáveis.

Parágrafo único. São consideradas coleções visitáveis os conjuntos de bens culturais conservados por uma pessoa física ou jurídica, que não apresentem as características previstas no art. 1^o desta Lei, e que sejam abertos à visitação, ainda que esporadicamente.

CAPÍTULO II

Do Regime Aplicável aos Museus

Art. 7^o A criação de museus por qualquer entidade é livre, independentemente do regime jurídico, nos termos estabelecidos nesta Lei.

Art. 8^o A criação, a fusão e a extinção de museus serão efetivadas por meio de documento público.

§ 1^o A elaboração de planos, programas e projetos museológicos, visando à criação, à fusão ou à manutenção dos museus, deve estar em consonância com a [Lei nº 7.287, de 18 de dezembro de 1984](#).

§ 2^o A criação, a fusão ou a extinção de museus deverá ser registrada no órgão competente do poder público.

Art. 9^o Os museus poderão estimular a constituição de associações de amigos dos museus, grupos de interesse especializado, voluntariado ou outras formas de colaboração e participação sistemática da comunidade e do público.

§ 1^o Os museus, à medida das suas possibilidades, facultarão espaços para a instalação de estruturas associativas ou de voluntariado que tenham por fim a contribuição para o desempenho das funções e finalidades dos museus.

§ 2^o Os museus poderão criar um serviço de acolhimento, formação e gestão de voluntariado, dotando-se de um regulamento específico, assegurando e estabelecendo o benefício mútuo da instituição e dos voluntários.

Art. 10. ~~(VETADO)~~.

Art. 11. A denominação de museu estadual, regional ou distrital só pode ser utilizada por museu vinculado a Unidade da Federação ou por museus a quem o Estado autorize a utilização desta denominação.

Art. 12. A denominação de museu municipal só pode ser utilizada por museu vinculado a Município ou por museus a quem o Município autorize a utilização desta denominação.

Seção I

Dos Museus Públicos

Art. 13. São considerados museus públicos as instituições museológicas vinculadas ao poder público, situadas no território nacional.

Art. 14. O poder público firmará um plano anual prévio, de modo a garantir o funcionamento dos museus públicos e permitir o cumprimento de suas finalidades.

Art. 15. Os museus públicos serão regidos por ato normativo específico.

Parágrafo único. Sem prejuízo do disposto neste artigo, o museu público poderá estabelecer convênios para a sua gestão.

Art. 16. É vedada a participação direta ou indireta de pessoal técnico dos museus públicos em atividades ligadas à comercialização de bens culturais.

Parágrafo único. Atividades de avaliação para fins comerciais serão permitidas aos funcionários em serviço nos museus, nos casos de uso interno, de interesse científico, ou a pedido de órgão do Poder Público, mediante procedimento administrativo cabível.

Art. 17. Os museus manterão funcionários devidamente qualificados, observada a legislação vigente.

23/08/2020

L11904

Parágrafo único. A entidade gestora do museu público garantirá a disponibilidade de funcionários qualificados e em número suficiente para o cumprimento de suas finalidades.

Seção II

Do Regimento e das Áreas Básicas dos Museus

Art. 18. As entidades públicas e privadas de que dependam os museus deverão definir claramente seu enquadramento orgânico e aprovar o respectivo regimento.

Art. 19. Todo museu deverá dispor de instalações adequadas ao cumprimento das funções necessárias, bem como ao bem-estar dos usuários e funcionários.

Art. 20. Compete à direção dos museus assegurar o seu bom funcionamento, o cumprimento do plano museológico por meio de funções especializadas, bem como planejar e coordenar a execução do plano anual de atividades.

Subseção I

Da Preservação, da Conservação, da Restauração e da Segurança

Art. 21. Os museus garantirão a conservação e a segurança de seus acervos.

Parágrafo único. Os programas, as normas e os procedimentos de preservação, conservação e restauração serão elaborados por cada museu em conformidade com a legislação vigente.

Art. 22. Aplicar-se-á o regime de responsabilidade solidária às ações de preservação, conservação ou restauração que impliquem dano irreparável ou destruição de bens culturais dos museus, sendo punível a negligência.

Art. 23. Os museus devem dispor das condições de segurança indispensáveis para garantir a proteção e a integridade dos bens culturais sob sua guarda, bem como dos usuários, dos respectivos funcionários e das instalações.

Parágrafo único. Cada museu deve dispor de um Programa de Segurança periodicamente testado para prevenir e neutralizar perigos.

Art. 24. É facultado aos museus estabelecer restrições à entrada de objetos e, excepcionalmente, pessoas, desde que devidamente justificadas.

Art. 25. As entidades de segurança pública poderão cooperar com os museus, por meio da definição conjunta do Programa de Segurança e da aprovação dos equipamentos de prevenção e neutralização de perigos.

Art. 26. Os museus colaborarão com as entidades de segurança pública no combate aos crimes contra a propriedade e tráfico de bens culturais.

Art. 27. O Programa e as regras de segurança de cada museu têm natureza confidencial.

Parágrafo único. [\(METADQ\)](#)

Subseção II

Do Estudo, da Pesquisa e da Ação Educativa

Art. 28. O estudo e a pesquisa fundamentam as ações desenvolvidas em todas as áreas dos museus, no cumprimento das suas múltiplas competências.

§ 1º O estudo e a pesquisa nortearão a política de aquisições e descartes, a identificação e caracterização dos bens culturais incorporados ou incorporáveis e as atividades com fins de documentação, de conservação, de interpretação e exposição e de educação.

§ 2º Os museus deverão promover estudos de público, diagnóstico de participação e avaliações periódicas objetivando a progressiva melhoria da qualidade de seu funcionamento e o atendimento às necessidades dos visitantes.

Art. 29. Os museus deverão promover ações educativas, fundamentadas no respeito à diversidade cultural e na participação comunitária, contribuindo para ampliar o acesso da sociedade às manifestações culturais e ao patrimônio material e imaterial da Nação.

Art. 30. Os museus deverão disponibilizar oportunidades de prática profissional aos estabelecimentos de ensino que ministrem cursos de museologia e afins, nos campos disciplinares relacionados às funções museológicas e à sua vocação.

Subseção III

23/08/2020

L11904

Da Difusão Cultural e Do Acesso aos Museus

Art. 31. As ações de comunicação constituem formas de se fazer conhecer os bens culturais incorporados ou depositados no museu, de forma a propiciar o acesso público.

Parágrafo único. O museu regulamentará o acesso público aos bens culturais, levando em consideração as condições de conservação e segurança.

Art. 32. Os museus deverão elaborar e implementar programas de exposições adequados à sua vocação e tipologia, com a finalidade de promover acesso aos bens culturais e estimular a reflexão e o reconhecimento do seu valor simbólico.

Art. 33. Os museus poderão autorizar ou produzir publicações sobre temas vinculados a seus bens culturais e peças publicitárias sobre seu acervo e suas atividades.

§ 1º Serão garantidos a qualidade, a fidelidade e os propósitos científicos e educativos do material produzido, sem prejuízo dos direitos de autor e conexos.

§ 2º Todas as réplicas e demais cópias serão assinaladas como tais, de modo a evitar que sejam confundidas com os objetos ou espécimes originais.

Art. 34. A política de gratuidade ou onerosidade do ingresso ao museu será estabelecida por ele ou pela entidade de que dependa, para diferentes públicos, conforme dispositivos abrigados pelo sistema legislativo nacional.

Art. 35. Os museus caracterizar-se-ão pela acessibilidade universal dos diferentes públicos, na forma da legislação vigente.

Art. 36. As estatísticas de visitantes dos museus serão enviadas ao órgão ou entidade competente do poder público, na forma fixada pela respectiva entidade, quando solicitadas.

Art. 37. Os museus deverão disponibilizar um livro de sugestões e reclamações disposto de forma visível na área de acolhimento dos visitantes.

Subseção IV

Dos Acervos dos Museus

Art. 38. Os museus deverão formular, aprovar ou, quando cabível, propor, para aprovação da entidade de que dependa, uma política de aquisições e descartes de bens culturais, atualizada periodicamente.

Parágrafo único. Os museus vinculados ao poder público darão publicidade aos termos de descartes a serem efetuados pela instituição, por meio de publicação no respectivo Diário Oficial.

Art. 39. É obrigação dos museus manter documentação sistematicamente atualizada sobre os bens culturais que integram seus acervos, na forma de registros e inventários.

§ 1º O registro e o inventário dos bens culturais dos museus devem estruturar-se de forma a assegurar a compatibilização com o inventário nacional dos bens culturais.

§ 2º Os bens inventariados ou registrados gozam de proteção com vistas em evitar o seu perecimento ou degradação, a promover sua preservação e segurança e a divulgar a respectiva existência.

Art. 40. Os inventários museológicos e outros registros que identifiquem bens culturais, elaborados por museus públicos e privados, são considerados patrimônio arquivístico de interesse nacional e devem ser conservados nas respectivas instalações dos museus, de modo a evitar destruição, perda ou deterioração.

Parágrafo único. No caso de extinção dos museus, os seus inventários e registros serão conservados pelo órgão ou entidade sucessora.

Art. 41. A proteção dos bens culturais dos museus se completa pelo inventário nacional, sem prejuízo de outras formas de proteção concorrentes.

§ 1º Entende-se por inventário nacional a inserção de dados sistematizada e atualizada periodicamente sobre os bens culturais existentes em cada museu, objetivando à sua identificação e proteção.

§ 2º O inventário nacional dos bens dos museus não terá implicações na propriedade, posse ou outro direito real.

§ 3º O inventário nacional dos bens culturais dos museus será coordenado pela União.

23/08/2020

L11904

§ 4º. Para efeito da integridade do inventário nacional, os museus responsabilizar-se-ão pela inserção dos dados sobre seus bens culturais.

Subseção V

Do Uso das Imagens e Reproduções dos Bens Culturais dos Museus

Art. 42. Os museus facilitarão o acesso à imagem e à reprodução de seus bens culturais e documentos conforme os procedimentos estabelecidos na legislação vigente e nos regimentos internos de cada museu.

Parágrafo único. A disponibilização de que trata este artigo será fundamentada nos princípios da conservação dos bens culturais, do interesse público, da não interferência na atividade dos museus e da garantia dos direitos de propriedade intelectual, inclusive imagem, na forma da legislação vigente.

Art. 43. Os museus garantirão a proteção dos bens culturais que constituem seus acervos, tanto em relação à qualidade das imagens e reproduções quanto à fidelidade aos sentidos educacional e de divulgação que lhes são próprios, na forma da legislação vigente.

Seção III

Do Plano Museológico

Art. 44. É dever dos museus elaborar e implementar o Plano Museológico.

Art. 45. O Plano Museológico é compreendido como ferramenta básica de planejamento estratégico, de sentido global e integrador, indispensável para a identificação da vocação da instituição museológica para a definição, o ordenamento e a priorização dos objetivos e das ações de cada uma de suas áreas de funcionamento, bem como fundamenta a criação ou a fusão de museus, constituindo instrumento fundamental para a sistematização do trabalho interno e para a atuação dos museus na sociedade.

Art. 46. O Plano Museológico do museu definirá sua missão básica e sua função específica na sociedade e poderá contemplar os seguintes itens, dentre outros:

I – o diagnóstico participativo da instituição, podendo ser realizado com o concurso de colaboradores externos;

II – a identificação dos espaços, bem como dos conjuntos patrimoniais sob a guarda dos museus;

III – a identificação dos públicos a quem se destina o trabalho dos museus;

IV – detalhamento dos Programas:

a) Institucional;

b) de Gestão de Pessoas;

c) de Acervos;

d) de Exposições;

e) Educativo e Cultural;

f) de Pesquisa;

g) Arquitetônico-urbanístico;

h) de Segurança;

i) de Financiamento e Fomento;

j) de Comunicação.

k) de acessibilidade a todas as pessoas. [\(Incluído pela Lei nº 13.148, de 2015\) \(Vigência\)](#)

§ 1º. Na consolidação do Plano Museológico, deve-se levar em conta o caráter interdisciplinar dos Programas.

§ 2º. O Plano Museológico será elaborado, preferencialmente, de forma participativa, envolvendo o conjunto dos funcionários dos museus, além de especialistas, parceiros sociais, usuários e consultores externos, levadas em conta suas especificidades.

§ 3º. O Plano Museológico deverá ser avaliado permanentemente e revisado pela instituição com periodicidade definida em seu regimento.

23/08/2020

L11904

Art. 47. Os projetos componentes dos Programas do Plano Museológico caracterizar-se-ão pela exeqüibilidade, adequação às especificações dos distintos Programas, apresentação de cronograma de execução, a exploração da metodologia adotada, a descrição das ações planejadas e a implantação de um sistema de avaliação permanente.

CAPÍTULO III

A Sociedade e os Museus

Seção I

Disposições Gerais

Art. 48. Em consonância com o propósito de serviço à sociedade estabelecido nesta Lei, poderão ser promovidos mecanismos de colaboração com outras entidades.

Art. 49. As atividades decorrentes dos mecanismos previstos no art. 48 desta Lei serão autorizadas e supervisionadas pela direção do museu, que poderá suspendê-las caso seu desenvolvimento entre em conflito com o funcionamento normal do museu.

Art. 50. Serão entendidas como associações de amigos de museus as sociedades civis, sem fins lucrativos, constituídas na forma da lei civil, que preencham, ao menos, os seguintes requisitos:

I – constar em seu instrumento criador, como finalidade exclusiva, o apoio, a manutenção e o incentivo às atividades dos museus a que se refiram, especialmente aquelas destinadas ao público em geral;

II – não restringir a adesão de novos membros, sejam pessoas físicas ou jurídicas;

III – ser vedada a remuneração da diretoria.

Parágrafo único. O reconhecimento da associação de amigos dos museus será realizado em ficha cadastral elaborada pelo órgão mantenedor ou entidade competente.

Art. 51. ~~(VETADO)~~.

Art. 52. As associações de amigos deverão tomar públicos seus balanços periodicamente.

Parágrafo único. As associações de amigos de museus deverão permitir quaisquer verificações determinadas pelos órgãos de controle competentes, prestando os esclarecimentos que lhes forem solicitados, além de serem obrigadas a remeter-lhes anualmente cópias de balanços e dos relatórios do exercício social.

Art. 53. As associações de amigos, no exercício de suas funções, submeter-se-ão à aprovação prévia e expressa da instituição a que se vinculem, dos planos, dos projetos e das ações.

Art. 54. As associações poderão reservar até dez por cento da totalidade dos recursos por elas recebidos e gerados para a sua própria administração e manutenção, sendo o restante revertido para a instituição museológica.

Seção II

Dos Sistemas de Museus

Art. 55. O Sistema de Museus é uma rede organizada de instituições museológicas, baseado na adesão voluntária, configurado de forma progressiva e que visa à coordenação, articulação, à mediação, à qualificação e à cooperação entre os museus.

Art. 56. Os entes federados estabelecem em lei, denominada Estatuto Estadual, Regional, Municipal ou Distrital dos Museus, normas específicas de organização, articulação e atribuições das instituições museológicas em sistemas de museus, de acordo com os princípios dispostos neste Estatuto.

§ 1º A instalação dos sistemas estaduais ou regionais, distritais e municipais de museus será feita de forma gradativa, sempre visando à qualificação dos respectivos museus.

§ 2º Os sistemas de museus têm por finalidade:

I – apoiar tecnicamente os museus da área disciplinar e temática ou geográfica com eles relacionada;

II – promover a cooperação e a articulação entre os museus da área disciplinar e temática ou geográfica com eles relacionada, em especial com os museus municipais;

III – contribuir para a vitalidade e o dinamismo cultural dos locais de instalação dos museus;

IV – elaborar pareceres e relatórios sobre questões relativas à museologia no contexto de atuação a eles adstrito;

23/08/2020

L11904

V – colaborar com o órgão ou entidade do poder público competente no tocante à apreciação das candidaturas ao Sistema Brasileiro de Museus, na promoção de programas e de atividade e no acompanhamento da respectiva execução.

Art. 57. O Sistema Brasileiro de Museus disporá de um Comitê Gestor, com a finalidade de propor diretrizes e ações, bem como apoiar e acompanhar o desenvolvimento do setor museológico brasileiro.

Parágrafo único. O Comitê Gestor do Sistema Brasileiro de Museus será composto por representantes de órgãos e entidades com representatividade na área da museologia nacional.

Art. 58. O Sistema Brasileiro de Museus tem a finalidade de promover:

I – a interação entre os museus, instituições afins e profissionais ligados ao setor, visando ao constante aperfeiçoamento da utilização de recursos materiais e culturais;

II – a valorização, registro e disseminação de conhecimentos específicos no campo museológico;

III – a gestão integrada e o desenvolvimento das instituições, acervos e processos museológicos;

IV – o desenvolvimento das ações voltadas para as áreas de aquisição de bens, capacitação de recursos humanos, documentação, pesquisa, conservação, restauração, comunicação e difusão entre os órgãos e entidades públicas, entidades privadas e unidades museológicas que integrem o Sistema;

V – a promoção da qualidade do desempenho dos museus por meio da implementação de procedimentos de avaliação.

Art. 59. Constituem objetivos específicos do Sistema Brasileiro de Museus:

I – promover a articulação entre as instituições museológicas, respeitando sua autonomia jurídico-administrativa, cultural e técnico-científica;

II – estimular o desenvolvimento de programas, projetos e atividades museológicas que respeitem e valorizem o patrimônio cultural de comunidades populares e tradicionais, de acordo com as suas especificidades;

III – divulgar padrões e procedimentos técnico-científicos que orientem as atividades desenvolvidas nas instituições museológicas;

IV – estimular e apoiar os programas e projetos de incremento e qualificação profissional de equipes que atuem em instituições museológicas;

V – estimular a participação e o interesse dos diversos segmentos da sociedade no setor museológico;

VI – estimular o desenvolvimento de programas, projetos e atividades educativas e culturais nas instituições museológicas;

VII – incentivar e promover a criação e a articulação de redes e sistemas estaduais, municipais e internacionais de museus, bem como seu intercâmbio e integração ao Sistema Brasileiro de Museus;

VIII – contribuir para a implementação, manutenção e atualização de um Cadastro Nacional de Museus;

IX – propor a criação e aperfeiçoamento de instrumentos legais para o melhor desempenho e desenvolvimento das instituições museológicas no País;

X – propor medidas para a política de segurança e proteção de acervos, instalações e edificações;

XI – incentivar a formação, a atualização e a valorização dos profissionais de instituições museológicas; e

XII – estimular práticas voltadas para permuta, aquisição, documentação, investigação, preservação, conservação, restauração e difusão de acervos museológicos.

Art. 60. Poderão fazer parte do Sistema Brasileiro de Museus, mediante a formalização de instrumento hábil a ser firmado com o órgão competente, os museus públicos e privados, instituições educacionais relacionadas à área da museologia e as entidades afins, na forma da legislação específica.

Art. 61. Terão prioridade, quanto ao beneficiamento por políticas especificamente desenvolvidas, os museus integrantes do Sistema Brasileiro de Museus.

Parágrafo único. Os museus em processo de adesão podem ser beneficiados por políticas de qualificação específicas.

Art. 62. Os museus integrantes do Sistema Brasileiro de Museus colaboram entre si e articulam os respectivos recursos com vistas em melhorar e potencializar a prestação de serviços ao público.

23/08/2020

L11904

Parágrafo único. A colaboração supracitada traduz-se no estabelecimento de contratos, acordos, convênios e protocolos de cooperação entre museus ou com entidades públicas ou privadas.

Art. 63. Os museus integrados ao Sistema Brasileiro de Museus gozam do direito de preferência em caso de venda judicial ou leilão de bens culturais, respeitada a legislação em vigor.

§ 1º O prazo para o exercício do direito de preferência é de quinze dias, e, em caso de concorrência entre os museus do Sistema, cabe ao Comitê Gestor determinar qual o museu a que se dará primazia.

§ 2º A preferência só poderá ser exercida se o bem cultural objeto da preferência se integrar na política de aquisições dos museus, sob pena de nulidade do ato.

CAPÍTULO IV

Das Penalidades

Art. 64. ~~(VETADO)~~.

Art. 65. ~~(VETADO)~~.

Art. 66. Sem prejuízo das penalidades definidas pela legislação federal, estadual e municipal, em especial os arts. 62, 63 e 64 da Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, o não cumprimento das medidas necessárias à preservação ou correção dos inconvenientes e danos causados pela degradação, inutilização e destruição de bens dos museus sujeitará os transgressores:

I – à multa simples ou diária, nos valores correspondentes, no mínimo, a dez e, no máximo, a mil dias-multa, agravada em casos de reincidência, conforme regulamentação específica, vedada a sua cobrança pela União se já tiver sido aplicada pelo Estado, pelo Distrito Federal, pelos Territórios ou pelos Municípios;

II – à perda ou restrição de incentivos e benefícios fiscais concedidos pelo poder público, pelo prazo de cinco anos;

III – à perda ou suspensão de participação em linhas de financiamento em estabelecimentos oficiais de crédito, pelo prazo de cinco anos;

IV – ao impedimento de contratar com o poder público, pelo prazo de cinco anos;

V – à suspensão parcial de sua atividade.

§ 1º Sem obstar a aplicação das penalidades previstas neste artigo, é o transgressor obrigado a indenizar ou reparar os danos causados aos bens musealizados e a terceiros prejudicados.

§ 2º No caso de omissão da autoridade, caberá à entidade competente, em âmbito federal, a aplicação das penalidades pecuniárias previstas neste artigo.

§ 3º Nos casos previstos nos incisos II e III do caput deste artigo, o ato declaratório da perda, restrição ou suspensão será atribuído à autoridade administrativa ou financeira que concedeu os benefícios, incentivos ou financiamento.

§ 4º Verificada a reincidência, a pena de multa será agravada.

CAPÍTULO V

Disposições Finais e Transitórias

Art. 67. Os museus adequarão suas estruturas, recursos e ordenamentos ao disposto nesta Lei no prazo de cinco anos, contados da sua publicação.

Parágrafo único. Os museus federais já em funcionamento deverão proceder à adaptação de suas atividades aos preceitos desta Lei no prazo de dois anos.

Art. 68. Resguardados a soberania nacional, a ordem pública e os bons costumes, o governo brasileiro prestará, no que concerne ao combate do tráfico de bens culturais dos museus, a necessária cooperação a outro país, sem qualquer ônus, quando solicitado para:

I – produção de prova;

II – exame de objetos e lugares;

III – informações sobre pessoas e coisas;

23/08/2020

L11904

- IV – presença temporária de pessoa presa, cujas declarações tenham relevância para a decisão de uma causa;
- V – outras formas de assistência permitidas pela legislação em vigor pelos tratados de que o Brasil seja parte.

Art. 69. Para a consecução dos fins visados nesta Lei e especialmente para a reciprocidade da cooperação internacional, deverá ser mantido sistema de comunicações apto a facilitar o intercâmbio internacional, rápido e seguro, de informações sobre bens culturais dos museus.

Art. 70. Esta Lei entra em vigor cento e vinte dias após a data de sua publicação.

Brasília, 14 de janeiro de 2009; 188^o da Independência e 121^o da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA
Tarso Genro
Roberto Gomes do Nascimento

Este texto não substitui o publicado no DOU de 15.1.2009

19/08/2020

Gmail - Fwd: Respostas Questões



Rafael Teixeira <rafaelchavesacervo@gmail.com>

Fwd: Respostas Questões

1 mensagem

Rafael Teixeira <rafateixeirachaves@gmail.com>
Para: rafaelchavesacervo@gmail.com

23 de janeiro de 2020 18:47

----- Forwarded message -----

De: MARIA CÉLIA T. MOURA SANTOS <mariaclatms@gmail.com>
Date: ter., 21 de jan. de 2020 às 17:09
Subject: Respostas Questões
To: Rafael Teixeira <rafateixeirachaves@gmail.com>


Olá Rafael,

Encaminho anexadas as respostas às questões enviadas por você. Espero que possam contribuir com sua pesquisa.

Por gentileza, confirme o recebimento.

Grande abraço, desejando sucesso.

Mária Célia

 Questões Rafael Teixeira Chaves (1).docx
36K

Rafael Teixeira Chaves - Museólogo Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Pesquisa com foco nos Museus Virtuais Brasileiros, a fim de caracterizar e identificar os processos Museológicos na Virtualidade.

Projeto de pesquisa que se insere na linha de Pesquisa Cultura e Patrimônio (PPGMUSPA/FABICO/UFRGS).

Orientador: Valdir Morigi.

Questões

Nome Completo: Maria Célia Teixeira Moura Santos¹

- Para você o que é um museu virtual? E se esse museu é um museu? E como relacionar as teorias museológicas com este tipo de museu que transcende as limitações físicas?

Penso que só podemos compreender o museu virtual a partir de uma reflexão sobre o caminhar da sociedade e, conseqüentemente, do campo museal, o que implica contextualizar e recontextualizar. Avançamos em nossas reflexões sobre o campo museal e, hoje, nos orgulhamos de operar com a Museologia que está aberta às múltiplas realidades, que lança um olhar diferenciado sobre a cidade, sobre os territórios e sobre os movimentos sociais, e que contribui para o crescimento do técnico, que se abre para o crescimento conjunto, para a interação com as comunidades e com profissionais de outras áreas e campos de atuação, reconhecendo seus limites e assumindo seu compromisso social, por meio de uma práxis multidimensional e pluriparticipativa.

Acredito que é a teoria que dá sentido à prática e amplia suas dimensões de valor e de sentido. Assim, as concepções de museus e de museologia por nós adotadas é que

¹ Maria Célia Teixeira Moura Santos é professora aposentada da Universidade Federal da Bahia – Curso de Museologia, Museólogo, Mestre e Doutora em Educação, Professora Visitante do Programa de Pós-Graduação em Museologia Social da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa – Portugal. É consultora nas áreas de Museologia, da Educação e da Gestão e Organização de Museus. Tem vários livros e artigos publicados.

alimentarão a aplicação das ações museológicas, em diferentes contextos e tipologias de museus. Dessa forma, as ações museológicas de *pesquisa, preservação e comunicação* serão aplicadas em interação, como ações dialógicas, compreendendo o museu como um fenômeno social, um espaço relacional e, como tal, resultado da ação de muitos sujeitos sociais, que estão no interior da instituição e fora dela, e o constroem e reconstruem, a cada dia.

Considero, portanto, que os museus denominados de virtuais podem ser definidos como tal se operarem com o processo de musealização de forma virtual, assumindo o compromisso com o desenvolvimento humano e com a construção de sociedades mais justas e igualitárias e que não estejam voltados simplesmente para as discussões técnicas que envolvem o uso de novas tecnologias em museus.

- Os museus virtuais são fenômeno em processo que se legitima na virtualidade a partir de seus processos museais. Então, na sua opinião, de que maneira as noções de patrimônio, memória e musealização se configuram numa virtualidade, no caso dos museus virtuais?

A partir do reconhecimento de que o patrimônio cultural é o referencial básico para o desenvolvimento das ações museológicas, passamos a qualificar culturalmente as práticas sociais, considerando a inserção de narrativas biográficas e as histórias de vida, ampliando suas dimensões de valor e de sentido. Ao assim proceder, passamos a reconhecer o patrimônio cultural, não como representação, mas incorporado à nossa vida, envolvendo valores cognitivos, formais, afetivos e pragmáticos, identificando, na tradição, um caminho possível para a renovação, com olhar crítico e criativo. Consequentemente, os bens culturais a serem musealizados também foram ampliados, tendo como referencial alguns aspectos, tais como:

- reconhecimento das identidades e das culturas de todos os grupos humanos;
- utilização da memória coletiva como um referencial básico para o entendimento e a transformação da realidade;

- incentivo à apropriação e reapropriação do patrimônio, para que a identidade seja vivida, na pluralidade e na ruptura;
- desenvolvimento de ações museológicas, considerando como ponto de partida a prática social e não somente as coleções;
- socialização da função de preservação;
- interpretação da relação entre o homem e o seu meio ambiente e da influência da herança cultural e natural na identidade dos indivíduos e dos grupos sociais;
- ação comunicativa dos técnicos e dos grupos comunitários, objetivando o entendimento, a transformação e o desenvolvimento social;
- compreensão de que as Tecnologias da Informação e Comunicação - TICS não têm um valor em si mesmas. Devem estar a serviço do desenvolvimento econômico e social sustentável, utilizadas com olhar crítico, como instrumentos de transformação.

Considero que estes referenciais, além de tantos outros que possam vir a ser incorporados, a partir dos avanços ocorridos na sociedade e em nosso campo de atuação, devam fornecer um suporte importante para a aplicação das ações museológicas de *pesquisa, preservação e comunicação*.

Acredito mesmo que os processos de musealização aplicados no Museu das "Coisas Banais" possam trazer contribuições relevantes para o Campo Museal, desde que haja um olhar curioso de ação e reflexão constantes, a partir da interação entre os técnicos e os inúmeros sujeitos sociais que passam, não somente a qualificar suas práticas sociais como patrimônio cultural, como a inseri-las no contexto mais amplo da sociedade, com um olhar museológico, podendo enfrentar novos desafios sociais, sobretudo nos campos da educação, do desenvolvimento comunitário e da comunicação.

É necessário, pois, vencer nossas dificuldades em operar as partes e as totalidades, na complexidade da ação museológica contemporânea, que deixa explicitada sua dimensão humana e busca operar com temas diversos, tais como: ampliação da justiça social, do direito à memória, do respeito à dignidade humana, da

compreensão de que os museus são espaços de convivência e de compromisso com o presente e com a melhoria da qualidade de vida.

- O Museu das Coisas um Museu Virtual que o acervo é composto por uma curadoria colaborativa, o público fotografa seu objeto, entra no Site preenche os dados, e junto escreve a narrativa do seu objeto. Como você vê essa curadoria? E quais processos de Musealização estão atrelados?

A partir das concepções de Museologia e de museu adotadas, vejo a curadoria como a articulação de narrativas plurais construídas a partir de uma relação dialógica entre os diversos sujeitos sociais, imersos no processo de musealização, buscando, sempre, a interação entre *pesquisa*, *preservação* e *comunicação* produzindo conhecimento, utilizando a Internet para promover uma aproximação maior com a sociedade e, ao mesmo tempo, promovendo o acesso ao patrimônio de uma forma mais ampla.

A título de colaboração, trago, a seguir, reflexões feitas sobre a aplicação das ações de *pesquisa*, *preservação* e *comunicação*, constantes de minha tese de doutorado², que considero possam ser úteis para o tema da curadoria colaborativa, compreendida como uma ação integrada a todas as ações museológicas:

A pesquisa:

Construção do conhecimento, tomando como referencial o cotidiano, qualificado como patrimônio cultural. Este conhecimento é construído na ação museal e para a ação museal, em interação com os diversos grupos envolvidos, objetivando a construção de

² *Processo Museológico e Educação: construindo um museu didático-comunitário, em Itapuã. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Federal da Bahia, 1995. Lisboa: ISMAG/UHLT (Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.) Centro de Estudos de Sociomuseologia. 1996*

uma nova prática social. Não se trata da pesquisa que se esgota na mera descrição e análise dos objetos. A pesquisa alimenta todas as ações museológicas, em processo.

Preservação:

Consideram-se as seguintes etapas:

Coleta – o acervo é o conjunto dos bens dinâmicos, em transformação em uma comunidade, e não somente uma coleção. Esse acervo é propriedade privada ou coletiva dos indivíduos, não é adquirida, nem pertence ao museu. Trabalha-se com o acervo institucional, ou sejam: materiais arquivísticos e iconográficos, plantas, maquetes, depoimentos e testemunhos, etc., e com o acervo operacional: as áreas do tecido urbano socialmente apropriadas como paisagens, estruturas, monumentos, equipamentos, as técnicas do saber e do saber fazer, com os artefatos, com o meio rural, etc.

Classificação e Registro – o processo documental não se limita ao registro do acervo.

Busca-se, através da cultura qualificada, produzir conhecimento, elaborado no processo educativo, por meio das ações de pesquisa. Há uma documentação dos dados coletados, que são sistematizados, de acordo com as características das diversas realidades que estão sendo musealizadas, formando o banco de dados do museu, referente à realidade local, a partir das ações de pesquisa, por meio da ação interativa entre os técnicos e os grupos envolvidos. Busca-se a qualificação da cultura, da análise e compreensão do patrimônio cultural na sua dinâmica real e não a seleção de determinados aspectos para armazenamento e conservação. O banco de dados é o referencial básico de informação, aberto à comunidade, que é alimentado, constantemente, pelos diversos processos, em andamento no museu.

Os instrumentos utilizados na documentação são criados e adaptados a cada realidade, discutidos com os diversos grupos envolvidos na ação museológica e absorvidos pelos mesmos, para a sua aplicação. O processamento do conhecimento produzido e sua inclusão no banco de dados se dá com a participação dos componentes do museu, ao mesmo tempo em que os técnicos

participam na elaboração dos instrumentos de coleta de dados, estabelece-se um processo dialógico no qual o museólogo e os demais grupos envolvidos são enriquecidos, tanto na fase do planejamento como na execução, havendo, também, um aumento da autoestima de ambos quando o produto do seu trabalho é utilizado para a compreensão da realidade e para a construção de um novo conhecimento, atingindo, assim, os objetivos propostos na ação documental.

Conservação:

Busca-se a formação de atitudes preservacionistas. Estabelece-se um processo no sentido de compreender os objetivos da preservação, no fazer cotidiano das pessoas. A conservação é, então, um processo de reflexão para uma ação que se dá em um contexto social e não somente a aplicação de técnicas em determinados acervos. Esforços são concentrados na busca da sensibilização e na formação de conservadores, na própria população, a partir de suas aptidões e atitudes.

Comunicação:

A comunicação não está restrita à exposição. Faz parte do processo museológico, embora seja importante registrar que sempre fica uma distância entre o material "inerte" que é exposto e o processo vital que lhe deu origem. Ao contrário do procedimento mais usual dos museus, em que a exposição é o ponto de partida no sentido de estabelecer uma interação com o público, nessa ação museológica a exposição é, ao mesmo tempo, produto de um trabalho interativo, rico, cheio de vitalidade, de afetividade, de criatividade e de reflexão, que dá origem ao conhecimento que está sendo exposto e a uma ação dialógica de reflexão, estabelecida no processo que antecedeu a exposição e durante a montagem, além de ser ponto de partida para outra ação de comunicação.

As demais ações museológicas de pesquisa e preservação, já analisadas anteriormente, também são um processo de comunicação, uma vez que são gestadas por meio de um processo constante de interação em uma ação pautada no diálogo, levando-se em consideração as características dos grupos envolvidos,

e as diversas maneiras de estar no mundo e de se expressar, por meio de diferentes linguagens.

Salvador, 21 de janeiro de 2020.

As respostas às questões devem ser utilizadas somente para fins acadêmicos e sem fins lucrativos.

Prof. Dra. Maria Célia T. Moura Santos

Prof. Dra. Maria Célia T. Moura Santos

Link para o site do Museu das Coisas Banais: <https://musedascoisasbanais.com.br/>

Ao Retornar com o preenchimento das questões, você concorda que as informações sejam utilizadas para fins acadêmicos sem fins lucrativos.



Para a Rede de Museus da Universidade Federal de Pelotas

Sou Rafael Chaves, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

A minha pesquisa, sob orientação do Prof. Dr. Valdir Morigi, tem como temática, os Museus Virtuais Brasileiros e seus processos museais.

Em vista disso, venho através deste, trazer algumas questões, sobre o Museu das Coisas Banais, pois acredito que será de grande contribuição para o desenvolvimento do meu trabalho.

- 1- Nome completo- Função na Rede. Silvana de Fátima Bojanoski – Coordenadora da Rede de Museus
- 2- Ao responder as questões fica ciente que os dados poderão ser utilizados sem fins lucrativos para propósito de pesquisa.

O Museu das Coisas Banais é um museu virtual que nasceu de um projeto de extensão (código 4476) O Museu é registrado no Instituto Brasileiros de Museus – IBRAM, sob o Código: 9.31.77.5418 Nº SNIIC: SP-9828, e registrado no Sistema Estadual de Museus RS, SEMRS sob o Número 7.46.

Diante disto trago algumas questões fundamentais para minha pesquisa

- 1- No site¹ da Rede de Museus o MCB, está inserido como projeto, gostaria de saber por que ele não aparece como Museu. A Rede de Museu da UFPel possui um regimento interno elaborado em 2017, o qual prevê que na sua composição os *museus*, os *processos* e *acervos museológico*. A definição de museus que consta no Regimento é a mesma da Lei 11904/2009 que estabeleceu o Estatuto dos Museus. Sobre os outros conceitos, constam as seguintes definições:
- *Processo museológico – programa, projeto e ação em desenvolvimento ou desenvolvido com fundamento teórico e prático da museologia, que considere o território, o patrimônio cultural e a memória social de comunidades específicas, para produzir conhecimento e desenvolvimento cultural e socioeconômico.*

¹ <https://wp.ufpel.edu.br/rededemuseusdaufpel/> Acesso em 04-02-2020.

- Acervos museológicos – compreende o conjunto de bens culturais, de caráter material ou imaterial, móvel ou imóvel, que integram o campo documental de objetos/documentos que corresponde ao interesse e objetivo de preservação, pesquisa e comunicação de um museu.

São estes conceitos que norteiam a inclusão de projetos de extensão ou de acervos existentes na UFPEl, como componentes da Rede de Museus.

No caso do Museu das Coisas Banais, ele é um projeto de extensão, cadastrado e coordenado pela Professora Juliane Serres. Estes projetos têm tempo de duração específico, ainda que possam ser renovados por períodos bastante longos. O Projeto existe dentro das ações extensionistas do curso de Museologia e de outros cursos afins.

2- Quais aspectos são considerados para que uma instituição seja Museu da UFPEL?

A UFPEl segue o Estatuto dos Museus. Acrescente-se que os três museus da UFPEl (Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, Museu de Ciências Naturais Carlos Ritter e Museu do Doce) são unidades que existem formalmente na estrutura organizacional da instituição, possuem documentos de fundação (portaria ou similar) e regimentos próprios.

3- A virtualidade - o Museu das Coisas Banais é um Museu virtual - pode ser um fator para que ele não seja incluído entre os museus?

Até o momento não tivemos esta discussão, especialmente porque a professora responsável pelo projeto não manifestou este interesse. A questão me parece muito mais conceitual do que de ordem prática.

4- Aberto para considerações:

Tenho ciência das recentes discussões sobre o conceito de museu, o que provavelmente resultará em mudanças do Estatuto dos Museus. No entanto, para além da questão conceitual, os museus universitários já instalados se defrontam com uma grande dificuldade de cumprir suas missões, que poderiam ser ditas "tradicionais". Fazem parte dos desafios cotidianos destes museus já implantado a manutenção dos seus espaços físicos, garantia de segurança, falta de equipes especializadas, inexistência de rubricas orçamentárias específicas, etc, etc. Ou seja, a existência de um museu,

qualquer que seja a sua tipologia, não depende apenas de um enquadramento conceitual.

Para a Rede de Museus da Universidade Federal de Pelotas

Sou Rafael Chaves, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

A minha pesquisa, sob orientação do Prof. Dr. Valdir Morigi, tem como temática, os Museus Virtuais Brasileiros e seus processos museais.

Em vista disso, venho através deste, trazer algumas questões, sobre o Museu das Coisas Banais, pois acredito que será de grande contribuição para o desenvolvimento do meu trabalho.

- 1- Nome completo- Função na Rede. Silvana de Fátima Bojanoski – Coordenadora da Rede de Museus
- 2- Ao responder as questões fica ciente que os dados poderão ser utilizados sem fins lucrativos para propósito de pesquisa.

O Museu das Coisas Banais é um museu virtual que nasceu de um projeto de extensão (código 4476) O Museu é registrado no Instituto Brasileiros de Museus – IBRAM, sob o Código: 9.31.77.5418 Nº SNIIC: SP-9828, e registrado no Sistema Estadual de Museus RS, SEMRS sob o Número 7.46.

Diante disto trago algumas questões fundamentais para minha pesquisa

- 1- No site¹ da Rede de Museus o MCB, está inserido como projeto, gostaria de saber por que ele não aparece como Museu. A Rede de Museu da UFPel possui um regimento interno elaborado em 2017, o qual prevê que na sua composição os *museus*, os *processos e acervos museológico*. A definição de museus que consta no Regimento é a mesma da Lei 11904/2009 que estabeleceu o Estatuto dos Museus. Sobre os outros conceitos, constam as seguintes definições:
- *Processo museológico – programa, projeto e ação em desenvolvimento ou desenvolvido com fundamento teórico e prático da museologia, que considere o território, o patrimônio cultural e a memória social de comunidades específicas, para produzir conhecimento e desenvolvimento cultural e socioeconômico.*

¹ <https://wp.ufpel.edu.br/rededemuseusdaufpel/> Acesso em 04-02-2020.

- *Acervos museológicos – compreende o conjunto de bens culturais, de caráter material ou imaterial, móvel ou imóvel, que integram o campo documental de objetos/documentos que corresponde ao interesse e objetivo de preservação, pesquisa e comunicação de um museu.*

São estes conceitos que norteiam a inclusão de projetos de extensão ou de acervos existentes na UFPel, como componentes da Rede de Museus.

No caso do Museu das Coisas Banais, ele é um projeto de extensão, cadastrado e coordenado pela Professora Juliane Serres. Estes projetos têm tempo de duração específico, ainda que possam ser renovados por períodos bastante longos. O Projeto existe dentro das ações extensionistas do curso de Museologia e de outros cursos afins.

2- Quais aspectos são considerados para que uma instituição seja Museu da UFPel?

A UFPel segue o Estatuto dos Museus. Acrescente-se que os três museus da UFPel (Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, Museu de Ciências Naturais Carlos Ritter e Museu do Doce) são unidades que existem formalmente na estrutura organizacional da instituição, possuem documentos de fundação (portaria ou similar) e regimentos próprios.

3- A virtualidade - o Museu das Coisas Banais é um Museu virtual - pode ser um fator para que ele não seja incluído entre os museus?

Até o momento não tivemos esta discussão, especialmente porque a professora responsável pelo projeto não manifestou este interesse. A questão me parece muito mais conceitual do que de ordem prática.

4- Aberto para considerações:

Tenho ciência das recentes discussões sobre o conceito de museu, o que provavelmente resultará em mudanças do Estatuto dos Museus. No entanto, para além da questão conceitual, os museus universitários já instalados se defrontam com uma grande dificuldade de cumprir suas missões, que poderiam ser ditas "tradicionais". Fazem parte dos desafios cotidianos destes museus já implantado a manutenção dos seus espaços físicos, garantia de segurança, falta de equipes especializadas, inexistência de rubricas orçamentárias específicas, etc, etc. Ou seja, a

existência de um museu, qualquer que seja a sua tipologia, não depende apenas de um enquadramento conceitual.