



Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
Centro de Ciências Humanas e Sociais – CCH



Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST/MCT

Programa de Pós Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS
Mestrado em Museologia e Patrimônio

A MUSEALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO DIGITAL NO MUSEU DA PESSOA

Rubens Ramos Ferreira

UNIRIO / MAST - RJ, Maio de 2017

A MUSEALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO DIGITAL NO MUSEU DA PESSOA

por

Rubens Ramos Ferreira,

*Aluno do Curso de Mestrado em Museologia e Patrimônio
Linha 02 –Museologia, Patrimônio Integral e Desenvolvimento*

Dissertação de Mestrado apresentada à
Coordenação do Programa de Pós-Graduação
em Museologia e Patrimônio.

Orientador: Professora Doutora Luísa Maria
Gomes de Mattos Rocha

FOLHA DE APROVAÇÃO

A MUSEALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO DIGITAL NO MUSEU DA PESSOA

Dissertação de Mestrado submetida ao corpo docente do Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio, do Centro de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO e Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST/MCT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Museologia e Patrimônio.

Aprovada por

Prof. _____
LUIZA MARIA GOMES DE MATTOS ROCHA

Prof. _____
DIANA FARJALLA CARREIA LIMA

Prof. _____
LUIS FERNANDO SAYÃO

Rio de Janeiro, Maio de 2017

F 383 Ferreira, Rubens Ramos
 A musealização do patrimônio digital no Museu da Pessoa/ Rubens Ramos
Ferreiras.---Rio de Janeiro, 2017.
 xi, 173f. : il.

 Orientadora: : Professora Doutora Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha
 Referencia: f. 135-145
 Inclui anexos

 Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Programa de Pós-
Graduação em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Estado
do Rio de Janeiro - UNIRIO; Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST,
Rio de Janeiro, 2017.

 1. Musealização . 2. Museu virtual. 3. Patrimônio digital. I. Rocha, Luisa Maria
Gomes de Mattos. II. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. III.
Museu Astronomia e Ciências Afins. IV. Título.

CDU: 069.01

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós Graduação em Museologia e Patrimônio (UNIRIO/MAST) pela generosidade em designar a professora Luisa Rocha como minha orientadora e condutora nessa jornada. A Luisa pelo constante encorajamento no desenvolvimento e conclusão desta pesquisa. Aos membros da banca pela generosidade e cordialidade em suas considerações.

Ao Museu da Pessoa pela colaboração e viabilização desta pesquisa.

A museóloga Manoela Lima pelo estímulo que muito somou na construção desta pesquisa.

A Lorena Reis e Mariana Zaneski, na atualização do afeto para a preservação do nosso museu interior.

Ao Douglas Saturnino Ramos, por encarar essa existência ao meu lado, com incomensurável afeto, carinho, estímulo e respeito.

RESUMO

FERREIRA, Rubens Ramos. **A Musealização do Patrimônio Digital no Museu da Pessoa**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, UNIRIO/MAST, Rio de Janeiro, 2017. 173p. Orientadora: Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha.

A dissertação busca sistematizar o processo de Musealização do Patrimônio Digital, à luz dos conceitos de Patrimônio Digital, Museus Virtuais e Musealização, visando determinar suas especificidades frente a configuração técnico-conceitual do Museu da Pessoa. Para tanto, buscamos examinar conceitos e procedimentos teórico-metodológicos estruturantes para o processo de aquisição, documentação, conservação, pesquisa e comunicação de recursos de conhecimento e expressão socioculturais inseridos na dinâmica de tensões e atualizações do fluxo de dados e das interações sociais que sustentam o ciberespaço, a hipertextualidade da *World Wide Web* e, por conseguinte, a infraestrutura operacional da internet. Dentre os resultados obtidos, foi possível identificar que os conceitos de Musealização, assim como o de Museu Virtual e Patrimônio Digital se encontram em processo de maturação dentro do campo Museologia, o que demanda maior discussão entre os pares, tanto no âmbito terminológico, como metodológico e operacional.

Palavras-chave: Musealização. Museu Virtual. Patrimônio Digital.

ABSTRACT

FERREIRA, Rubens Ramos. **The Musealization process of Digital Heritage at the Museu da Pessoa**. Dissertation (Master) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, UNIRIO/MAST, Rio de Janeiro, 2017. 173p. Supervisor: Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha.

The dissertation attempts to systematize the Digital Heritage Musealization process in light of the Digital Heritage, Virtual Museums, and Musealization concepts, to determine their specific front of technical-conceptual configuration of the Museu da Pessoa. We aim to examine the concepts and structuring theoretical and methodological procedures for the acquisition, documentation, preservation, research and communication of knowledge resources and socio-cultural expression, into the dynamic stresses and updates the data stream and social interactions Support cyberspace and social interactions that sustain the cyberspace, hypertextuality of the World Wide Web and, consequently, the operational infrastructure of the internet. Among the results, it was possible to identify that the concepts of Musealization, as well as the Virtual Museum and Digital Heritage are in the maturation process within the museology field, which requires further discussion among peers, both in terminology, such as methodological, and operational.

Key words: Musealization. Virtual Museum. Digital Heritage.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

3D - Três Dimenssões

ABPA - Associação Brasileira de Preservação Audiovisual

ARPA - *Defense Advanced Research Projects Agency*

AVI - *Audio Video Interleave*

BD - Banco de Dados

CB - Sigla utilizada para identificar os depoimentos coletados nas Cabines móveis do Museu da Pessoa

CD's - *Compact Disks*

CIDOC - *International Committee for Documentation*

CMS - *Content Management System*

CPDOC - Programa de História Oral do Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil

DNS - *Domain Name Server*

DVD's - *Digital Video Disks*

ECA - Departamento de Comunicações e Artes

EDM - *Europeana Data Model*

FGV - Fundação Getúlio Vargas

HDD - *Hard Disk Drive*

HD's - *Hard Disks*

HTML - *HyperText Markup Language*

HTTP - *Hypertext Transfer Protocol*

HV - Histórias de Vida

IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus

ICC - *Inter Communication Center*

ICOM - International Council of Museums

ICOFOM - *International Committee for Museology*

IP - *Internet Protocol*

JVC - *Victor Company of Japan*

FIFA - *Fédération Internationale de Football Association*

JPEG - *Join Photographic Experts Group*

LD's - Linguagens Documentárias

LTO - Linear Tape-Open

MAM-RJ - Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro

MCNO - Memórias do Comércio de São Paulo: Novos olhares

MD - *MiniDisc*

MinC - Ministério da Cultura

MIS-RJ - Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro

MIS-SP - Museu da Imagem e do Som de São Paulo

MP - Museu da Pessoa

MUVA - *Museo Virtual de Artes el Pais*

NCP - Network Control Protocol

NIC.br - Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR

OC - Organização do Conhecimento

OI - Organização da Informação

OSCIP - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público

OS - Organização Social de Cultura

P1 - Pesquisador 1

P2 - Pesquisador 2

PCSH - Programa Conte sua história

PDF - *Portable Document Format*

RC - Representação do Conhecimento

RH - Rodas de História

RI - Representação da Informação

SESC-SP - Serviço Social do Comércio de São Paulo

SIGGRAPH - *Annual Conference on Computer Graphicsum*

TICs - Tecnologias de Informação e Comunicação

TIFF - *Tagged Image File Format*

UNESCO - *United Nations Organization for Education, Science and Culture*

URL - *Uniform Resource Locator*

USP - Universidade de São Paulo

VHS - Vídeo Home System

WWW - *World Wide Web*

LISTA DE FIGURAS E ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Exemplificação da estrutura lógica da *URL* do portal do Museu da Pessoa

Figura 2 - *Virtual Museum da Apple Computer*

Figura 3 - CD-ROMs do *Musée du Louvre* e do *Musée d'Orsay*

Figura 4 - Atual recepção do *Museo Virtual de Artes el Pais*

Figura 5 - Mensagem de erro de acesso a página do MAC Virtual

Figura 6 - Imagem da página inicial de acesso ao *website* do *Virtual Smithsonian: Smithsonian Institution*

Figura 7 - Imagem da página inicial de acesso ao *website* do Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ

Figura 8 - Imagem da página inicial de acesso ao *website* do *Museum of the History of Mineralogy*

Figura 9 - Imagem da reinauguração da sede física do Museu da Pessoa

Figura 10 - Os três elementos estrutura do documento digital

Figura 11 - Exemplo ilustrativo de indexação de trechos de vídeo e o relacionamento entre entrevistas

Figura 12 - Página administrativa para indexação de trechos de vídeos

Figura 13 - Formulário *autofill* para cadastro de *tags*

Figura 14 - Interface de indexação social do site *Soundcloud*

Figura 15 - Metáfora do Iceberg relacionada ao processo de musealização dos Museus Virtuais Originais Digitais

Figura 16 - Imagem da linguagem de programação *Javascript* por de trás da interface gráfica do usuário do portal do Museu da Pessoa

Figura 17 - Exemplo de *Wireframe* de uma parte da atual página Inicial do *website* do Museu do Amanhã

Figura 18 - Exemplo do Sistema de Busca utilizado no Site do Museu da imagem e do Som do Rio de Janeiro

Figura 19 - Exemplo do Índice Remissivo como filtro do sistema de busca avançada no site do Museu de Arte de São Paulo

Figura 20 - Exemplo da Barra de Navegação Global no site do Museu do Amanhã.

Figura 21 - Exemplo do Menu Local no site do Museu da Casa Brasileira

Figura 22 - Exemplo de *Bread Crumb* no site do Museu Paulista

Figura 23 - Fachada externa e recepção da sede física do Museu da Pessoa

Figura 24 - Espaço do Museu da Pessoa utilizado para realizar ações socioeducativas

Figura A 25 - Etapas do processo de Musealização no Museu da Pessoa

Figura 26 - Logo do Museu da Pessoa e a relação entre visitantes, acervo e curadores

Figura 27 - Imagem ampliada da primeira etapa de envio de um depoimento ao Museu da Pessoa

Figura 28 - Segunda etapa para o envio de um depoimento ao Museu da Pessoa

Figura 29 - Sala da sede física do Museu da Pessoa utilizada para a aclimação dos depoentes

Figura 30 - Registro do processo de aclimação da depoente June Silveira Colens

Figura 31 - Início do tratamento documental das fotografias trazidas pela depoente June Silveira Colens

Figura 32 - Estúdio utilizado para o registro audiovisual de depoentes na sede física do Museu da Pessoa

Figura 33 - Preparação da depoente June Silveira Colens no estúdio utilizado para o registro audiovisual de depoentes na sede física do Museu da Pessoa

Figura 34 - Modelo de ficha de decupagem utilizada durante o registro audiovisual dos depoentes

Figura 35 - Processo de digitalização de fotografias realizado durante o registro audiovisual do depoimento de June Silveira Colens

Figura 36 - Página inicial de acesso ao sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

Figura 37 - Detalhes dos principais atalhos do sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

Figura 38 - Detalhes ampliados do formulário do sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

Figura 39 - Tela para cadastro de imagens no sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

Figura 40 - Forma de identificação das caixas arquivos e pastas com as fichas dos depoentes

Figura 41 - Detalhe da forma de identificação e acondicionamento dos suportes

Figura 42 - Registro da visita à reserva técnica do Museu da Pessoa

Figura 43 - Identificação visual dos sete pontos de acesso ao acervo na página inicial do Portal do Museu da Pessoa

Figura 44 - Resultado obtido na *tag* Ditadura Militar atribuída ao vídeo do depoimento de Takao Amano

Figura 45 - Detalhes ampliados dos resultados obtidos na busca pela *tag* Ditadura Militar no Portal do Museu da Pessoa

Figura 46 - Formulário de busca avançada pela entidade Pessoas no Portal do Museu da Pessoa

Figura 47 - Orientações para o usuário montar a sua própria coleção a partir do acervo do Museu da Pessoa

Figura 48 - Página para a edição das coleções no Portal do Museu da Pessoa

Figura 49 - Exemplo da coleção Museus no Museu criada pelo usuário Elielton Ribeiro

Figura 50 - Exemplo da ferramenta de compartilhamento de conteúdos do Museu da Pessoa na rede social Facebook

Figura 51 - Principais fatores de consistência do Portal do Museu da Pessoa

Figura 52 - Ilustração que representa a interface responsiva do Portal do Museu da Pessoa

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Quadro síntese com as principais definições de Museu Digital, Webmuseum, Cibermuseu e Museu Virtual

Quadro 2 - Quadro síntese com os conceitos estruturantes do processo de Musealização

Quadro 3 - Representação das Etapas dos Sistemas de Documentação em Museus

Quadro 4 - Tabela de suportes do Museu da Pessoa

Quadro 5 - Estrutura de classificação das coleções virtuais no Portal do Museu da Pessoa

Quadro 6 - Representação da heterogeneidade de *tags* atribuídas ao depoimento de Takao Amano

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 - Modelo de ficha para cadastro dos depoentes

Anexo 2 - Modelo de ficha para cadastro das fotografias trazidas pelos depoentes

Anexo 3 - Modelo de ficha para cadastro das Histórias de Vida

Anexo 4 - Roteiro - Observação Direta e participativa

SUMÁRIO

	Pág.
INTRODUÇÃO	1
Cap. 1 MUSEUS VIRTUAIS: ENTRE CONCEITOS E FORMATOS	08
1.1 - Virtual e digital	12
1.2 - Entre <i>links</i> , tráfego e conexões: hipertexto, internet, <i>websites</i> , interatividade e ciberespaço	16
1.3 - Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e Museus Virtuais: definições e representações	23
1.3.1 - Museus digitais e webmuseus	23
1.3.2 - Cibermuseus e museus virtuais	27
1.4 - Museus autodenominados Virtuais e a busca pela normalização terminológica	31
1.5 - Considerações sobre o capítulo	38
Cap. 2 A MUSEALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO DIGITAL	40
2.1 - Musealização: conceitos e processos estruturantes	41
2.1.1 - Aquisição de acervos digitais	46
2.1.2 - Documentação: organização e representação da informação em museus	50
2.1.2.1 - Indexação e reuso de acervos de história oral	55
2.1.3 - Conservação: estratégias e recomendação para a preservação de representações digitais	62
2.1.4 - Comunicação Museológica no âmbito dos Museus Virtuais Originais Digitais	67
2.2 - Considerações sobre o capítulo	77
Cap. 3 MUSEU DA PESSOA: CONFIGURAÇÃO TÉCNICO-CONCEITUAL	78
3.1 - Aquisição: produção orgânica do acervo museológico	88
3.2 - Documentação: indexação das histórias de vida	101
3.3 - Conservação: armazenamento digital e acondicionamento dos suportes	108
3.4 - Pesquisa no portal do museu da pessoa: acesso e recuperação da informação	113
3.5 - Comunicação: acesso, difusão e reuso do acervo	120
CONSIDERAÇÕES FINAIS	129

	Pág.
REFERÊNCIAS	135
ANEXOS	146

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

O Patrimônio Digital está relacionado à natureza intangível de Bens Culturais, definido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, equivalente a nomenclatura internacional da *United Nations Organization for Education, Science and Culture* – UNESCO, enquanto recursos de conhecimento e expressão sociocultural representados por sequências de dígitos binários, registrados em suportes que dependem de contextos tecnológicos específicos para o seu acesso, disseminação e preservação. Tal definição é apresentada no documento patrimonial Carta para a Preservação do Patrimônio Digital (UNESCO, 2003, *online*¹).

A atribuição de valor patrimonial a bens culturais representados por linguagens binárias insere-se em um dinâmico processo de atualização, tanto pelo constante reconhecimento do seu valor sociocultural, como pela recorrente produção de *softwares*, *hardwares* e outros aparatos que alimentam a competitividade e a expansão do mercado de inovações tecnológicas. Por conseguinte, esse processo evidencia a dependência tecnologia que os tornam, gradualmente, vulneráveis aos processos de obsolescência tecnológica, programada e perceptiva, conforme conceituação apresentada no decorrer do segundo capítulo desta pesquisa.

Os termos Digital e o Virtual são usualmente empregados como sinônimos para fazer referência aos padrões e formatos constituídos por *bits* e *bytes*, que “estabelecem a fisicalidade dos objetos digitais” (SAYÃO, 2010, p.7). Considerando tal ambiguidade terminológica, nessa dissertação trabalhamos a perspectiva conceitual de Virtual e Virtualidade enquanto complexos de problematização e nós de tensões que atualizam-se em processos sociais (LEVY, 1996, p.129). Tal conceito será tratado dentro do âmbito das representações digitais e configurações técnico-conceituais de Museus inseridos na dinâmica do fluxo de dados e interações sociais que sustentam o Ciberespaço, a hipertextualidade do protocolo Web e, por conseguinte, a infraestrutura operacional da internet. Considerando a contextualização histórica que favorecera a manifestação dos Museus Digitais, Cibermuseus e Webmuseus, trabalharemos a noção de Museus Virtuais a partir da perspectiva das três categorias conceituais de “museus autodenominados virtuais” (LIMA, 2009, p. 2463-2465), a saber: Categoria A - Museu Virtual Original Digital (que agrupa Museus e Coleções sem correspondentes no mundo físico e apenas existentes na internet); Categoria B - Museu Virtual Conversão Digital (que agrupa os Museus e Coleções representados no ambiente *Web* e que possuem correspondentes no mundo físico) e; Categoria C - Museu Virtual Composição Mista (que agrupa os Museus criado e existente apenas no ambiente *web*, sem correspondente no mundo físico, constituído por coleções

¹ Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/226>>. Acesso em: 26 de jul 2016.

existem no mundo físico, que foram digitalizadas e que também encontram-se acessíveis via ambiente *web*).

No contexto de transitoriedade do Patrimônio Digital, frente a “fragilidade estrutural intrínseca que coloca permanentemente em risco a sua longevidade”, (SAYÃO, 2010, p.9), entendemos que tal configuração demanda do campo Museologia a incorporação de novas perspectivas teórico-metodológicas, especificamente no que se refere à aquisição, documentação, conservação, pesquisa e comunicação dessa categoria de Bem Cultural. Ou seja, do processo de Musealização do Patrimônio Digital.

Inserido em um contexto museográfico de tensões entre sua interface física administrativa e sua interface de visitação Virtual, o Museu da Pessoa (MP) é um Museu que se autodenomina como um Museu Virtual, configurando-se como um Museu Virtual Original Digital (LIMA, 2009, p. 2464), cujo acervo se constitui de registros audiovisuais de Histórias de Vida. Atualmente, a referida instituição preserva cerca de vinte e cinco mil horas de gravação em vídeo, dois mil registros e documentos em formatos digitais, armazenados em suportes analógicos e digitais. Com uma sede física em São Paulo, o Museu é gerido pelo Instituto Museu da Pessoa.Net; uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP). Além dos procedimentos operacionais que sustentam sua plataforma de visitação Virtual, na sua sede são realizadas atividades socioeducativas, como cursos de formação, palestras, debates e visitas guiadas (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*²).

Considerando as premissas e configurações abordadas, propomos como **Objetivo Geral** da pesquisa: Sistematizar o processo de Musealização do Patrimônio Digital, a luz dos conceitos de Patrimônio Digital, Museus Virtuais e Musealização, visando determinar suas especificidades frente a configuração técnico-conceitual do Museu da Pessoa. Para tanto, elegemos enquanto **Objetivos Específicos**:

- Identificar os contrastes e cruzamentos entre os conceitos e termos apropriados pelo campo para qualificar os Museus constituídos por linguagens digitais;
- Sistematizar os conceitos teórico-metodológicos que sustentam o processo de Musealização de acervos museológicos constituídos por representações digitais;
- Analisar a atual configuração técnico-conceitual do Museu da Pessoa e a dinâmica do seu processo de Musealização do Patrimônio Digital, frente às tensões geradas entre as operações realizada no ambiente físico (em sede administrativa) e no Virtual (seu Portal enquanto interface de visitação) e;
- Examinar, a forma como a Organização do Conhecimento, Organização da

² Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

Informação e Representação da Informação insere-se no processo de Musealização do Patrimônio Digital, a partir de uma perspectiva comparativa entre as operações de coleta e registros de dados e informações no sistema de banco de dados do Museu e a configuração do seu Portal.

Na atual formação acadêmica dos Museólogos, as Novas Tecnologias ainda são tratadas a partir de uma perspectiva periférica. Por estarmos engajados em contribuir, gradativamente, com a mudança desse cenário, a motivação para o desenvolvimento desta pesquisa adveio, primeiramente, do interesse geral pelas questões que envolvem os Museus e as tecnologias digitais e, em segundo lugar, por identificarmos uma lacuna de pesquisas mais aprofundadas sobre as especificidades que configuram o processo de Musealização de bens culturais constituídos por linguagens digitais, o que acreditamos torna nossa pesquisa relevante para o campo Museologia.

Considerando a amplitude do tema, na sustentação teórica necessária para a realização desta pesquisa, partindo das contribuições de autores como: Pierre Lévy (1996; 1998) para o entendimento da noção de Virtual, Virtualidade e Atualização; Ricardo Pizzotti (2003) no que se refere a configuração dos formatos digitais; Alex Fernando Teixeira Primo e Márcio Borges Fortes Cassol (1999) na conceituação de interatividade e reatividade; Arlindo Machado (1993) para tratarmos de interface e, por fim; Lúcia Leão (1999), Pierre Lévy (1996; 1998), Maria Lúcia Loureiro (2003), Thiago Borne e Diego Rafael Canabarro (2013), Yehuda Kalay e John Marx (2015) para o nosso entendimento sobre Internet, *Web* e Ciberespaço.

No que se refere aos principais conceitos e termos apropriados pelo campo Museologia para qualificar Museus constituídos e/ou mediados por linguagens digitais, nos voltamos às reflexões levantadas e/ou compartilhadas por: Erkki Huhtamo (2002) e Claudio Oliveira (2007) na contextualização histórica que favorecera a manifestação dos Museus Digitais e Cibermuseus; Ray Ascot (1996) e Maria Lúcia Loureiro (2003) na configuração dos Webmuseus de Arte; Diana Farjalla Correia Lima (2009; 2012) sobre as categorias de Museus autodenominados Museus Virtuais.

Partindo da concepção ampliada de documento apresentada por Paul Otlet e Henri La Fontaine (SMIT, 2008), para circunscrever os conceitos estruturantes para o campo Museologia, buscamos o referencial teórico de Waldisa Rússio Guarnieri (1981), Diana Farjalla Correia Lima (2008; 2012; 2013; 2014; 2015) e André Desvalées e François Mairesse (2013) no que se refere aos conceitos de Musealização, Bem Cultural e Patrimônio.

Em relação às configurações técnico-operacionais do processo de Musealização,

abordamos as contribuições de Fernanda Carmargo-Moro (1986), Nicola Ladkin (2004) e Marialucia Bottallo (2010), assim como com a produção teórica do *International Committee for Documentation* – CIDOC. Já os procedimentos teórico-metodológicos que sustentam o processo de Musealização, no que toca a Sistematização da Documentação em Museu, trabalhamos com as contribuições de Peter Van Mensch (1987;1990), Helena Dodd Ferrez (1987, 1991, 1994), Suely Moraes Ceravolo e Maria de Fátima Tálamo (2007) e Diana Farjalla Correia Lima (2008). Por conseguinte, trabalhamos com a Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação, assim como para o entendimento da noção de Dado, Informação e Conhecimento, a partir das contribuições de Michael Buckland (1991), Pierre Lévy (1996), Yves-François Le Coadic (2004, p. 8), José Leonardo Oliveira Lima e Lilian Alvares (2012), Marisa Brascher e Lígia Café (2012).

Em relação à Conservação, em específico às contribuições teóricas relacionadas aos suportes audiovisuais e formatos digitais, nos voltamos à produção de Hernani Heffner (2000), Humberto Celeste Innarelli (2006), Miguel Ferreira, Ricardo Saraiva e Eloy Rodrigues (2012), Luis Fernando Sayão (2012) e Marco Dreer Buarque (2014).

Para tratar de Pesquisa e Comunicação Museológica no âmbito dos Museus Virtuais, dentro de uma perspectiva de acesso, disseminação e reuso do Patrimônio Digital, no embasamento teórico de nossas reflexões utilizamos as contribuições de Marília Xavier Cury (1999; 2005; 2010), Luis Fernando Sayão (2010; 2012), Adriana Amaral (2012), Giselle Beiguelman (2016), Roger Miranda Guedes e Eduardo José Wense Dias (2010). Por fim, trabalhamos com a usabilidade e navegabilidade no âmbito dos Sistemas de Navegação a partir das perspectivas de Peter Morville e Louis Rosenfeld (2002) e aquelas compartilhadas por Guilherme Reis (2007).

A metodologia para o desenvolvimento de nossa pesquisa se deu através de combinadas técnicas para a coleta e análise de dados e informações sobre o objeto de estudo, sendo elas: Revisão Bibliográfica, Análise Documental e Observação Direta e Participativa.

No decorrer da Revisão Bibliográfica, nossos levantamentos e reflexões voltaram-se primeiramente aos contrastes e cruzamentos entre a noção de Digital, Virtual, Hipertexto, Internet, *Web*, *Interface*, Interatividade e Ciberespaço, na forma que o campo Museologia emprega esses termos para qualificar os Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e os Museu Virtuais, assim como para qualificar o Patrimônio Digital. Por conseguinte, nos voltamos aos conceitos estruturantes do processo de Musealização na esfera dos Museus Virtuais.

Partimos dos referidos conceitos, diretrizes e recomendações, na etapa de Análise Documental buscamos pelo entendimento do percurso e enquadramento institucional do

Museu da Pessoa, bem como dos instrumentos legitimadores desses processos. Tal análise se voltou à fontes primárias, como a Ata de Criação, Estatuto e Código de Conduta do referido Museu. Ainda que até a conclusão desta pesquisa a instituição não tivesse formulado seu Plano Museológico e Política de Acervo, o acesso a essas fontes nos possibilitou aferir sobre a forma como os princípios norteadores são aplicados nos processos operacionais de Musealização do Patrimônio digital no Museu da Pessoa.

Em razão de nossa confluência de técnicas para a coleta e análise do objeto de estudo, nossa presença enquanto pesquisador se deu de modo formal, considerando os trâmites administrativos do Museu e acadêmicos do PPG-PUMS. Nesse sentido, a etapa de Observação se deu por vezes de forma Direta (visitas técnicas e coleta de informação verbal), bem como Participativa (no acompanhamento *in loco* do processo de aclimação do depoente), ainda que, por vezes, através de uma perspectiva periférica (no acompanhamento de parte do processo de registro de depoimento, digitalização e indexação de acervos). Esse processo se deu entre os dias 6 e 10 de março de 2017, sempre acompanhado pelo assistente de acervo da instituição, o historiador Felipe Rocha.

Com os dados coletados, partimos para a análise de como a Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação é trabalhada pela referida instituição, dentro do processo de Musealização do Patrimônio Digital, bem como sua forma de representação em sua interface de visitação Virtual (isto é, no Portal do Museu), sempre considerando os elementos que compõem o Sistema de Navegação do Portal do Museu.

Para a apresentação desta pesquisa, propomos sua estruturação em três Capítulos, sendo dois de caráter teórico e um de apresentação e análise do nosso objeto de estudo.

No **Primeiro Capítulo**, intitulado **Museus Virtuais: entre conceitos e formatos** apresentamos uma revisão bibliográfica sobre conceitos e termos apropriados por autores do campo Museologia para qualificar Museus constituídos e/ou mediados por linguagens digitais, tais como Digital, Virtual, Hipertexto, Internet, *Web*, *Interface*, Interatividade e Ciberespaço, frente o contrastes entre as definições de Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e os Museu Virtuais. Por conseguinte, considerando que nosso objeto de estudo se volta às especificidades que configuram o processo de Musealização do Patrimônio Digital em um Museu Virtual Original Digital, isto é, o Museu da Pessoa, focaremos nossa análise à configuração dos Museus autodenominados Virtuais, tendo como aporte teórico as categorias de Museu Virtual proposta por Lima (2009).

No decorrer do **Segundo Capítulo**, intitulado **A Musealização do Patrimônio Digital**, a partir da revisão bibliográfica de autores que trabalham com os conceitos ampliados de Documento, Bem Cultural, Patrimônio e Objeto de Museu, buscamos sistematizar as noções teórico-metodológicas do processo de aquisição, documentação,

conservação, pesquisa e comunicação de acervos museológicos constituídos por representações digitais, enquanto conceitos e operações estruturantes do processo de Musealização do Patrimônio Digital. Para tanto, nos voltamos à Produção Orgânica como forma de Aquisição de acervos Museológicos e a Sistematização da Documentação em Museus, a partir da perspectiva de Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação. Por conseguinte, trabalhamos com as recomendações para a Conservação de acervos Audiovisuais a partir das diretrizes de Preservação Digital. Por fim, nos voltamos à Comunicação Museológica no âmbito dos Museus Virtuais Originais Digitais, considerando os aspectos da Curadoria Digital, Indexação Social, Reuso e os elementos dos Sistemas de Navegação frente a navegabilidade e usabilidade dos usuários na dinâmica de suas interfaces de visitação virtual.

Por fim, no **terceiro capítulo**, intitulado **Museu da Pessoa: configuração técnico-conceitual**, apresentamos uma análise sobre o atual perfil técnico-conceitual do Museu da Pessoa e as especificidades que configuram o processo de Musealização do Patrimônio Digital, frente às tensões geradas entre as operações realizadas no ambiente físico (sede administrativa) e no Virtual (seu Portal de visitação). Para tanto, no decorrer desse capítulo, apresentamos os dados levantados na nossa Análise Documental (instrumento norteadores), Observação Direta e Participativa. Desse modo, contextualizamos o percurso histórico da instituição, bem como as especificidades que qualificam sua atuação frente a Musealização de Histórias de Vida. Por fim, examinamos de que forma a Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação situa-se dentro da dinâmica desse processo de Musealização, bem como sua forma de representação no Portal do Museu.

CAPÍTULO I

MUSEUS VIRTUAIS: ENTRE CONCEITOS E FORMATOS

1 - Museus Virtuais: entre conceitos e formatos

Dentre as primeiras iniciativas de museus visitáveis através da Internet, podemos destacar o projeto desenvolvido pela empresa japonesa de telecomunicações a *Inter Communication Center* (ICC), no ano de 1991. Intitulado *The museum inside the telephone network*, o projeto propunha a criação uma rede de um museu imaginário, intangível e sem paredes, constituído e apenas acessível através de conexões telefônicas, fax e/ou por um tipo limitado de rede de computadores. Em 1995, a mesma empresa realizou uma segunda edição do projeto, agora intitulado *The museum inside the network*. Dessa vez, a exposição foi estruturada a partir de uma galeria virtual disponibilizada na internet, onde era estimulada uma relação participativa entre o público com as obras em exposição, muitas delas produzidas especialmente para a mostra (HUHTAMO, 2002, p.2).

No Brasil, um dos primeiros projetos a disponibilizar obras de arte na internet foi desenvolvido pelo Datacentro da PUC-RJ, em 1994, e contou com exposições de obras do período medieval à arte contemporânea, através do Webmuseum³. De acordo com o Museólogo Claudio Oliveira (2007, p.154), os primeiros museus brasileiros a terem as suas interfaces digitais disponibilizadas na internet, em 1995, foram os museus da Universidade de São Paulo e Museu da República.

De acordo com a museóloga Rosane Maria Rocha de Carvalho (2008, p.84), a “existência simultânea de museus físicos e eletrônicos constitui uma marca deste século no âmbito cultural contemporâneo”. Todavia, a referida autora aponta que ainda que “as funções museológicas sejam as mesmas, no mundo físico e no ciberespaço, os museus apresentam características diferenciadas”, e destaca:

[...] os museus no espaço físico apresentam materialidade, ênfase na obra única, permanência, estabilidade, caráter institucional por definição, linearidade, processo de comunicação e transferência de informação unidirecional e assimétrico [...]. Os museus no ciberespaço se caracterizam pela imaterialidade, ubiquidade (sic), provisoriedade, instabilidade, caráter não necessariamente institucional, hipertextualidade, estímulo à interatividade e tendência à comunicação bi ou multidirecional (CARVALHO, 2008, p.84).

De maneira complementar, compartilhamos as reflexões apresentadas pela pesquisadora Diana Farjalla Correia Lima (2009, p.2452) ao destacar que as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) favoreceram a constituição de novos modos de inserção dos Museus na sociedade, “diferente do que se acostumara a ver”, isto é:

³ De acordo com Oliveira (2007, p.8), o Webmuseum foi um dos mais populares portais de arte entre os internautas da década de 1990. Funcionando como uma espécie de “amenizador da carga do tráfego intenso das buscas sobre museus de arte”.

[...] de um tradicional espaço físico relacionado à ocupação de um território material, tangível, o Museu passou a se deparar com o espaço virtual, imaterial, intangível e também identificado por muitos autores como desterritorializado (LIMA, 2009, p.2452).

Entre as denominações mais frequentes empregadas para qualificar esses processos destacam-se: Museu Digital, Webmuseu, Cibermuseu e Museu Virtual. Para iniciarmos nossa reflexão sobre a relação entre Museus, Internet, *web* e linguagens digitais, apresentamos um quadro síntese (Quadro 1) onde são agrupadas as principais definições para esses termos.

Quadro 1 – Quadro síntese com as principais definições de Museu Digital, Webmuseu, Cibermuseu e Museu Virtual

TERMOS	AUTORES	DEFINIÇÕES
Museu Digital	Scheiner (1999)	O termo Museu Digital aproxima a linguagem digital à natureza intangível do Museu, quando este é percebido enquanto fenômeno social.
	Oliveira (2007)	Museus que possuem interface presencial e que na década de 1990 fizeram uso de <i>catálogos eletrônicos on-line</i> , CD-ROM, DVD, VHS e outros suportes para a comunicação de seus processos museológicos.
Webmuseu	Ascott (1996, p.4-6)	Identificado como “Museu da emergência”, o Webmuseu pode ser classificado em três tipos: 1- websites onde são divulgadas informações básicas sobre o funcionamento do Museu físico; 2- Webmuseus que reúnem obras de arte criadas originalmente em formato digitais; 3- Webmuseus que reúnem obras digitais que exploram as potencialidades das interfaces hipermídia, promovendo ações reativas entre o sistema e o usuário.
	Loureiro (2004, p.191)	Aparatos informacionais que se diferenciam dos museus físicos “pelo seu caráter provisório e não necessariamente institucional, e pela imaterialidade inerente à imagem digital”. Propõe três categorias: 1- Webmuseus de arte que possibilitam o acesso a obras que existem (ou existiram) fisicamente; 2- Webmuseus de Arte constituídos por obras originalmente digital e que dependem de contextos tecnológicos para o seu acesso; 3- Webmuseus de Arte híbridos que reúnem obras produzidas originalmente em formato digital e aquelas que sofreram processo de digitalização.

Cibermuseu	Oliveira (2007)	Museus constituídos apenas no Ciberespaço como metáfora digital do modelo ortodoxo tradicional daquilo que se convencionou denominar como Museu.
	Lima (2009, p.245)	“ <i>Cibermuseu</i> , Museu no ciberespaço; e <i>Webmuseum</i> , Museu na web, como exemplos do que se denomina termos correlatos, tendo em vista que um Museu Virtual é considerado um Cibermuseu na medida em que se encontra situado na web. E há outras designações (menos frequentes) como “Museu on-line, Museu eletrônico, hipermuseu, Museu digital”.
Museu Virtual	Scheiner (1998, p.12)	Desterritorializado e capaz de se recriar continuamente, o Museu Virtual é o Museu que não possui um modelo ideal e que se manifesta em todos os lugares, as vezes através da rede mundial de computadores, na “personificação imagética das imagens e sensações do Museu interior”.
	Lima (2009, p.2463)	Modelo de Museu que comporta perfis diversificados e que podem ser agrupados em três Categorias, a saber: 1- Museu Virtual Original Digital; 2- Museu Virtual Conversão Digital; e 3- Museu Virtual Composição Mista.
	Magaldi (2010, p.6-7)	Percebe o Museu Virtual numa perspectiva filosófica, como sendo uma manifestação, um “modo de ser” da substância [que] se encontra em complexa transformação, em um constante ‘vir-a-ser”, sendo o formato digital apenas um dos possíveis meios para a sua manifestação.
	IBRAM (2011, p.20)	“[...] instituições sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do Museu virtual é composto por <i>bytes</i> , ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em espaços de interação cibernéticos”.
	Desvallées e Mairesse (2013, p.67)	“Concebido como o conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o Museu clássico. Assim, o Museu virtual, em uma acepção que não é a do Cibermuseu, pode ser definido como um conceito que designa globalmente o campo problemático do <i>museal</i> , isto é, os efeitos do processo de descontextualização/recontextualização. [...] O Museu virtual, ao se constituir como uma gama de soluções possíveis para a questão do museu, inclui naturalmente o Cibermuseu, mas, nessa perspectiva, não se reduz a ele”.

Considerando as definições apresentadas no quadro síntese, (Quadro 1) compartilhamos as reflexões de Maria Lucia Loureiro (2004, p.89) ao pontuar o desafio que é nomear um fenômeno, relativamente recente, “para o qual as palavras mostram-se insuficientes ou impróprias”.

Na primeira parte deste capítulo nossas reflexões se voltam aos principais termos e conceitos que configuram os Museus constituídos e mediados por linguagens binárias, tais como Digital, Virtual, Hipertexto, Internet, *Web*, *Interface*, Interatividade e Ciberespaço. Já na segunda parte, apresentamos uma análise crítica sobre os contrastes e cruzamentos que configuram o emprego desses termos para qualificar os Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e os Museu Virtuais. Por fim, considerando que nosso objeto de estudo se volta às especificidades que configuram o processo de Musealização do Patrimônio Digital desenvolvido por um Museu Virtual Original Digital, isto é, o Museu da Pessoa (MP), focaremos nossa análise à configuração dos Museus autodenominados Virtuais, tendo como aporte teórico as categorias de Museu Virtual proposta por Lima (2009).

1.1 - Digital e Virtual

Autores como Miguel Ferreira, Ricardo Saraiva e Eloy Rodrigues (2012, p.9) define a representação digital como “todo e qualquer objeto de informação que possa ser retratado através de uma sequência de dígitos binários”, tais como imagens, fotografias, textos, áudios, vídeos, *websites* e aplicações de *softwares*. Em contraposição, os referidos autores destacam que o termo Analógico pode ser entendido com aquilo que é análogo ou similar a algo, mas que se difere de sua estrutura original. O termo também está relacionado a algo relativo aos mecanismos nos quais os dados são representados em unidades físicas continuamente variáveis, a exemplo de suportes magnéticos de registros audiovisuais, como o *Vídeo Home System* (VHS).

Na configuração de um arquivo de vídeo, a quantidade de *Bits* e *Bytes* está relacionada tanto a resolução da imagem, quanto o tamanho do arquivo e a taxa de transmissão de dados. De todo modo, é possível reduzir o espaço ocupado em um suporte de armazenamento e o tempo de transmissão de dados via rede. Por exemplo, os vídeos produzidos para serem visualizados em redes sociais, a partir de dispositivos conectados à internet via serviço de telefonia móvel, tendem a ser constituídos por uma taxa de bits muito mais baixa, gerando uma transmissão de dados de imagens em baixa definição. Diferente daqueles produzidos para serem transmitidos por serviços de *streaming*⁴, similares à *Netflix*,

⁴*Streaming*, ou fluxo de mídia, é atualmente uma forma popular de distribuição de dados através da Internet, frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia gratuitos, a exemplo dos serviços oferecidos pelo

onde a taxa de transmissão de dados sofre variações de acordo com a velocidade da internet do usuário, oferecendo a escolha de acesso e visualização de arquivos audiovisuais em alta ou baixa definição. Além da variação da taxa de transmissão, existem *softwares* de compressão de dados que permitem reduzir a resolução da imagem e, por conseguinte, do tamanho do arquivo, resultando na perda de *bits*.

Para entendermos melhor o processo mencionado nos parágrafos anteriores, podemos pensar que um arquivo de vídeo digital é constituído de múltiplos componentes, sendo que os mais importantes são os arquivos encapsuladores ou *containers*, entendido como recipiente que contém dentro deles outros formatos de arquivos digitais, além de metadados e faixas adicionais, como legendas. Formatos como o AVI⁵ e MOV⁶ são exemplos de *containers* que agrupam áudio, vídeo e arquivo *codec* em um pacote organizado. Os *codec* são extensões que executam a função de compactação (codificação) e a descompactação (decodificação) de formatos digitais multimídia, com e sem perdas de *bits*. Alguns *codecs* incluem os dois componentes e outros incluem apenas um deles. Por exemplo, para acessarmos determinados arquivos de áudio e vídeo é necessário que os dispositivos utilizados – como computadores pessoais, *smartphones* e *tablets* – contenham um conjunto de *codecs* específicos que possibilitem a descompactação e visualização dos arquivos. Existem sistemas operacionais, a exemplo do *Windows*, desenvolvido pela empresa *Microsoft*, que por padrão utilizam o *Windows Media Player* para decodificar os formatos multimídia proprietários da empresa, como o WAV⁷. Além dos *codecs*, existem programas e formatos que podem ser utilizados para a compactação e a descompactação de arquivos digitais. Todavia, apesar da lógica de compactação ser a mesma, cada um deles possuem um algoritmo de compactação específico.

De acordo com o Ricardo Pizzotti, especialista em produção audiovisual e autor da publicação *Enciclopédia Básica Da Mídia Eletrônica* (2003), o processo de compactação nada mais é do que um processo de reestruturação de dados. A maioria dos arquivos contém diversas redundâncias na codificação de suas informações. Nesse sentido, o

Youtube, ou pagos, como os oferecidos pelos *Netflix* e *Spotify*. Nesse tipo de serviço, as informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador, uma vez que recebe a transmissão dos dados à medida em que o conteúdo é reproduzido. Todavia, a velocidade de transmissão, relacionada ao serviço de internet do próprio usuário, pode ocasionar interrupções e influenciar na qualidade da reprodução do conteúdo.

⁵ O AVI (*Audio Video Interleave*) é um formato proprietário de vídeo desenvolvido pela empresa *Microsoft*, que, assim como o formato *MKV*, serve como contêiner para faixas de vídeo e áudio, ambos encapsulados. Ou seja, quando o arquivo é reproduzido, as faixas de áudio e vídeo são executadas de forma sincronizada. (PIZZOTTI, 2003, p.40).

⁶ O MOV é um formato de arquivo de vídeo proprietário que utiliza *codecs* específicos, baseado no padrão *QuickTime* desenvolvido pela empresa *Apple*. Esse formato pode ser utilizado para *streaming* de vídeo e é compatível com dispositivos produzidos da empresa, como o *iPod*, a *Apple TV*, o *iPhone* e o *iPad* (PIZZOTTI, 2003, p.184).

compactador/descompactador de arquivos elimina as redundâncias e, conseqüentemente, reduz o tamanho do arquivo criando referências. Para tanto, possui um algoritmo que analisa todo o conteúdo do arquivo, buscando as ocorrências que mais se repetem e atribuindo referências à esses padrões. Esse conjunto de referências é chamado de Dicionário e contém uma lista com todos os termos redundantes. No momento da compactação, o dicionário é armazenado junto com o arquivo, substituindo os termos originais pelas referências. Já na descompactação, o processo é o inverso. Concluindo, temos a escolha de realizar o processo de compactação sem perda (quando é possível recuperar todo o conteúdo original do arquivo após o processo de descompactação) e com perdas (no qual partes dos *bits* são perdidos e dificilmente recuperados). Formatos de arquivos como o *PDF*⁸ e *TIFF*⁹ possibilitam a compactação com ou sem a perda de qualidade, diferente de formatos como o *JPEG*¹⁰, considerado como um formato de compressão com perdas¹¹.

O termo Virtual é usualmente empregado para fazer referência aos padrões de formados que “estabelecem a fisicalidade dos objetos digitais” (SAYÃO, 2010, p.7), seja para fazer referencia a algo em formato analógico que sofreu processo de digitalização ou para conteúdos produzidos em formato digital com ou sem a representação de algo existente no mundo físico. Ainda que compartilhando de tal entendimento, cabe-nos aqui destacar que tal qualificação tende a gerar ambigüidades conceituais entre a noção de Digital e o Virtual. Todavia, se faz necessário destacarmos que o conceito de Virtual transcende a linguagem digital. Para o filósofo Pierre Levy (1998, p.17) o Virtual se apresenta como uma problematização, isto é, um nó de tensões sociais que solicita uma solução. Ainda de acordo com o referido autor (LEVY, 1996, p.129), a atualização do Virtual ocorre “normalmente em acontecimentos, em processos sociais, em atos ou afetos da

⁷ O WAV é um formato proprietário das empresas da Microsoft e IBM e padrão para armazenamento de arquivo de áudio em forma de ondas (*Wave*), usualmente utilizado na preservação de acervos sonoros por ser um formato não-comprimido de áudio (PIZZOTTI, 2003, p.281).

⁸ O *PDF (Portable Document Format)* é um formato que atende aos padrões ISO 32000 para transmissão de documentos digitais. O PDF foi desenvolvido em 1993, pela empresa Adobe Systems, para representar documentos digitais de forma independente do contexto tecnológico usados para criá-los, como a aplicativo, *hardware* e sistema operacional. Por suportar textos, gráficos e imagens estáticas, o PDF vem sendo considerando um formato seguro diante a obsolescência tecnológica (PIZZOTTI, 2003, p.200).

⁹ O *TIFF (Tagged Image File Format)* é um formato de arquivo, sem compressão, para imagens *bitmap* ou mapas de *bits*. Por ser um arquivo de imagem *Lossless compression*, o TIFF é usualmente utilizado na cadeia operacional da preservação digital, uma vez que a própria estrutura do formato incorpora metadados e indexadores que descrevem as características da imagem, como o número de cores utilizadas e o tipo de compressão (PIZZOTTI, p.262, 2003).

¹⁰ O *Join Photographic Experts Group (JPEG)* é um formato de arquivo gráfico e popularmente utilizado em imagens devido a sua alta taxa de compressão (PIZZOTTI, 2003, p.152).

¹¹ Cabe-nos aqui destacar que é comum empregar os termos Compressão e Compactação como sinônimos. Para efeito desta pesquisa, optamos por empregar os termos Compactação/Descompactação de dados quando nos referirmos aos *codecs*, formatos de arquivos de encapsulamento e programas utilizados com o intuito de reduzir o tamanho do arquivo. Já o termo Compressão será relacionado aos formatos de arquivo e métodos de compressão com perdas.

inteligência coletiva” e é esta resolução que faz surgir o criativo, a diferença, o novo. Já a Virtualização poderia ser percebida enquanto "movimento inverso ao da atualização", ou seja, “o movimento de passagem do ato à potência” (LEVY, 1996, p.17-18).

Para Gilles Deleuze (1988, p.341), o Virtual tem a “realidade de uma tarefa a ser cumprida, assim como a realidade de um problema a ser resolvido; é o problema que orienta, condiciona, engendra as soluções [...]”. Contudo, Deleuze (1988, p.339) chama a atenção para não confundirmos o Virtual com o Possível; este sim é que se opõe ao real. Para melhor compreendermos esse processo, é necessário nos atentarmos que o Possível está para o Real assim como o Virtual está para o Atual: o virtual se configura como um complexo problemático, enquanto o Possível como um conjunto de possibilidades predeterminadas que trazem em si um potencial de realização. Logo, o Possível tende a se realizar, enquanto o Virtual, por outro lado, tende a se atualizar.

De maneira elucidativa, a museóloga Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha (2016¹²) destaca a problemática no campo Ciência em desenvolver combustíveis de alto desempenho frente as tensões do mercado. Por conseguinte, em diferentes períodos da história essas tensões resultaram em diferentes processos de atualização; na Revolução Industrial, por exemplo, a busca por novos combustíveis motivou o desenvolvimento de novas tecnologias e a produção numa cadeia de larga escala. Nesse contexto, o carvão mineral mostrou-se a solução mais adequada em comparação aos motores movidos a vapor. Em outro período, com a popularização dos automóveis, a problemática estava em torno de combustíveis de alto desempenho, atualizando-se na forma dos combustíveis fósseis (petróleo). Hoje, essa problemática está em torno da produção e comercialização de combustível menos poluentes e alternativos. Isso significa que a problemática da geração de energia a todo momento atualiza-se na “produção de qualidades novas, numa transformação de ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o Virtual” (LÉVY, 1998, p.17).

Considerando as reflexões até aqui apresentadas, no decorrer desta pesquisa, empregamos o conceito de Virtual, Virtualização e Virtualidade a partir da perspectiva de Levy (1996). Tal conceituação é tratada no decorrer dessa dissertação dentro do âmbito das representações digitais e configurações técnico-conceituais de Museus inseridos na dinâmica do fluxo de dados e interações sociais que sustentam o Ciberespaço, a hipertextualidade do protocolo Web e, por conseguinte, a infraestrutura operacional da internet.

¹² Considerações feitas pela Profa. Dra. Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha em aula da disciplina Informação e Documentação Museológica II, ministrada no Curso de Graduação em Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, março de 2015. Texto não publicado.

1.2 - Entre *Links*, Tráfegos e Conexões: hipertexto, internet, *websites*, interatividade e ciberespaço

Termos como Ciberespaço, Internet e *web* usualmente são aplicados como sinônimos, o que resulta em equívocos semânticos em torno dessas palavras-chave e, por conseguinte, uma falta de precisão conceitual. Autores como Thiago Borne e Diego Rafael Canabarro (2013, *online*¹³) pontuam que Ciberespaço não é sinônimo de internet, assim como internet não é sinônimo de *web*, ainda que todos sejam sustentados por um emaranhado de *links* que condicionam a atual forma em que os usuários navegam por esses espaços.

O termo hipertexto pode ser definido como um documento de leitura não-linear e relacional, permitindo o cruzamento entre diversas partes de um mesmo documento e/ou com outros. No ambiente *Web*, as relações são realizadas por meio de elos, identificados como *links*, que possibilitam o cruzamento entre diferentes pontos de sistemas hipermediáticos (LEÃO, 1998, p.140). De acordo com Lucia Leão (1998, p.140), a hipermídia¹⁴ é o termo utilizado para “designar a tecnologia dos recursos advindos de mídias diversas, num cruzamento entre o conceito de multimídia e hipertexto”. Em qualquer website da Internet é possível observar a utilização prática das teorias do hipertexto, por meio do funcionamento dos hiperlinks - ou simplesmente links. Ao passar o cursor do *mouse* em um determinado trecho de um *website*, automaticamente, a representação do cursor, usualmente identificada no formato de uma seta, passa para o formato de uma mão. Do mesmo modo, também podemos identificar trechos hipermediáticos em palavras que apresentam propriedades diferentes do restante do conteúdo, a exemplo de trechos sublinhados na cor azul ou na sua mudança de colocação quando o usuário passa o cursor do mouse sobre uma determinada área.

Para Levy (1996, p.45), o termo Hipertexto é tão antigo quanto à noção da escrita, uma vez que possui relações intrínsecas com a etimologia do termo texto, sendo este relacionado “a antiga técnica feminina de tecer”. Por essência, o texto contém a potencialidade de uma rede de associações. Ainda segundo o referido autor, considerando que a etimologia do termo *hiper* e texto possuem significado equivalente ao de ir além, “talvez o fato deste tricô de verbos e nomes, através do qual tentamos reter o sentido, ser

¹³ Disponível em: <<http://www.mundorama.net/2013/05/19/ciberespaco-e-internet-implicacoes-conceituais-para-os-estudos-de-seguranca-por-diego-rafael-canabarro-e-thiago-borne/>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

¹⁴ De maneira elucidativa, a publicação *Introduction to Multimedia in Museums* (DAVIS; TRANT; STARRE, 1996, p.8-10), resultado do estudo realizado pelo *International Committee for Documentation* (CIDOC) aponta que o termo multimídia faz referência a relação entre duas ou mais mídias de comunicação, sejam analógicas e/ou digitais. A referida publicação ressalta ainda que o termo não está restrito ao uso do computador e as novas tecnologias. Todavia, quando aplicado ao ambiente digital, a multimídia estaria relacionada aos conteúdos criados, armazenados, recuperados e apresentados por meio da combinação de diversos formatos digitais, como textos, fotografias, animações, gráficos, vídeos, músicas etc.

designado por um termo quase têxtil não seja uma coincidência”. O referido filósofo destaca ainda que a padronização de uma interface hipertextual de leitura remete ao século XV, na invenção da imprensa, uma vez que possibilitou o acesso não linear e seletivo ao texto a partir da estrutura sistemática do livro:

“[...] não há sumário sem que haja capítulos nitidamente destacados e apresentados; não há sumários, índice, remissão a outras partes do texto, e nem referências precisas a outros livros sem que haja páginas uniformemente numeradas” (LEVY, 1996, p.20).

Ainda que consideremos os apontamentos do referido filósofo, é importante pontuarmos que o termo hipertexto foi cunhado em 1965 pelo filósofo americano Theodore Nelson para exprimir a ideia de um dispositivo denominado como Xanadu; mecanismo constituído por “textos de dimensões cósmicas, informatizado, contendo todos os livros, incluindo imagens e sons, acessível à distância e navegável de forma não-linear” (PARENTE, 1999, p.73).

No campo teórico, antecipando as formulações de Theodore Nelson, o matemático britânico Vannevar Bush, em seu célebre artigo intitulado “*As We May Think*” (1945, *online*¹⁵), preconiza a instauração do hipertexto como uma arquitetura de informação não linear ao propor a criação do Memex; dispositivo que poderia mecanizar a classificação e a seleção de informações inspiradas nas tramas associativas da mente humana. Já no plano prático, a aplicação da ideia de hipertexto só foi possível no final da década de 1960, quando a *Defense Advanced Research Projects Agency* (ARPA) buscava por uma revolução para a rede eletrônica de comunicação, com o objetivo de interligar, de maneira descentralizada, as bases militares e os departamentos de pesquisa do governo americano. De acordo com autores como Giovanni Alves e Vinício Martinez (2002, p.35-81), a ideia da ARPANet – primeira rede descentralizada para o tráfego de pacotes de dígitos binários – surgiu no contexto de eminência de uma possível terceira guerra mundial, onde pesquisadores vinculados ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos trabalhavam em projetos de armazenar dados em que seu acesso pudesse estar disponível a partir de distintos servidores. Desse modo, caso um servidor fosse destruído em algum bombardeio, as informações vitais para a segurança do País estariam preservadas em outros servidor. No final dos anos de 1970, a ARPANet tinha se expandido tanto que o seu protocolo, identificado como *Network Control Protocol* (NCP), já não era mais apropriado para fins militares. Desse modo, a ARPANet dividiu-se em duas; a MILNET, utilizada para assuntos militares, e uma outra específica para assuntos civis e que hoje a conhecemos como

¹⁵Disponível em: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as_we__may_think__303881/>. Acesso em: 17 Out. 2016.

Internet. Ao longo dos anos, as características intrínsecas da internet – como padrões abertos e governança técnica participativa – permitiram seu crescimento e exploração comercial (ALVES; MARTINEZ, 2002, p.35-81).

Atualmente, a Internet pode ser entendida como uma infraestrutura lógica de tráfego de dados, composta por uma diversidade de padrões, conhecidos como Protocolos. Ainda que usualmente os termos Web e Internet sejam empregados como sinônimos, a Internet não se limita ao protocolo *Web*. De maneira elucidativa, para ter acesso ao correio eletrônicos, ou *e-mail*, foi criado o protocolo *Simple Transfer Protocol*; padrão internacional que reconhece o símbolo @, ou arroba, em um endereço eletrônico e possibilita a troca de mensagem entre computadores e dispositivos eletrônicos, como smartphones e *tablets*, conectados à internet. Atualmente, o *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) é o protocolo de aplicação que possibilita a decodificação das linguagens hipermidiáticas que constituem os *websites* hospedados na *World Wide Web* (WWW¹⁶). Por conseguinte, cabe-nos ainda apontar a diferença entre *website* e portais; o primeiro tem como função principal organizar a diversidade de informações acessíveis no ambiente *web*, estruturando uma hierarquia de forma a otimizar o acesso e a navegação do usuário. Já o segundo é constituído de uma diversidade de páginas onde são apresentados conteúdos específicos, através de ferramentas que favoreçam a relação colaborativa entre o usuário e o prestador de serviços. No caso do Museu da Pessoa, a instituição entende sua interface no ambiente web como sendo a de um portal (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*¹⁷).

Podemos pensar a configuração da internet a partir de quatro camadas, considerando que:

[...] a camada inferior é composta pelos elementos físicos que dão suporte às conexões, ao fluxo e ao armazenamento de dados que circulam em formato digital. São componentes da camada inferior, por exemplo, as linhas telefônicas, os cabos de conexão, as antenas de transmissão, os satélites, os servidores, etc. A camada superior, por sua vez, é composta por informação. A informação é codificada e decodificada por padrões técnicos e lógicos que compõem a camada intermediária da Internet. Em outras palavras, a informação é traduzida na camada intermediária, de padrões compreensíveis por seres humanos para padrões computacionais, e vice-versa. O uso e a partilha da informação por diferentes usuários através de diferentes aplicações (e-mail, sítios Web, telefonia VoIP, troca de arquivos P2P, entre outras) gera ainda uma quarta camada, um espaço vastíssimo de interações e formação de redes sociais, econômicas e políticas que se desenvolve de forma transnacional e impõe múltiplos desafios aos processos de governança política nos planos nacional e

¹⁶ As páginas em *HyperText Markup Language* (HTML) são constituídas como uma aplicação de caráter visual voltada ao desenvolvimento de *websites* constituídos por conteúdos hipermidiáticos.

¹⁷ Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/3%-public3%/-editor/3-%c3%B3%digode_conduta_-_museu_da_pessoa.pdf>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

internacional (BORNE; CANABARRO, 2013, *online*¹⁸).

Nesse emaranhado de páginas conectadas por *links*, representadas por interfaces hipertextuais, o HTTP é responsável pelo tratamento de pedidos e respostas entre cliente e servidor na WWW. Esse processo ocorre da seguinte forma: o usuário – identificado nesse processo como cliente – necessita digitar o endereço da página que pretende acessar no campo de busca do navegador¹⁹. Como resposta, o navegador utilizado pelo usuário tem a função de decompor o endereço do *Uniform Resource Locator* (URL) em várias partes, tais como: protocolo, serviço, nome de domínio e da página, conforme exemplificado na Figura 1. Por conseguinte, conforme as restrições de segurança e a existência das informações solicitadas, o Provedor – que oferta a infraestrutura física e eletrônica para a transmissão de dados – estabelece a conexão entre o computador do cliente e o sistemas de computação onde está hospedado o *website*. Caso não seja localizado os dados solicitados, o servidor retorna com uma mensagem de erro para o cliente (LEÃO, 1998, p.139-140).

Figura 1 – Exemplificação da estrutura lógica da URL do portal do Museu da Pessoa



Fonte: Adaptação do Autor, 2016.

¹⁸ Disponível em: <<http://www.mundorama.net/2013/05/19/ciberespaco-e-internet-implicacoes-conceituais-para-os-estudos-de-seguranca-por-diego-rafael-canabarro-e-thiago-borne/>>. Acesso em: 20 Jun. 2016.

¹⁹ O MOSAIC foi o navegador que impulsionou a popularização da Internet, no início da década de 1993, fora dos meios acadêmicos. Atualmente existem diversos navegadores disponíveis, dentre os quais o *Internet Explorer*, *Mozilla*, *Google Chrome*, *Safari*, *Firefox*, entre outros.

Todos os sites hospedados em Servidores *web* possuem um endereço de identificação ou *Internet Protocol* (IP); um identificador composto por uma sequência numérica. Por ser inviável memorizarmos os números de todos os *Websites* que acessamos, todos possuem um domínio como forma de um conjunto de palavras relacionadas a um determinado IP. Por exemplo, quando digitamos no campo de busca do navegador o endereço eletrônico do Portal do MP, isto é, <http://www.museudapessoa.net>, um servidor identificado como *Domain Name Server* (DNS) converte o endereço nominal digitado para o endereço numérico do Portal, que nesse caso corresponde ao IP 205.186.187.232. No Brasil, atualmente o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br) é o responsável pelas atividades de registro e manutenção desses domínios²⁰.

No que toca a noção de interatividade relacionada aos websites, autores como Alex Fernando Teixeira Primo e Márcio Borges Fortes Cassol (2006, p.12) destacam que o termo tem sido utilizado “indiscriminadamente em diferentes áreas do conhecimento, designando uma gama de atividades que, nem sempre, podem ser configuradas como ‘interativas’”, uma vez que não apresentam “características próprias deste conceito”. Segundo Cecilia Carrossini Bezerra Cavalcanti (2011, p.142), pesquisadora do campo da Ciência da Comunicação, o termo interatividade foi incorporado por diferentes perspectivas conceituais, tendo suas referências primordiais no campo da Física que define o termo como algo “relativo ao comportamento de partículas, as quais têm seu movimento alterado pelo movimento de outras partículas”. A referida autora ainda destaca que na década de 1980 o termo foi acolhido pelos campos Sociologia Psicologia, “a partir da premissa que nenhuma ação humana ou social existe separada da interação”.

Autores como Primo e Cassol (1999, p.2) apontam que nos processos de validação da relação homem-máquina, especificamente no âmbito hipermidiático, a interatividade muitas vezes dá lugar a reatividade, em função do usuário ficar restrito a agir de acordo com os parâmetros preestabelecidos pelo sistema operacional, não restando ao usuário “nada a não ser reagir aos estímulos a partir das respostas que a ele são permitidas”. Os referidos autores dois modelos de interação; interação mútua e interação reativa, como sendo:

[...] a interação mútua se caracteriza como um *sistema aberto*, enquanto a interação reativa se caracteriza como um *sistema fechado*. A interação mútua forma um todo global. Não é composto por partes independentes; seus elementos são interdependentes. Onde um é afetado, o sistema total se modifica. Já os sistemas reativos fechados têm características opostas às relatadas há pouco. Por apresentar relações lineares e unilaterais, o

²⁰ Por exemplo, uma extensão .COM é uma indicação de que, em geral, se trata de um site comercial. Também existem outras extensões como .GOV (governos), .ORG (organizações não governamentais), .BLOG (blogs), entre outros. Já a extensão .BR indica a localização do site ou pelo menos onde o site foi registrado. No caso do endereço <http://www.museudapessoa.net/pt/home> a sua extensão não indica se o site foi registrado no Brasil (.BR), Argentina (.AR), Espanha (.ES), Estados Unidos (.US), Reino Unido (.UK), assim por diante.

reagente tem pouca ou nenhuma condição de alterar o agente. Além disso, tal sistema não percebe o contexto e, portanto, não reage a ele. Por não efetuar trocas com o ambiente, o sistema não evolui (PRIMO; CASSOL, 1999, p.12-13).

A partir das reflexões compartilhadas por Primo e Cassol (1999, p.12-13), seria válido afirmarmos que, atualmente, a maioria das interfaces de websites estão configuradas não no âmbito de tensões e problemáticas que demandam por uma atualização – inerente a perspectiva de Virtual apreendida nesta dissertação –, mas sim de Possível, “que espera o clique do usuário para realizar-se”. Ou seja, “a tela está ali, completamente programada e perfeita para disparar um mecanismo ou uma nova tela que espera por seu destravamento” (PRIMO; CASSOL, 1999, p.12-13). Compartilhamos do entendimento que os sistemas de interatividade mútua podem revolucionar a relação homem-máquina na medida em que se constituírem a partir da perspectiva de Virtualidade, “possibilitando a ocorrência da problemática e viabilizando atualizações” do fluxo de dados que permeiam e sustentam a configuração social do Ciberespaço (PRIMO; CASSOL, 1999, p.12-13).

O termo Ciberespaço aparece como neologismo na obra “Neuromancer”, escrita por William Ford Gibson em 1984, para indicar a “ilusão consensual” experimentada coletivamente na “representação gráfica de dados abstraídos a partir dos bancos de cada computador no sistema humano” (GIBSON, 1991, p.69). Em contraponto ao prognóstico de Gibson, Levy (1999, p.111) considera que a noção de Ciberespaço abarca não apenas a infraestrutura física da comunicação digital da internet, mas todo o universo desterritorializado das informações dessa rede, constituída a partir das relações entre os seres humanos que navegam e, por conseguinte, alimentam esse universo. De maneira complementar, a pesquisadora Anna Cicognani (1998, p.19) destaca que o acesso ao Ciberespaço se daria através dos variados protocolos que constituem a Internet, sendo o serviço Web e o hipertexto suas principais plataformas de navegação.

Na perspectiva de Dan Kuehl (2009, p.29), o domínio operacional do Ciberespaço antecede a configuração da internet. Para o referido autor, a configuração estrutural do Ciberespaço é demarcada pelo uso da “eletroeletrônica e do espectro eletromagnético com a finalidade de criação, armazenamento, modificação e/ou troca de informações através de redes interconectadas e interdependentes”. Ao considerar tal definição, autores como Borne e Canabarro (2013, *online*²¹) acreditam que as redes de telégrafo, telefone, ondas de rádio, televisão e os sistemas de controle de navegação marítima poderiam, por exemplo, configurar o domínio do ciberespaço; logo, “mesmo antes do advento da Internet uma série de sistemas de telecomunicação já compunha o que convencionalmente chamamos de

²¹ Disponível em: <<http://www.mundorama.net/2013/05/19/ciberespaco-e-internet-implicacoes-conceituais-para-os-estudos-de-seguranca-por-diego-rafael-canabarro-e-thiago-borne/>>. Acesso em: 20 Jun. 2016.

ciberespaço”.

Levy (1999, p.111), pontua que a configuração do Ciberespaço é também resultante do emprego de linguagens computacionais e metáforas, dentre as mais recorrentes a figura do “labirinto móvel, em expansão, sem plano possível, universal”. Já Loureiro (2004, p.101) acredita que nenhuma metáfora supera a da navegação, a qual sugere uma aproximação “com a imagem impregnada de simbolismos do oceano”; ambiente, ao mesmo tempo, “hostil e fascinante, com suas marés, seu ritmo oscilante e imprevisível, remetendo às ideias de desbravamento, aventura, exploração e fascínio pelo desconhecido”.

Também podemos identificar o sentido de navegação na produção de Levy (1999, p.17), quando o autor se refere ao Ciberespaço enquanto um “universo oceânico de informação” que é alimentado e navegado pelos seres humanos. Já para o filósofo Mario Sergio Cortella (2016, *online*²²) “alguns navegam na internet. Boa parte naufraga”. Por fim, podemos ainda destacar a metáfora dos Portais, utilizada como referência às páginas que constituem os *websites*. Para Loureiro (2004, p.101), esse termo seria sugestivo, uma vez que remete ao limiar entre dois mundos, isto é, o físico e o digital. Ainda nas palavras da autora:

O ciberespaço teria, assim, uma realidade independente e autônoma em relação ao mundo físico, constituiria um outro mundo a ser colonizado e explorado, o que retorna, de certa forma, à ideia de navegação como desbravamento. A existência de inúmeros portais ou entradas para o ciberespaço sugere a inexistência de início, meio e fim: trata-se de um ambiente acentuadamente hipertextual, condição enfatizada por inúmeros autores contemporâneos (LOUREIRO, 2004, p.101).

Partindo dessas definições, seria possível entendermos a internet como uma grande infraestrutura operacional em rede, na qual conectam-se milhões de computadores ao redor do mundo. Com efeito, a *Web* seria uma das possíveis – e atualmente a principal – plataforma de produção, acesso e disseminação de informações entre pessoas que estejam conectados à internet. Dito isso, podemos pensar que a percepção do conceito de Ciberespaço transcenda a própria configuração tecnológica da Web e, por conseguinte, da Internet. Tal configuração, sustentada pelo tráfego e constante processo de atualização de dados digitais, por alimentar a dinâmica inerente ao conceito de Virtual.

Considerando as reflexões apresentadas na primeira parte deste capítulo, onde foram explorados os principais termos e conceitos que configuram os Museus constituídos e mediados por linguagens binárias, nos itens que se seguem retomaremos às definições do

²² Disponível em: <<http://www.pensarcontemporaneo.com/conteudo-e-conhecimento-por-mario-sergio-cortella/>>. Acesso em: 1 Mar. 2017.

quadro síntese, apresentado no início deste capítulo²³, para analisar de que forma os termos Digital, Virtual, Internet, *Web*, Hipertexto, Interatividade e Ciberespaço são apropriados para qualificar os Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e Museus Virtuais.

1.3 - Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e Museus Virtuais: definições e representações

Ampliando nossa reflexão, por considerarmos que a palavra “público” mantém uma proximidade com a ideia de expectador, isto é, de pessoas que apenas visitavam os museus, numa postura passiva ou apenas contemplativa, nos itens que se seguem empregaremos o termo usuário para qualificar aqueles de serviços prestados pelos Museus.

De acordo com André Desvallées e François Mairesse (2013, p.87), “a palavra ‘público’ designa o conjunto de usuários do Museu (o *público* dos museus), mas também, por extrapolação a partir do seu um público, o conjunto da população à qual cada estabelecimento se dirige”. De maneira complementar, destacamos as reflexões apresentadas por Mike Murawski (*apud* Mendes, 2014, p.58), ao destacar que o termo usuário está intimamente relacionado com a mudança gradativa do perfil dos frequentadores de museus, outrora costumados “apenas a frequentar (ir e olhar), [mas que] agora, querem participar (comentar, contribuir, criar)”.

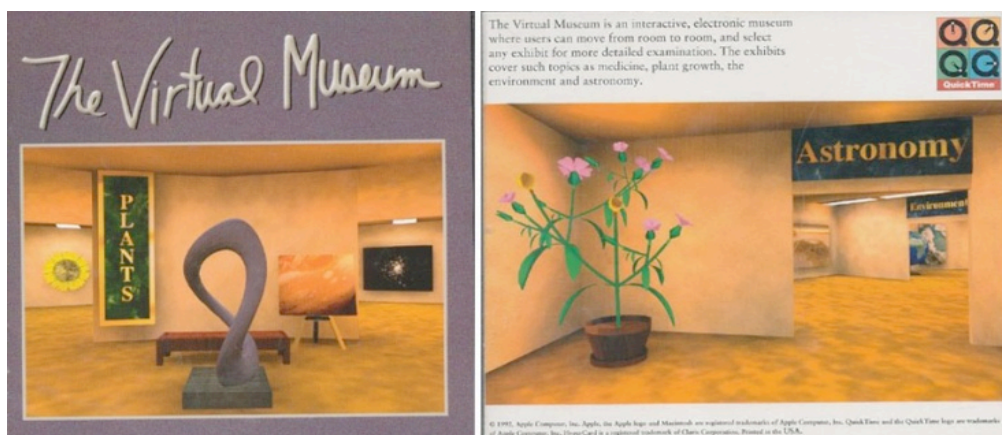
1.3.1 - Museus Digitais e Webmuseus

O termo Museu Digital é usualmente empregado para qualificar processos museológicos²⁴ mediadas pela linguagem digital, fazendo referência às iniciativas desenvolvidas no decorrer da década de 1990 que, em sua maioria, eram constituídas por reproduções digitais de obras de arte, armazenadas em um suporte ópticos que apresentavam uma interface gráfica de acesso *off-line*, com conteúdos que não dependiam necessariamente da internet para serem visualizados. Dentre as instituições que realizaram essas ações, destacam-se: o *Virtual Museum da Apple Computer* (Figura 2), um programa que utilizava o *QuickTime*, exibido em 1992 na *Annual Conference on Computer Graphicsum* (SIGGRAPH), realizada em Chicago, onde o usuário utilizava o cursor do *mouse* para explorar a simulação digital das galerias desse Museu Digital.

²³ Nesse trecho, fazemos referência ao Quadro 1 apresentado na página 10 desta pesquisa.

²⁴ Entendemos por Processos Museológicos os “programa, projeto e ação em desenvolvimento ou desenvolvido com fundamentos 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”, em consonância com definição apresentada no Decreto 8.124, de 17 de Outubro de 2013, que regulamenta os dispositivos da Lei no 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus, e da Lei no 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8124.htm>. Acesso em: 28 Out. 2016.

Figura 2 – Virtual Museum da Apple Computer



Fonte: *Inexhibit*, 2016, *online*²⁵

Também podemos destacar o Museu Digital do *Musée du Louvre* e do *Musée d'Orsay*; uma espécie de *souvenir*, em CD-ROMs (Figura 3), que possibilitava que os visitantes contemplasse em casa conteúdos multimídia relacionados as obras visitadas no Museu físico (HUHTAMO, 2002, p.2).

Figura 3 – CD-ROMs do Musée du Louvre e do Musée d'Orsay



Fonte: *Cd Access*, 1999, *online*²⁶

No nosso entendimento, na busca por um termo capaz de congrega qualitativos para o processo de aproximação entre os Museus e os códigos binários, o Museu Digital

²⁵ Disponível em: <<https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>>. Acesso em: 27 Out. 2016.

²⁶ Disponível em: <<http://www.cdaccess.com/jpg/shared/front/large/louv&ors.jpg>>. Acesso em: 27 Out. 2016.

favorece a aproximação da linguagem digital à natureza intangível do Museu. Todavia, nossa reflexão baseia-se no princípio de que o termo digital, conforme anteriormente abordado, diz respeito apenas ao formato de uma determinada linguagem informacional, determinando os pré-requisitos, como *softwares* e *codecs*, capazes de decodificar a sequência de códigos binários. Logo, o modelo de Museu Digital não se insere na dinâmica do fluxo de dados e interações sociais que sustentam o Ciberespaço, a hipertextualidade do protocolo Web e, por conseguinte, a infraestrutura operacional da internet. Fazendo referência as palavras de Levy (1999, p.188-9):

Muitas vezes [esses museus] nada mais são do que catálogos ruins na internet, enquanto é a própria noção de Museu como 'fundo' a ser 'conservado' que é colocada em questão pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com uma fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia evidentemente não tem mais valor.

Já a noção de Webmuseum, cujos prefixos remetem às especificidades do protocolo Web, é por vezes empregado para classificar as interfaces comunicacionais de processos museológicos realizados no contexto institucional dos Museus físicos, mas que são difundidas via Web. Dentre as principais definições para o termo, destacamos a apresentada pelo artista britânico e teórico Roy Ascot (1996, p.4-6) que classifica os Webmuseus em três tipos: O primeiro seriam os *websites* constituídos como ferramentas de divulgação institucional na internet, por meio do qual são divulgadas informações básicas sobre o funcionamento do Museu físico, tais como as exposições em cartaz, cursos, a localização e o horário de funcionamento da instituição. Ocasionalmente, esses *websites* são constituídos de informações e imagens digitalizadas do acervo museológico; O segundo tipo de Webmuseum seria aquele constituído para reunir obras de arte criadas originalmente em formato digitais, e “[...] que não tem origem em pigmentos, tela ou aço, mas que é composta de *pixels* desde seu princípio, digitalmente destinada para a tela do computador [...]” (ASCOT, 1996, p.4-6, tradução nossa); Por fim, o terceiro tipo de Webmuseum seria um ambiente composto por obras digitais que exploram as potencialidades das interfaces hipermídia, promovendo ações reativas entre o sistema e o usuário dessa categoria de Webmuseum. Também considerando a configuração dessas obras de arte digitais, Loureiro (2003, p.137) acredita que o computador não seria apenas um meio para visualizar as obras, mas sim, uma “[...] interface, que possibilita ao receptor manipular e transformar as mensagens e a tornar-se, enfim, participante do processo criativo [...]”.

Partindo da classificação de Webmuseus de Ascott (1996), Loureiro (2003, p.178) entende os Webmuseus de Arte como:

[...] sítios construídos e mantidos exclusivamente na Web, destinados a reunir virtualmente e a expor obras de arte geradas originalmente por processo de síntese e por meio de cópias digitais... As características da Internet hoje lhes conferem configuração hipertextual, propiciando a conectividade e ampliando as possibilidades de interação com a obra... Diferem dos museus físicos, ainda pelo seu caráter provisório e não necessariamente institucional, e pela imaterialidade inerente à imagem digital (LOUREIRO, 2003, p.178)

Ainda dando ênfase à arte digital e àquelas que sofreram processo de digitalização, a referida autora amplia a definição de Webmuseus ao entende-los enquanto Aparatos Informacionais, considerando a “idéia de Museu permeada pela centralidade da informação”, e não apenas “pela materialidade dos lugares e dos objetos físicos [...]” (LOUREIRO, 2004, *online*²⁷). A autora entende não apenas os Webmuseus como Aparatos Informacionais, mas sim:

Qualquer organização / ambiente construído com a intenção de produzir, processar e transferir informações, que reúna (física ou virtualmente), conserve, documente, registre, pesquise e comunique evidências (materiais ou imateriais) das pessoas e/ou de seu meio ambiente, por meio de originais ou reproduções de qualquer natureza, mantendo interface com a sociedade de modo a propiciar visibilidade / acesso às suas coleções e informações (LOUREIRO, 2003, p.178).

Com base nesse entendimento, Loureiro (2003, p.178) propõe a classificação dos Webmuseus de Arte em três categorias, a saber: Webmuseus de arte que possibilitam o acesso a obras que existem (ou existiram) fisicamente; Webmuseus de Arte com acervos constituídos por obras geradas originalmente por formatos digitais e que dependem de *hardware* e *software* específicos para a visualização e participação do seu receptor-operador, identificado no ambiente *web* como usuário; e por fim os Webmuseus de Arte híbridos que são aparatos informacionais destinados a reunir e a expor obras de arte produzidas a partir de formatos digitais e/ou analógicas que sofreram processo de digitalização.

Considerando as definições apresentadas, podemos pensar que a classificações de Webmuseus propostas por Ascot (1996) e Loureiro (2003; 2004) mantem certa proximidade com o modelo de Museu Digital, uma vez que ambos privilegiam as linguagens digitais na comunicação institucional. Todavia, a diferença crucial entre os Museus Digitais e os Webmuseus de Arte é que o primeiro disponibilizava dados e conteúdos multimídia sobre a instituição de forma *off-line*, enquanto o segundo explora a potencialidade, pré-determinadas das interfaces gráficas hipermediáticas, para reunir e expor obras de arte produzidas a partir de formatos digitais e analógicos, que existem ou existiram fisicamente e sofreram processo

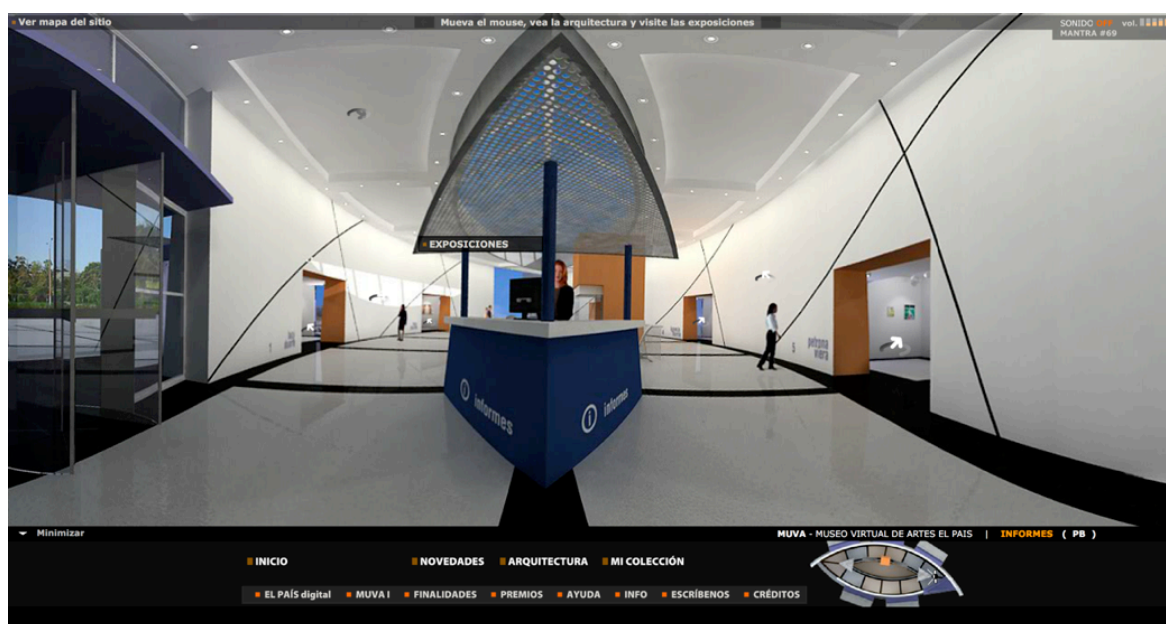
²⁷ Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/93/83>>. Acesso em: 26 Out. 2016.

de digitalização.

1.3.2 - Cibermuseus e Museus Virtuais

De acordo com Oliveira (2007, p.148), os Cibermuseus seriam uma categoria de Museu que são constituídos apenas no Ciberespaço, sem possuir uma interface física. Ainda no entendimento do referido autor, os Cibermuseus seriam *websites* projetados com interfaces gráficas que buscam manter uma relação de similaridade com os edifícios físicos dos modelo clássico de Museu. Ou seja, utilizam padrões que “orientam o usuário em algo novo baseado em algo familiar” (REIS, 2007, p.85). Tal configuração remete a um dos principais precursores do modelo de Cibermuseus (Figura 4); o *Museo Virtual de Artes el País* (MUVA²⁸).

Figura 4 - Atual recepção do Museo Virtual de Artes el País - MUVA



Fonte: MUVA, 2016, *online*²⁹

Inaugurado em 1997 e criado por uma equipe de renomados arquitetos e especialista em computação gráfica, o MUVA partiu da ideia da impossibilidade econômica de construir um Museu físico. O projeto arquitetônico desse Cibermuseu foi projetado como um edifício digital localizado na costa litorânea da cidade de Montevideo, Uruguai. Medindo cerca de 6.000m², esse edifício ainda conta com uma recepção, salas de exposição e um ambiente externo, onde é possível visualizar e escutar o som do mar e das gaivotas. Ainda que

²⁸Disponível em: <<http://muva.elpais.com.uy/>>. Acesso em: 26 Out. 2016.

²⁹Disponível em: <<http://muva.elpais.com.uy/>>. Acesso em: 26 Out. 2016.

propague uma ideia de Museu interativo, o MUVA apresenta uma arquitetura de navegação baseada em funções daquilo que Primo e Cassol (1999, p.2) denominam como reatividade, uma vez que cabe ao usuário apenas navegar por um circuito restrito e responder de acordo com estímulos pré-estabelecidos pelos desenvolvedores.

Embora sua arquitetura e, por conseguinte, seu percurso expositivo tenham sido projetados especialmente para o ciberespaço, percebemos uma forte reprodução de padrões de elementos físicos, como paredes, portas, sombras e sons. Conforme é destacado por autores como Yehuda Kalay e John Marx (2015, p.77), no plano físico, os projetos de arquitetura tentam a se apropriar de “função, forma e conceito de situações precedentes” para inserir em determinados espaços elementos que os identifiquem como lugares antropológicos. Contudo, por ser desprovida de materialidade e “isenta de constrangimentos físicos (como a gravidade, a meteorologia, a proximidade geográfica, a continuidade temporal e a escala relativa)”, a mera reprodução de padrões e limites que remetem ao mundo físico acabam perdendo o sentido dentro do Ciberespaço. Na configuração do MUVA, um usuário quando encontra uma cadeira no espaço expositivo, ainda que considere a visita cansativa, esse mobiliário não proporcionará um alívio para o seu desconforto físico. De maneira complementar, os referidos autores ressaltam que:

Não existe gravidade, portanto não há peso no Ciberespaço, logo não há necessidade de colunas e vigas. Até as janelas perdem utilidade como fontes de ar e de luz, funcionando apenas como entradas. As distâncias são elásticas ao extremo: é possível dar um enorme salto de um lugar para outro, sem passar por pontos intermédios. O que faz com que estradas, caminhos e elevadores sejam construções sem sentido, a não ser que assumam um significado alternativo como lugares de transição que potencializem perspectivas e encontros inesperados, ou mudanças de destino a meio do percurso (KALAY; MARX, 2015, p.77).

De acordo com a perspectiva do antropólogo Marc Augé (1998, p.83), os lugares são produtos da intervenção humana: precisam ser criados, produzidos e, por conseguinte, significados através da apropriação cultural de uma determinada sociedade. Esse processo caracteriza o que Augé denomina como lugares-antropológicos, isto é, lugares dotados de sentidos identitários, relacionais e históricos. De maneira elucidativa, podemos pensar que a noção de Lugar difere de Espaço, na medida em que os lugares presentificam valores sociais e culturais através de pontos relacionais, atribuindo o sentido de identidade. Isso significa que pessoas habitam lugares e não espaços, uma vez que é o sentido de lugar, e não de espaço, que torna “apropriado estar despido num quarto, mas não numa sala de aula” (KALAY; MARX, 2015, p.77).

Em um contraponto à noção de lugar-antropológico, temos o conceito de não-lugares, definido por Augé (1998, p.83) como espaços transitórios construídos para não remeterem a

nenhum lugar identitário. O autor ainda pontua que os não-lugares não são espaços imaginários, nem são uma questão de interpretação pessoal, já que a organização espacial de aeroportos, hipermercados e estradas, enquanto representação de não-lugares, tendem a orientar determinados comportamentos em relação ao próprio espaço. Ainda de acordo com a perspectiva do referido autor, o Ciberespaço poderia ser pensado como um não-lugar antropológico, uma vez que a relação que os indivíduos estabelecem com a Internet é semelhante a dos espaços transitórios, tal como conduzir um carro em uma rodovia ou utilizar a sala de embarque de um aeroporto.

Ao aplicarmos os conceitos de Augé (1998, p.83) à configuração do MUVA, temos como tendência classificá-lo como um não-lugar, uma vez que os Cibermuseus se constituem em um espaço de trânsito, a internet. Todavia, devemos lembrar que o referido autor emprega o termo não-lugares para se referir a espaços transitórios que não possuem significado suficiente para serem definidos, como lugares identitários, relacionais e históricos.

No nosso entendimento, o Museu estaria enquadrado na perspectiva de lugar-antropológico, se considerarmos a definição de Museu apresentada pelo *International Council of Museums* (ICOM):

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

Ainda que a noção de permanência relacionada a interface Virtual e institucionalizada de Museus constituídos no Ciberespaço esteja atrelada aos instrumentos legais³⁰ e às oscilações da infraestrutura operacional da internet, as instituições museológicas passam a ser potencialmente lugares identitários, relacionais e históricos no momento em que são povoadas por objetos que sofreram o processo de descontextualização de sua função original e que passaram a ser operados pelo processo de Musealização, caracterizando, assim, os “modos de se relacionar com os outros objetos e com os seres humanos que lhes dão sentido” (BRULON, 2015, p.25). Esse processo torna o Museu um lugar favorável à constituição de *links* e interfaces identitárias, ainda que para isso seja necessário que ocorra um processo de identificação entre o usuário e o acervo em exposição.

Autores como Magaldi, Scheiner e Soares (2011,p.2957) acreditam ser “pouco útil

³⁰ Destacando os instrumentos que asseguram sua classificação legal enquanto Museu são abordados no decorrer do item 1.4 deste capítulo.

empiricamente pensar o Ciberespaço como um não-lugar no sentido estabelecido por Marc Augé”, uma vez que o “espaço virtual na rede eletrônica” seria “constantemente localizado”. Nas palavras dos referidos autores, o Ciberespaço ainda seria:

[...] composto por nódulos semióticos representando relações sociais provenientes dos contextos territoriais que o permeiam, e estes funcionam como marcos, ou pontos fixos para as identidades (individuais e coletivas) que são por ele criadas e/ou mantidas. Por exemplo, no momento em que este artigo está sendo escrito, a página do buscador Google na rede comemora, com uma imagem do Rio de Janeiro, o aniversário do paisagista brasileiro Burle Marx, enquanto em outras partes do mundo, na mesma data, esta mesma página faz referência a outros acontecimentos da história de cada região (MAGALDI; SCHEINER; SOARES, 2011,p.2957).

Ainda que possamos perceber o Ciberespaço enquanto um espaço de fluxo de dados, não-identitário, devemos considerar que na dinâmica desse fluxo de dados, no momento em que nos identificamos com algum conteúdo hipermedia, ainda que de maneira efêmera, ocorre um processo relacional. Em outras palavras, seria possível criar relações identitárias na rede, mas a rede em si é fluxo e não-identitária. Ainda considerando a noção de não-lugares definido por Augé (1998, p.83), acreditamos que um dos principais desafios para os Museus seria o de pensar as formas de impulsionar esses processos relacionais em um espaço de transito. Por fim, acreditamos que os Cibermuseus não estariam limitados apenas a metáfora digital do modelo físico e clássico daquilo que se convencionou denominar como Museu, conforme proposto por Oliveira (2007), uma vez que o Museu não é o edifício e nem o edifício é o Museu, senão, apenas um dos espaços possíveis para a sua manifestação.

Em se tratando sobre as especificidades que diferenciam os Cibermuseus dos Museu Virtuais, Lima (2009, p.2456) pontua que, usualmente “um Museu Virtual é considerado um Cibermuseu na medida em que se encontra situado na *web*”. Do mesmo modo, autores como Desvallées e Mairesse (2013, p.67) apontam que “o Museu virtual, ao se constituir como uma gama de soluções possíveis para a questão do museu, inclui naturalmente o Cibermuseu, mas, nessa perspectiva, não se reduz a ele”.

Oliveira (2007, p.148) credita à publicação *Le Musée imaginaire*, escrita em 1947 por André Malraux, como uma das primeiras referências ao modelo conceitual de Museu Virtual. No referido ensaio, o pensador francês idealiza um Museu Imaginário desprovido de paredes e capaz de abrigar todas as obras de arte do mundo através de reproduções fotográficas de coleções de vários museus. Ainda de acordo com a perspectiva do referido pensador, cada pessoa poderia ter o seu próprio Museu Imaginário (MALRAUX, 1947, p.13). Compartilhando desta reflexão, a museóloga Rosali Henriques (2004, p.7) acredita que todo “Museu Virtual é uma espécie de um Museu Imaginário porque ao mesmo tempo que trabalha com a reprodução, prioriza o uso da imagem como referência patrimonial”.

Ainda no plano teórico, considerando que as sociedades estão inseridas em constantes problemáticas e tensões, Desvallées e Mairesse (2013, p.68) compartilham que a noção de Museu Virtual estaria relacionada ao “conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o Museu clássico”. Nas reflexões de Lima (2009, p.2452), os Museus Virtuais seriam uma nova tipologia de Museu, constituída de “perspectivas diferentes das tradicionalmente conhecidas” e que demandam por “adequações para exercer a informação e comunicação na Museologia”. Por outro lado, o historiador Ulpiano Bezerra de Menezes (2007, p.64), ao discorrer sobre as qualidades e limitações impostas à conceituação de termo Museu Virtual, acredita que seria muito mais proveitoso ao campo Museologia analisar “não uma eventual essência do Museu Virtual, mas um estado histórico e social de uma tecnologia agindo no Museu e na sociedade”.

Convém destacarmos que, considerando nosso objeto de estudo – isto é, as especificidades que configuram o processo de Musealização do Patrimônio Digital – focaremos nossa análise sobre a configuração dos Museus Virtuais tendo como aporte as categorias de Museus Virtuais propostas por Lima (2009), bem como os instrumentos e marcos legais que regulamentam as instituições museológicas no Brasil.

1.4 - Museus Autodenominados Virtuais e a busca pela normalização terminológica

Ao entender a Museologia enquanto “um campo ‘jovem’ ainda em processo de consolidação”, Lima (2009, p.2453) aponta a normalização terminológica como um instrumento de legitimação do campo. Nesse sentido, a Linguagem de Especialidade seria um dos pontos que permite estabelecer diferenças entre a linguagem comum e a linguagem profissional, visando “representar conceitos que exprimem os modelos do pensamento e da ação relacionados a domínios do saber” e possibilitando o seu entendimento “pelos agentes institucionais (museus e afins) e pessoais (museólogos e outros profissionais de museus), além do público em geral”. Nas palavras de Lima (2012, p.32):

A Linguagem de Especialidade, comunicação específica ao modo de um sistema codificado, empresta sentido e valor às inter-relações e produtos do campo. Diz respeito ao procedimento informacional/comunicacional dos membros das comunidades especializadas. Faz-se expressa, em particular, no contexto da comunicação científica, representando a produção do domínio do conhecimento. Pela consistência no manejo da fraseologia entre os pares, ou seja, sem apresentar ambiguidades para reconhecimento dos sentidos (definições) atribuídos aos termos, revela o processo de consolidação científica alcançado pela área ao longo do tempo (LIMA, 2012, p.32).

Por considerar que no campo Museologia os termos e conceitos encontram em processo de maturação, a referida autora (LIMA, 2009, p.2454) propõe a delimitação terminológica do termo Museu Virtual como uma forma de “eliminar ‘ruídos’ que alimentam a sensação de inquietude”, usualmente relacionada a “dubiedade nos termos e conceitos” (LIMA, 2009, p.2453). Para tanto, a referida autora desenvolveu no âmbito do projeto de pesquisa Termos e conceitos da Museologia³¹ uma pesquisa em duas linhas convergentes, que possibilitou analisar “a vocalização deste grupo de museus perante o seu próprio campo”, bem como apontar o “entendimento dado [pelo campo] ao formato deste museu”.

Num primeiro momento, a referida pesquisa voltou-se também às reflexões teóricas produzidas pelo campo Museologia, Filosofia, Linguística, Comunicação, Ciências da Computação, Ciência da Informação e Comunicação no entendimento do conceito de Virtual. Lima (2009, p.2460) destaca que a pesquisa identificou mais de um sentido, definição e conceito para o termo Virtual, “quer fosse dado por autores museólogos e/ou profissionais de museus, como emprestado por especialistas de outras áreas do saber relacionadas à Museologia neste assunto”. Ainda de acordo com a referida autora, tal diversidade interpretativa para o termo ilustra a “inquietação do campo em virtude da percepção de ‘ruídos’ na comunicação que são originários de imprecisões conceituais dos léxicos e, sobretudo, da inexistência de determinação terminológica [...]”.

No desenvolvimento da pesquisa a autora identificou, analisou e classificou “museus autodenominados virtuais” (LIMA, 2009, p.2452). Para isso, o universo da pesquisa compreendeu a análise quantitativa de setenta e nove Museus Virtuais, sendo sendo quarenta e um brasileiros e trinta e oito de outros países, com base nos indicadores de extensão das *URLs*. Nesse sentido, foram considerados em sua análise os *websites* que indicavam, tanto em sua designação (nome/título), como em alguma parte do site, o termo Virtual como parte constituinte da sua configuração. A partir dos resultados alcançados, Lima (2009, p.2462) atesta que o modelo de Museu Virtual comporta perfis diversificados, podendo ser classificados em três categorias conceituais, segundo o entendimento de “museus autodenominados virtuais”, conforme explorado nos parágrafos seguintes.

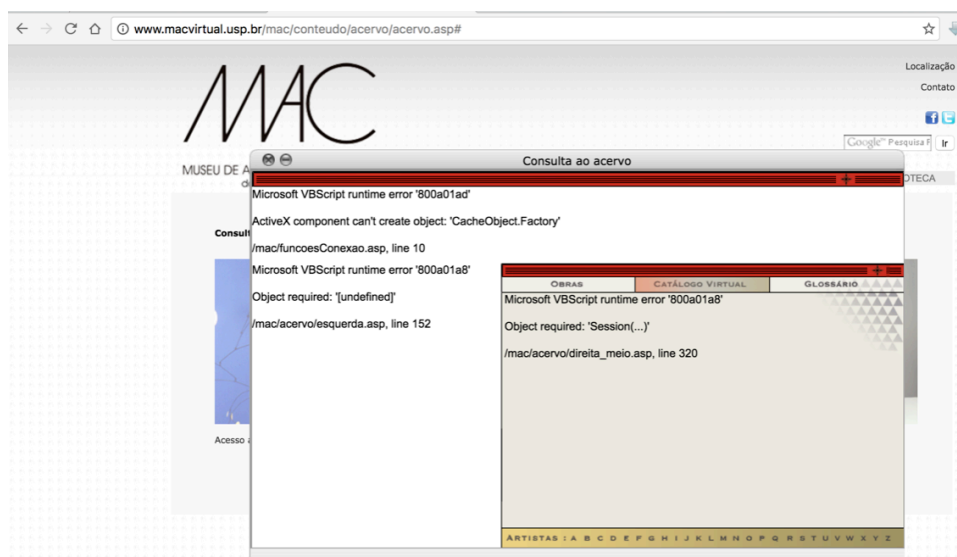
A primeira categoria estabelecida pela pesquisa é intitulada como **Categoria A - Museu Virtual Original Digital** e inclui os museus constituídos apenas na *web*, isto é, Museus Virtuais sem “referência física da sua existência ‘real’”, delimitando a sua existência “na representação do site do computador” (LIMA, 2009, p.2460). A título de exemplo dessa

³¹O ramo brasileiro da pesquisa internacional Termos e Conceitos da Museologia do Comitê Internacional para Museologia – ICOFOM é desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

categoria, a referida pesquisadora destaca o Museu da Pessoa; um Museu que busca "registrar, preservar e transformar em informação, histórias de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade", através da coleta de depoimentos em diálogo com a metodologia de História Oral (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*³²). Nesse sentido, podemos entender o MP como um Museu Virtual Original Digital que não musealiza vidas, mas sim indicadores de memórias sociais registrados em formatos digitais.

Dando sequência a classificação, temos a **Categoria B - Museu Virtual Conversão Digital** na qual abrange os Museus que, efetivamente, representam "a materialidade do patrimônio musealizado" ao ocupar "um território 'real'", mas também pelo fato de estarem "representados no espaço *web* (site)". Ou seja, uma categoria que engloba "o modelo que reproduz na *web* tanto o Museu quanto a coleção de natureza material" (LIMA, 2009, p.2461-64). Como referência da Categoria Museu Virtual Conversão Digital, Lima (2009, p.2464) exemplifica dois museus físicos representados no ciberespaço, a saber: o MAC Virtual: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (Figura 5) e o *Virtual Smithsonian: Smithsonian Institution* (Figura 6). Dentre os dois exemplos, apenas o Virtual Smithsonian encontra-se acessível, uma vez que a página de acesso do *website* do MAC Virtual apresenta a mensagem de erro "acesso ao acervo em manutenção"³³, conforme podemos visualizar na imagem a seguir:

Figura 5 – Mensagem de erro de acesso a página do MAC Virtual



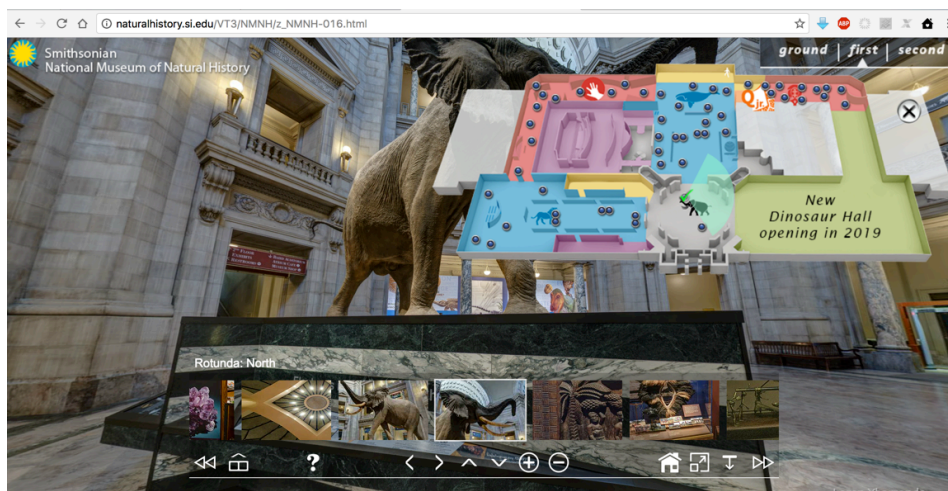
Fonte: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2016, *online*³⁴

³² Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

³³ Disponível em: <<http://www.macvirtual.usp.br/mac/conteudo/acervo/acervo.asp#>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

³⁴ Disponível em: <<http://www.macvirtual.usp.br/mac/conteudo/acervo/acervo.asp#>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

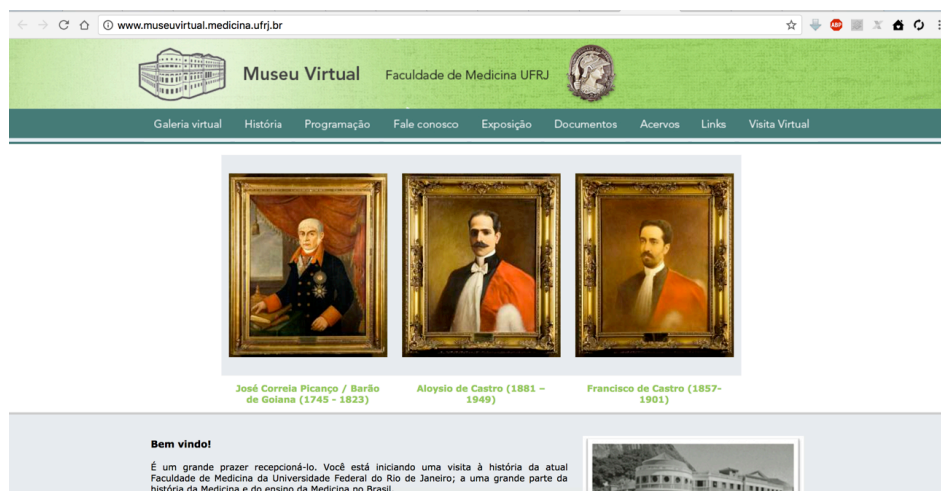
Figura 6 – Imagem da página inicial de acesso ao *website* do *Virtual Smithsonian: Smithsonian Institution*



Fonte: *Virtual Smithsonian: Smithsonian Institution*, 2016, *online*³⁵

Na terceira e última classificação proposta por Lima (2009, p.2462), temos a **Categoria C - Museu Virtual Composição Mista** que agrupa o modelo de Museu criado e existente apenas no ambiente *web*, sem correspondente no mundo físico, constituído por coleções existem no mundo físico e que sofreram processo de digitalização, “procedendo de vários lugares, instituições, pessoas da vida real”. Como referência, a autora apresenta o Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ (Figura 7) e o *Museum of the History of Mineralogy* (Figura 8).

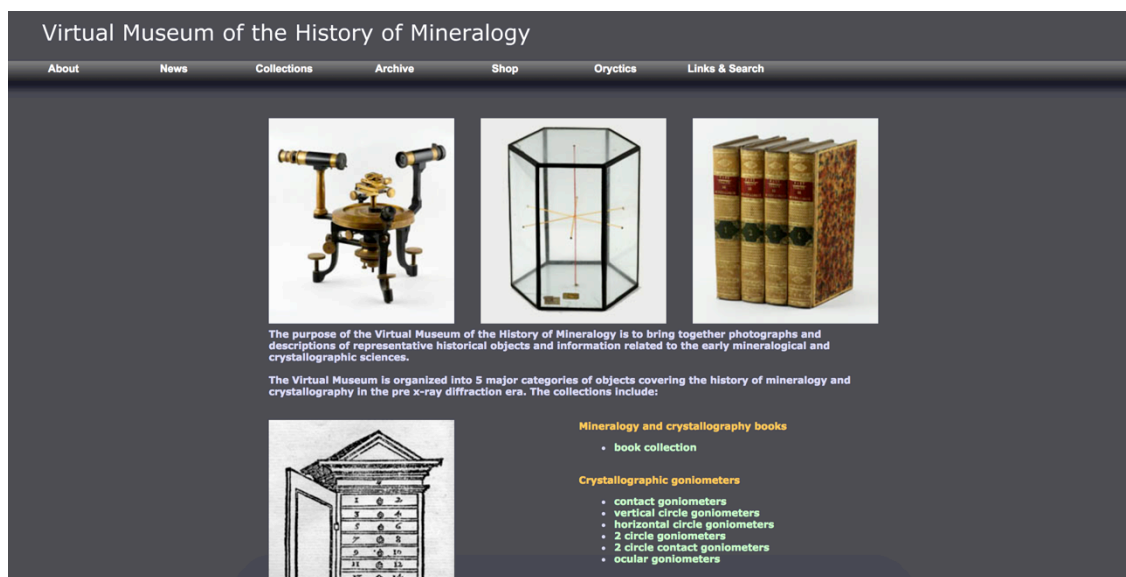
Figura 7 – Imagem da página inicial de acesso ao *website* do Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ



Fonte: Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ, 2016, *online*³⁶

³⁵ Disponível em: <http://naturalhistory.si.edu/VT3/NMNH/z_NMNH-016.html>. Acesso em: 29 Out. 2016.

Figura 8 - Imagem da página inicial de acesso ao website do *Museum of the History of Mineralogy*



Fonte: *Museum of the History of Mineralogy*, 2016, online³⁷

Concluindo os apontamentos sobre as definições apresentadas por Lima (2009, p.2465), compartilhamos das considerações da referida autora ao atestar que o modelo de Museu Virtual comporta perfis diversificados, ainda considerando que “a imagem de um Museu virtual como tipologia que só poderia existir na memória do computador [...] já não corresponde à realidade”.

Mesmo compreendendo o Ciberespaço como a espaço pelo qual o MP se apresenta à sociedade, parece-nos que o território físico torna-se gradativamente presente nas ações realizada pela instituição. De maneira elucidativa, atualmente a instituição mantém uma sede física situada na cidade São Paulo³⁸ e que dá suporte para a alimentação de sua plataforma de visitação virtual. Além das demandas administrativas, esse espaço é constituído por uma exposição de longa duração, reserva técnica e estúdio de gravação, onde semanalmente o Museu recebe visitantes interessados em registrar depoimentos (MUSEU DA PESSOA, [s.d], online³⁹). Esse movimento também pode ser observado na medida em que a instituição sente a necessidade de realizar atividades socioeducativas nesse espaço, como cursos de formação, saraus e debates, evidenciado pelo anseio em divulgar amplamente à sociedade a recente reinauguração de sua sede física, conforme

³⁶ Disponível em: < <http://www.museuvirtual.medicina.ufrj.br/> >. Acesso em: 29 Out. 2016

³⁷ Disponível em: <<http://www.mineralogy.eu/>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

³⁸ Atualmente a sede física do Museu da Pessoa está localizada na Rua Natingui, número 100, na Vila Madalena, São Paulo-SP.

³⁹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

nota divulgada em 02 de dezembro de 2015 na coluna Empreendedor Social do Jornal A Folha de São Paulo:

Na próxima quarta-feira (9), à 9h30, o Museu da Pessoa reinaugura sua sede na Vila Madalena, em São Paulo. O prédio tira cara nova: ele será 'envelopado' com materiais reciclados em homenagem a um dos principais projetos do instituto neste ano, o 'Histórias que Reciclam', que registrou depoimentos de catadores da cidade. As paredes do Museu foram cobertas com 30 mil tampinhas de garrafas e 30 placas recicladas cada uma com 500 embalagens de pasta de dente. O projeto é assinado pelo diretor de arte e cenógrafo Marcelo Larrea, que fez trabalhos para o Museu de Arte do Rio de Janeiro e para o longa metragem 'Central do Brasil' [...] (A FOLHA DE SÃO PAULO, 2015, *online*⁴⁰).

Embora seja necessário uma análise mais aprofundada sobre as especificidades que sustentam essa iniciativa, acreditamos que tal ação tende a impulsionar a visitação à sede física do Museu da Pessoa (Figura 9), seja apenas para a participação das ações socioeducativas desenvolvidas naquele espaço ou como um indício de um Museu Original Virtual Digital que, gradualmente, reivindica pelo espaço físico.

Figura 9 - Imagem da reinauguração da sede física do Museu da Pessoa



Fonte: Rede Social do Museu da Pessoa, 2015, *online*⁴¹

Acreditamos ser necessário uma análise mais aprofundada sobre as especificidades que configuram esse processo, e que propomos averiguar no decorrer de nossa pesquisa.

⁴⁰ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/empreendedorsocial/2015/12/1716839-museu-da-pessoa-reinaugura-sede-em-sp-com-presenca-de-personalidades.shtml>>. Acesso em: 26 Jul 2016.

Por hora, cabe-nos aqui explorar os instrumentos legais que poderiam assegurar a interface institucionalização de Museus Virtuais Originais Digitais.

De acordo com Samuel Huntington (1994, p.12), a noção de Organização está associada a um conjunto de pessoas que se reúnem para atingir um determinado objetivo, enquanto a Instituição seria constituída por instrumentos reguladores, como regras e normativas, e construções cognitivas de sentido que fundamentam e favorecem a legitimação dos processos organizacionais. Já a institucionalização pode ser entendida como o “processo pelo qual as organizações e procedimentos adquirem valor e estabilidade”. Como tudo o que é instituído ou em vias de institucionalização, compartilhamos do entendimento de que os Museus Virtuais Originais Digitais são passíveis de serem institucionalizados e, por conseguinte, classificados enquanto instituição museológica. Nesse sentido, a definição de Museus Virtuais apresentada pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) corrobora e legitima a face institucional desses Museus, frente às diretrizes estabelecidas pelo Decreto nº 8.124, de 17 de outubro de 2013, que regulamenta dispositivos da Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o IBRAM e da Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus e dá outras providências⁴². Para conhecimento, compartilhamos a seguir o enquadramento institucional que a definição do IBRAM atribui aos Museus Virtuais:

Museus Virtuais são **instituições** sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do Museu virtual é composto por *bytes*, ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em espaços de interação cibernéticos (IBRAM, 2011, p.20. Grifo nosso).

Os museus brasileiros dispõem de uma série de instrumentos que conferem legitimidade e coerência à sua institucionalização, fundamentados em uma lógica administrativa que busca assegurar o pleno “funcionamento de um serviço público ou privado, assumindo a responsabilidade de impulsionar e controlar suas atividades”. (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 48). Dentro dessa perspectiva, o IBRAM (2009, p. 14) elenca os principais instrumentos legitimadores e estruturantes dessas instituições museológicas:

1. decreto, lei, portaria, ata ou outro diploma legal que registre a criação do museu;
2. documento que defina seu estatuto jurídico e sua natureza administrativa;

⁴¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/museudapessoa>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

⁴² Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: 09 Abr. 2016.

3. regimento interno, no qual serão estabelecidos: propósitos, objetivos, política institucional, papel e composição da diretoria, assim como formas de manutenção;
4. organograma;
5. Plano Museológico (compreendido como ferramenta básica de planejamento estratégico, de sentido global e integrador, indispensável para a identificação da missão da instituição museal e para a definição, o ordenamento e a priorização dos objetivos e ações de cada uma de suas áreas de funcionamento);
6. **local de instalação do museu, seja ele virtual⁴³ ou físico, permanente ou temporário, nômade ou enraizado no território, ou mesmo reunindo e combinando diferentes possibilidades;**
7. plano de ocupação dos espaços (salas de exposição, reserva técnica, salas administrativas, espaço de ação educativa e cultural, espaços de serviços, espaços de circulação, sala de segurança, outros espaços); e,
8. quando for o caso, identificação de percursos e roteiros no território de atuação do museu (IBRAM, 2009, p. 14. **Grifo Nosso**).

Cabe-nos pontuar que o fato dos Museus Virtuais Originais Digitais utilizarem a internet como forma de acesso à sociedade os obriga a seguir as normativas estabelecidas pelo marco civil da internet⁴⁴, assim como qualquer outra instituição ou cidadão que faz uso dessa rede. Por fim, o enquadramento institucional dos Museus Virtuais Originais Digitais os enquadra em normativas inerentes à Gestão Museológica, ao mesmo tempo que viabiliza sua participação em editais de financiamento público, bem como possibilita que sua gestão seja realizada por Organizações Sociais de Cultura (OS) ou por uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP).

1.5 - Considerações sobre o capítulo

No decorrer deste capítulo apresentamos uma revisão bibliográfica sobre conceitos e termos apropriados por autores do campo Museologia para qualificar Museus constituídos e/ou mediados por linguagens digitais, tais como Digital, Virtual, Hipertexto, Internet, *Web*, *Interface*, Interatividade e Ciberespaço, frente aos contrastes das definições de Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e Museus Virtuais. Por conseguinte, exploramos a configuração dos Museus autodenominados Virtuais, enfatizando suas interfaces institucionalizadas.

Considerando as definições e conceitos explorados no decorrer deste capítulo, compreendemos que o conceito de Virtual transcende a linguagem digital, assim como que alguns modelos conceituais de Museus estão inseridos na dinâmica do fluxo de dados e

⁴³ Destacamos que trecho o termo Virtual é entendido pela IBRAM como correlato a noção de Digital.

⁴⁴ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>. Acesso em: 09 Abr. 2016.

interações sociais que sustentam o Ciberespaço, a hipertextualidade do protocolo Web e, por conseguinte, a infraestrutura operacional da internet, a exemplo das três categorias conceituais de “museus autodenominados virtuais” (LIMA, 2009). Por fim, entendemos que os Museus Virtuais Originais Digitais são passíveis de serem institucionalizados e, por conseguinte, classificados enquanto instituição museológica, conferindo certa proximidade em relação ao modelo gestão administrativas desenvolvido por museus clássicos.

Para que possamos aferir sobre as especificidades que asseguram o processo de Musealização do Patrimônio Digital, se faz necessário explorarmos os principais marcos teórico-metodológicos que sustentam o processo de aquisição, documentação, conservação, pesquisa e comunicação de acervos constituídos por linguagens digitais, enfatizando o âmbito dos Museus Virtuais Originais Digitais.

CAPÍTULO II
MUSEALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO
DIGITAL

2 - A Musealização do Patrimônio Digital

Organizada como Campo disciplinar na segunda metade do século XX, a Museologia vem buscando alicerçar seu corpus metodológico⁴⁵. Para tanto, os pares atuam no processo de maturação de termos e conceitos estruturantes para o campo, dentre os quais podemos destacar o termo Musealização. Considerando tal processo, a partir da revisão bibliográfica de autores que trabalham com os conceitos ampliados de Documento, Bem Cultural, Patrimônio e Objeto de Museu, no decorrer desse capítulo buscamos sistematizar as noções teórico-metodológicas do processo de aquisição, documentação, conservação, pesquisa e comunicação de acervos museológicos constituídos por representações digitais, enquanto conceitos e operações estruturantes do processo de Musealização do Patrimônio Digital. Para tanto, nos voltamos à Produção Orgânica como forma de Aquisição de acervos Museológicos, os Sistematização da Documentação em Museu, a partir da perspectiva de Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação. Por conseguinte, exploramos a Conservação Audiovisual a partir das diretrizes propostas pela Preservação Digital. Finalizamos este capítulo abordando a Comunicação Museológica no âmbito dos Museus Virtuais Originais Digitais, considerando a Curadoria Digital, Indexação Social e o Reuso do Patrimônio Digital frente a potencialidade dos elementos que compõem os Sistemas de Navegação, otimizando a navegabilidade e usabilidade⁴⁶ dos usuários na dinâmica dessas interfaces de visita virtual.

2.1 - Musealização: conceitos e processos estruturantes

Na perspectiva teórico-metodológica de autores como Desvallées e Mairesse (2013, p.56-57), o processo de Musealização configura-se enquanto “operação de extração, física e conceitual, de uma coisa de seu meio natural ou cultural de origem, conferindo a ela um estatuto museal – isto é, transformando-a em *musealium* ou *musealia*”. Esse processo é o que possibilita sua permanência dentro de um contexto museológico, ao atribuir o seu “*status* de documento”.

Como subsídio para a nossa reflexão, cabe-nos pontuar que entendemos a noção de documento a partir da perspectiva ampliada e apresentada por Paul Otlet e Henri La Fontaine, entre o final do século XIX e início do XX, em que objetos nos museus também poderiam ser compreendidos enquanto documentos, na medida em que são capazes de conter indícios representativo da ação humana e dignos de serem salvaguardados (SMIT,

⁴⁵ Nesse processo, nos referimos as discussões levantadas no âmbito do *International Committee for Museology* (ICOFOM).

2008, p.12). No que se refere aos indícios representativos da ação humana, o museólogo Anaido Bernardo Baraçal (2008, p.25) associa essa percepção a “um valor documentário específico dos objetos concretos e perceptíveis da natureza e da sociedade, o valor da evidência autêntica da realidade” que, na década de 1970, Zbyněk Zbyslav Stránský atribuiu como Musealidade.

Autores como Hugo Guarilha, Tereza Scheiner e Priscila Faulhaber (2012, p.148) acreditam que a noção de Musealidade estaria relacionada ao valor atribuído aos objetos por “desencadear a memória”, podendo ser percebido de diferentes formas, de acordo com a relação que determinadas sociedades “estabelecem com o espaço, o tempo e a memória, em sintonia com os sistemas de pensamento e os valores de suas próprias culturas”. Scheiner (2012, p.96) ressalta que assim como cada sociedade percebe e define o conceito de Museu e Patrimônio, a percepção e o conceito de Musealidade poderá mudar de acordo com o processo evolutivo.

No que se refere ao entendimento de Bem Cultural, Musealizados e passíveis de Musealização, consideramos a definição apresentada pelo IBRAM, em específico a instituída pelo Decreto 8.124/13, como sendo:

I - bens culturais - todos os bens culturais e naturais que se transformam em testemunhos materiais e imateriais da trajetória do homem sobre o seu território;

II - bens culturais musealizados - os descritos no inciso I do caput que, ao serem protegidos por museus, se constituem como patrimônio museológico;

III - bens culturais passíveis de Musealização - bens móveis e imóveis, de interesse público, de natureza material ou imaterial, considerados individualmente ou em conjunto, portadores de referência ao ambiente natural, à identidade, à cultura e à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira (BRASIL, 2013, *online*⁴⁷).

Ampliando nosso entendimento, Lima (2008, p.36) apresenta uma perspectiva de interpretação do poder simbólico de representação e legitimação cultural dos objetos, em conformidade com as contribuições de Pierre Bourdieu, entendendo o Bem Cultural enquanto:

[...] a atribuição de valor, um juízo elaborado pelo campo cultural que o consigna como elemento possuidor de caráter diferencial. E ao distingui-lo, deste modo, torna-o ‘especial’ e em posição de destaque perante os demais objetos da mesma natureza, emprestando-lhe sentido de ‘excepcionalidade’ (LIMA, 2008, p.36).

⁴⁶ De acordo com Kalbach (2009, p.67), o termo usabilidade está relacionado as propriedades físicas/digitais e objetivas de uma interface ao “expressar o quão bem o produto final funciona e o quão bem os usuários podem interagir com ele”.

⁴⁷ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8124>. Acesso em: 31 Dez. 2016.

Retomando as definições de Musealização, Lima (2013, p.381) conceitua esse processo como sendo uma “força ativa do poder simbólico”, e destaca que:

[...] a Musealização nos planos conceitual e operacional é um juízo/atitude e, em qualquer circunstância que ocorra, é postura de ingerência e apropriação do campo simbólico, porque determina novo contexto de existência alterando a relação com a realidade para aquilo que veio agregar à sua esfera.

Autores como Guarilha, Scheiner e Faulhaber (2012, p.148) reconhecem que “a princípio, os conceitos de Musealização e Patrimonialização parecem se confundir”. Tal problematização já havia sido levantada por Lima (2012, p.48) ao destacar que as diretrizes para os procedimentos relacionados às “atividades de preservação (pesquisa, documentação, informação e comunicação)” são “comuns nos dois processos de institucionalização: Patrimonialização e Musealização”. Nas palavras da referida autora:

O atendimento aos princípios formais estabelecidos pelo contexto da organização social que envolve os padrões da institucionalização do Patrimônio⁴⁸ e tendo por ambiente o espaço da Museologia é processo cuja natureza imprime ao bem cultural um caráter diverso da sua função original, isto por força da ação técnico-conceitual que cada objeto sofre. Assim, dota-o de teor museológico, colocando-o sob sua tutela especializada para a proteção e a guarda: a salvaguarda para Preservação. O procedimento instaurado pela Revolução Francesa e a Patrimonialização ou institucionalização dos bens que se solidificou na seara dos Museus ao longo dos séculos seguintes, especificamente por volta da segunda metade do século XX e com feição de sentido similar denomina-se Musealização (LIMA, 2012, p.33).

De maneira complementar, Lima (2012, p.34) pontua que os procedimentos que “têm servido como modelo para registros em catálogos tutelares dos bens” tombados, “entre outras ações do exercício competente, compreenderam o inventário, estabelecendo a inscrição institucional [...]”, seguem o modelo das “providências patrimonialistas (preservacionistas) que foram tomadas no episódio francês”, isto é, como legados da Revolução Francesa. Ainda de acordo com a referida autora:

A Patrimonialização, assim, configurou-se como ato que incorpora à dimensão social o discurso da necessidade do estatuto da Preservação. Conservação a ser praticada por instância tutelar, portanto, dotada de responsabilidade (competência) para custodiar os bens. E conservar, conceito que sustenta o Patrimônio, consiste em proteger o bem de

⁴⁸ Lima (2012, p.32) destaca que o conceito de patrimônio vem sendo construído desde os primórdios da humanidade até os tempos atuais, embora a sistematização dos estudos sobre o tema tenha se constituído em meados do século XVIII. De acordo com a referida autora, remonta a 510 a.C. - 27 d.C., na era republicana do período romano, o marco histórico para entendimento do termo *Patrimonium* “como referência ao conjunto de bens transmitido ao filho pelo pai de família, *pater familias*” confiado ao primogênito da família o “direito à herança pela via da sucessão e respaldada na Lei das XII Tábuas (462-450 a.C.) que, no contexto das fundações do Direito Romano”. Nesse aspecto, a ideia da manutenção associou-se ao “instrumento regulador da sucessão/herança” do Patrimônio, instituindo a permanência como parte constituinte da noção de Preservação.

qualquer efeito danoso, natural ou intencional, com intuito não só de mantê-lo no presente, como de permitir sua existência no futuro, ou seja, preservar. E a palavra salvaguarda, tão usada pelas entidades competentes nos seus documentos normativos, exprime, adequadamente, o pensamento e a ação que aplicam (LIMA, 2012, p.34).

Para autores como Desvallées e Mairesse (2013, p.57), o termo patrimonialização “descreve melhor, sem dúvida, este princípio, que repousa essencialmente sobre a ideia de preservação” de bens valorados como patrimônio, sejam eles culturais, naturais, tangíveis ou intangíveis, físicos ou digitais. Todavia, ressaltam que o termo não se aplica ao conjunto dos processos museológicos. Ainda de acordo com os referidos autores:

Podemos denominar *patrimonialização* ou *preservação museológica*. E prosseguindo: “A patrimonialização participa do processo de musealização, mas não o engloba totalmente: tudo que é musealizado é patrimonializado, mas tudo que é patrimonializado não é musealizado” [...] (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2011, p.254. Apud LIMA, 2013, p.395).

De maneira complementar, na perspectiva de Waldisa Rússio Guarnieri (1981, p.58-59), a Musealização transcenderia o processo de patrimonialização, uma vez que esta última “repousa sobre a ideia de valorização cultural e preservação de uma determinada realidade, mas que não abarca a comunicação museal, inerente ao processo de musealização”. Nas palavras de Marília Xavier Cury (2006, p.02), “preserva-se para comunicar as relações sociais mediadas pelo objeto musealizado e comunica-se para preservar o patrimônio como vetor de conhecimento sobre essas relações”. Por fim, Maria Cristina Bruno (1996, p.17) pontua que apenas o processo de Musealização é que possibilita a “comunicação de objetos interpretados (resultado de pesquisa), para olhares interpretantes (público), no âmbito das instituições museológicas”.

Considerando que a “musealização, ao se caracterizar como um processo institucional” (LIMA, 2013, p.392), abarca conceitos e metodologias estruturantes para a operacionalização dos Museus, apresentamos a seguir um quadro síntese (Quadro 2) onde reunimos as definições de Aquisição, Documentação, Conservação, Pesquisa e Comunicação, entendidos aqui enquanto os cinco conceitos estruturantes do processo de Musealização.

Quadro 2 - Quadro síntese com os conceitos estruturantes do processo de Musealização

MUSEALIZAÇÃO	
Aquisição	“[...] ato de adquirir acervo para um museu ou instituição similar, qualquer que seja sua forma ou procedimento” (CAMARGO-MORO, 1986, p.17). Ou seja, “meios pelos quais, o título (propriedade) é transferido para o museu” (ICOM, 2004, p.25), seja através da coleta de campo, compra, comodato, doação, empréstimo, legado e permuta.

Documentação	<p>[...] o conjunto de informações sobre cada um dos seus itens e, por conseguinte, a representação destes por meio da palavra e da imagem (fotografia). Ao mesmo tempo, é um sistema de recuperação de informação capaz de transformar [...] as coleções dos museus de fontes de informações em fontes de pesquisa científica ou em instrumentos de transmissão de conhecimento (FERREZ, 1994, p.65).</p> <p>“[...] documentação em museus” (do inglês <i>Museum Documentation</i>) compreende a “elaboração da informação voltada ao conhecimento do acervo (objeto/exemplar/espécime/território e, também, o registro da manifestação cultural intangível); o seu manejo à disseminação dos conhecimentos que lhes são pertinentes, em ambiente interno e externo ao museu, em qualquer circunstância pela qual passam as coleções agregando informação à sua existência museológica” (LIMA, 2008, p.8).</p>
Conservação	<p>“[...] a conservação constitui-se de ações para retardar ou prevenir a deterioração ou dano nas propriedades culturais de um artefato pelo controle de meio ambiente e/ ou tratamento de sua estrutura, a fim de mantê-lo tanto quanto possível imutável. Já a restauração seria a ação realizada para tornar um artefato danificado ou deteriorado compreensível, com sacrifício mínimo de sua integridade estética e histórica. Assim, a restauração seria um procedimento limite da conservação” (MAIA; GRANATO, 2010, p.1).</p>
Pesquisa	<p>Autores como Desvallées e Mairesse (2013, p.35) entende os objetos de museu como fonte primária de pesquisa e a comunicação como parte integrante do processo de “apresentação dos resultados da pesquisa efetuada sobre as coleções (catálogos, artigos, conferências, exposições) e como o acesso aos objetos que compõem as coleções (exposições de longa duração e informações associadas)”.</p>
Comunicação	<p>Comunicação em Museu refere-se às ações comunicacionais realizadas em um contexto museológico, relacionadas “às diversas formas de extroversão do conhecimento em museus”, dentre as quais podemos destacar palestras e artigos que enfocam os estudos de acervos museológicos, assim como materiais didáticos como catálogos, folders, livros, oficinas, etc., uma vez que “todas essas manifestações são, no museu, comunicação no sentido lato senso” (CURY, 2006, p.34). Por outro lado, a Comunicação Museológica seria uma subárea de conhecimento do Campo da museologia e fundamenta as reflexões teóricas (expologia) e aplicadas (expografia) na comunicação em museus (CURY, 2014, p.59-60).</p>

Fonte: Adaptação do autor, 2017.

A atribuição de valor patrimonial a bens culturais representados por linguagens binárias insere-se em um dinâmico processo de atualização, tanto pelo constante reconhecimento do seu valor sociocultural, como pela recorrente produção de *softwares*, *hardwares* e outros aparatos que alimentam a competitividade e a expansão do mercado de inovações tecnológicas. Retomando às contribuições de Lima (2012, p.44), a “Museologia-Museu convive com musealizações compostas por coleções tradicionais e, ainda, o formato virtual no contexto do ciberespaço”.

Na dinâmica entre o Campo Museologia e as TICs, num contexto tecnológico que possibilitou “transformar átomos em bits. Ou seja, matéria palpável (objetos) em código binário” (OLIVEIRA, 2007, p.8), nos impulsiona a pensar sobre as especificidades que

permeiam o processo de Musealização daquilo que a Unesco define no documento patrimonial⁴⁹ Carta para a Preservação do Patrimônio Digital (UNESCO, 2003, *online*⁵⁰) como:

[...] 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. [...] Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros e, por isso, constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para as gerações atual e futura. Este patrimônio existe em qualquer língua, em qualquer parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressão humanos.

No contexto de transitoriedade do Patrimônio Digital, frente a “fragilidade estrutural intrínseca que coloca permanentemente em risco a sua longevidade” (SAYÃO, 2010, p.9), entendemos que a sua configuração demanda do campo Museologia a incorporação de novas perspectivas teórico-metodológicas, especificamente no que se refere a operacionalidade da aquisição, documentação, conservação, pesquisa e comunicação dessa categoria de Bem Cultural.

2.1.1 - Aquisição de acervos digitais

Em um ensaiado prognóstico produzido em meados dos anos de 1990, Arlindo Machado (1993, p.17-18) questionou como seria a configuração de um Museu “destinado a guardar a memória da produção cultural mais recente, dessa produção não mais 'industrial' no sentido histórico do termo, mas baseada em processos tecnológicos de natureza eletrônica?”. Tal questionamento é compartilhado por Loureiro (2004, *online*⁵¹) ao apontar que as linguagens digitais possibilitam que os Museus sejam permeados não apenas “pela materialidade dos lugares e dos objetos físicos”, mas sim “pela centralidade da informação”.

Considerando a definição de Aquisição apresentada no Quadro 2 desta pesquisa, o museólogo Rubens Ramos Ferreira (2014, p.29-31) explora a perspectiva de Produção Orgânica como uma outra forma de Aquisição de acervos museológicos constituídos por formatos digitais. Nessa perspectiva, são incluídos os registros audiovisuais produzidos no âmbito de Programa e Projetos institucionais, a exemplo dos registros audiovisuais de

⁴⁹ Entendemos a noção de documentos patrimoniais a partir da perspectiva apresentada por Lima (2006) como o conjunto de cartas, recomendações e convenções, em consonância com amplitude legal desses documentos frente ao campo do Direito.

⁵⁰ Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/226>>. Acesso em: 26 de jul 2016.

⁵¹ Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/93/83>>. Acesso em: 26 Out. 2016.

depoimentos realizado pelo Museu da Pessoa, dentro do Programa Conte sua História⁵², assim como os vídeos produzidos pelo Museu do Futebol, de cunho Etnográfico, utilizados como forma de registros das manifestações sociais do fenômeno futebol. Destacamos que para esse fim, a instituição costuma dispor de equipamentos de captação e edição de áudio e vídeo.

Para Ferreira (2014, p.29-31), em museus considerados “sem acervo” por privilegiarem em sua Comunicação Museológica formatos digitais como linguagem expositiva, a exemplo do Museu da Língua Portuguesa, Museu do Amanhã e do já mencionado Museu do Futebol, a forma de Aquisição também pode estar relacionada a compra de licença de uso para a exibição de conteúdos audiovisuais nas exposições de longa duração, usualmente produzidos e/ou salvaguardados por terceiros, como produtoras audiovisuais, colecionadores privados e/ou outras instituições culturais, além do empréstimo temporário.

A museóloga Marilúcia Bottalo (2010, p.57) pontua que em algumas instituições os aparatos expositivos podem ser incorporados como bens patrimoniais de carga administrativa, isto é, um bem institucional⁵³. Todavia, destaca que a “forma de tratamento é bem distinta daquela dispensada aos objetos das coleções que garantem a identidade do museu”. De todo modo, é essencial que a instituição seja explícita quanto a distinção entre acervo museológico e recursos expográficos, ainda que entendidos como bem patrimonial da instituição.

Seja na produção orgânica ou na aquisição de direitos de licença e uso de recursos expográficos como patrimônio institucional, é fundamental que esteja claro para sociedade o que a instituição considera como acervo museológico. Para tanto, Bottalo (2010, p.53-56) ressalta que os critérios de valoração, aquisição e, por conseguinte, Musealização devem estar explicitados em “uma política de gestão institucional, responsável por indicar parâmetros sob os quais se estabelece o sistema de ações museológicas”. Esse instrumento configura-se como a Política de Acervo; um “documento público que explica como o museu assume a responsabilidade pelo acervo ao seu cuidado”, contemplando desde as diretrizes para a aquisição até possíveis descartes (LADKIN, 2004, p.18).

No processo de Musealização do Patrimônio Digital, a instituição deve ser clara quanto àquilo que elege como Objeto de Museu. Ou seja, são considerados como acervos museológicos a informação digital (arquivo digital), o suporte físico onde essa informação

⁵² A configuração do Programa Conte sua História será amplamente abordada no decorrer do terceiro capítulo desta pesquisa.

⁵³ Partindo desses apontamentos, Ferreira (2014, p.33) destaca que a incorporação desses recursos ou aparatos expográficos como bens patrimoniais administrativos é comum aos museus públicos vinculados geridos por Organizações Sociais de Cultura (OS), a exemplo do Museu do Futebol (São Paulo).

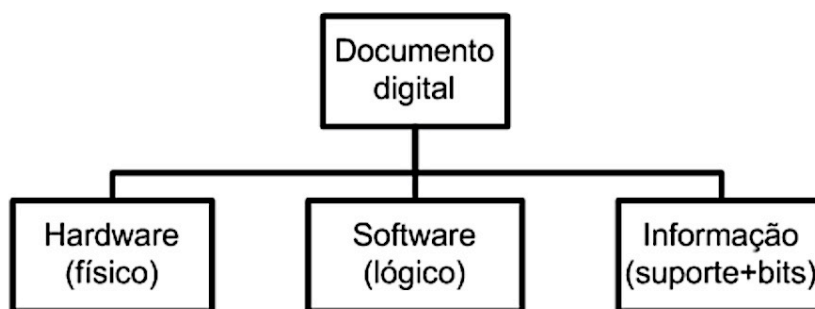
está armazenada (disco rígido, mídia óptica, fita magnética, etc.), a tecnologia (*software*), o equipamento (*hardware*) ou todo esse conjunto. Autores como Suely Moraes Cerávolo e Maria de Fátima Tálamo (2007, p.7) apontam que em certos contextos nem sempre é possível estabelecer uma distinção clara entre o que se entende como suporte, dados, informação e, por conseguinte, qual deveria ser considerado acervo museológico.

Para conhecimento, o termo suporte estaria relacionado à parte física de um documento e não ao próprio documento. Em tese, um suporte pode ter diversas configurações. Um dos mais famosos suportes audiovisuais analógicos é o *Vídeo Home System*, popularmente conhecido como VHS. Desenvolvido pela *Victor Company of Japan* (JVC) na década de 1970, o VHS é constituído por uma longa tira de poliéster de 1/2 polegadas de largura, acondicionada em uma caixa plástica de aproximadamente 10cmx18,7cmx2,5cm, composta por uma mídia sobre a qual é depositado uma camada de resina aglutinante, composta por partículas ferromagnéticas, cujo alinhamento possibilita o registro e a posterior leitura do conteúdo audiovisual (PIZZOTTI, p.152, 2003). Ainda no que se refere a noção de Aquisição, Marco Dreer Buarque (2014, *online*⁵⁴), especialista em preservação sonora e audiovisual, destaca a importância de diferenciar os denominados suportes de armazenamento de curto prazo (a exemplo das mídias ópticas, como CD's e DVD's) e médio prazo (a exemplo dos cartuchos de magnéticas Linear Tape-Open – LTO) dos suportes de transferências de dados (disquetes, *pen-drives* e HD's externos).

Na configuração do patrimônio digital, o pesquisador Humberto Celeste Innarelli (2006, p.149) ressalta que “o suporte seria um dos três elementos fundamentais” que constituem os documentos digitais, conforme demonstrado na ilustração (Figura 10) reproduzida a seguir:

⁵⁴ Disponível em: <<http://www.via78.com/blog/2014/9/24/>> Acesso em: 30 Mar. 2016.

Figura 10 - Os três elementos estrutura do documento digital



Fonte: Innarelli, 2007, p.26.

O termo Dados é definido por Yves-François Le Coadic (2004, p.8) como sendo “a representação convencional, codificada, de uma informação em forma que permita submetê-la a processamento eletrônico”. Autores como José Leonardo Oliveira Lima e Lillian Alvares (2012, p.24) pontuam que, quando relacionado a Tecnologia da Informação, o dado pode ser entendido como “a menor partícula da informação que, quando isolado, não possibilita a decodificação clara e comum ao entendimento humano, pois está fora do contexto que favorece a sua compreensão”. Por sua vez, a Informação seria o “conjunto de dados que permite extrair algum significado, podendo favorecer a obtenção de conhecimento”. De maneira elucidativa, podemos pensar na seguinte sequência de dados: Dido, Larva, Vídeo e 90. Tal sequência se constitui como conjunto de dados descontextualizado, passível das mais diversas interpretações. Todavia, quando estruturado numa perspectiva de organização da informação, relacionando outros elementos que possibilitem a sua interpretação, possivelmente a sequência Artista: Dido, Título da Obra: Larva, Formato: Vídeo, Duração: 90 minutos torna-se possível de ser interpretada. Por conseguinte, “a dependendo do contexto, poderá produzir novos conhecimentos” (ALVARES; LIMA, 2012, p.24).

Na perspectiva de Michael Buckland (1991, p.352-353), o conceito de informação é entendido a partir de três grupos conceituais: o primeiro seria a Informação-como-processo, numa perspectiva em que a informação seria entendida como o ato de informar, que pode ser exemplificada como o momento em que alguém tem acesso a um fato novo e que tende a modificar aquilo que já conhece; Já o segundo grupo é classificado como Informação-como-conhecimento, um processo intangível constituído por atributos individuais, subjetivos e conceituais e que está relacionado a assimilação da informação apreendida na etapa anterior (Informação-como-processo) e que tende a reduzir incertezas sobre determinadas informações; e, por fim, o terceiro grupo é identificado como Informação-como-coisa e relaciona-se ao processo de materialização e representação de informações através de objetos e documentos. Nas palavras de Buckland (1991, p.352-353):

Uma característica chave da “informação-como-conhecimento” é que é intangível: não se pode tocá-la ou medi-la, de modo algum. Conhecimento, convicção e opinião são atributos individuais, subjetivos e conceituais. Entretanto, para comunicá-los, eles tem que ser expressos, descritos ou representados de alguma maneira física, como um sinal, texto ou comunicação. Qualquer expressão, descrição ou representação seria “informação-como-coisa”.

De acordo com Le Coadic (2004, p.4), o Conhecimento seria o “resultado do ato de conhecer”, isto é, um processo pelo qual é possível “formar ideia de alguma coisa”, seja através da “simples identificação (conhecimento comum) à compreensão exata e completa dos objetos (conhecimento científico)”. Para Alvares e Lima (2012, p.24), esse processo estaria relacionado aos aspectos cognitivos que ocorrem na mente humana, envolvendo os “processos mentais de captação, assimilação, associação e também de construção, desconstrução e reconstrução de conceitos”. Os referidos autores também destacam um tipo de conhecimento, enquanto conjunto de saberes desenvolvidos e socializados dentro de um Campo (numa perspectiva teórica) ou domínio da atividade humana (perspectiva de aplicação).

Por fim, Levy (1996, p.56) entende que o “conhecimento e a informação não são imateriais, e sim, desterritorializados; longe de estarem presos a um suporte privilegiado, eles podem viajar”. Nesse sentido, o referido filósofo também não limita a noção de informação e o conhecimento aos suportes físicos, uma vez que “a alternativa do material e imaterial vale apenas para substâncias, coisas, ao passo, [uma vez] que a informação e o conhecimento são da ordem do acontecimento ou do processo”.

2.1.2 - Documentação: Organização e Representação da informação em Museus

Os Sistemas de Organização da Informação são complexos. Nesse sentido, considerando uma perspectiva de normalização terminológica, no decorrer dos itens que se seguem empregaremos o termo Documentação em Museu para delimitar nossos apontamentos sobre as “especialidades oriunda da documentação aplicada aos museus” (LIMA, 2008, p.8).

De acordo com Heloísa Barbuy (2008, p.36-37), a documentação em museus tem uma forte relação com a pesquisa, uma vez que constitui “uma base ampla de informações, que alimente pesquisas e ações de curadoria, tanto da própria instituição como externas, e se alimente, por sua vez, das pesquisas realizadas sobre o acervo institucional ou em torno dele”.

De acordo com a cientista da informação Ingetraut Dahlberg (1993, p.211), a Organização do Conhecimento (OC) relaciona-se “a ciência que estrutura e organiza

sistematicamente unidades do conhecimento (conceitos) segundo seus elementos de conhecimento (características)”, através da “aplicação desses conceitos e classes de conceitos ordenados a objetos/assuntos”. Considerando o exposto, podemos relacionar a Taxonomia como um domínio da OC, uma vez que se constitui como um sistema estruturado em classes e subclasses, de forma hierarquizada, que parte das características mais gerais para as mais específicas.

Ainda que a Categorização possa ser entendida como uma tarefa mental cotidiana, a Classificação envolve a sistematização da organização das unidades informacionais logicamente estruturadas. Dentre alguns sistemas de Classificação, podemos mencionar no contexto de organização bibliográfica a Classificação Decimal de Dewey (CDD), desenvolvida por Melvil Dewey (1851-1931) em 1876, e a Classificação Decimal Universal, desenvolvido pelos bibliógrafos belgas Paul Otlet e Henri la Fontaine no final do século XIX.

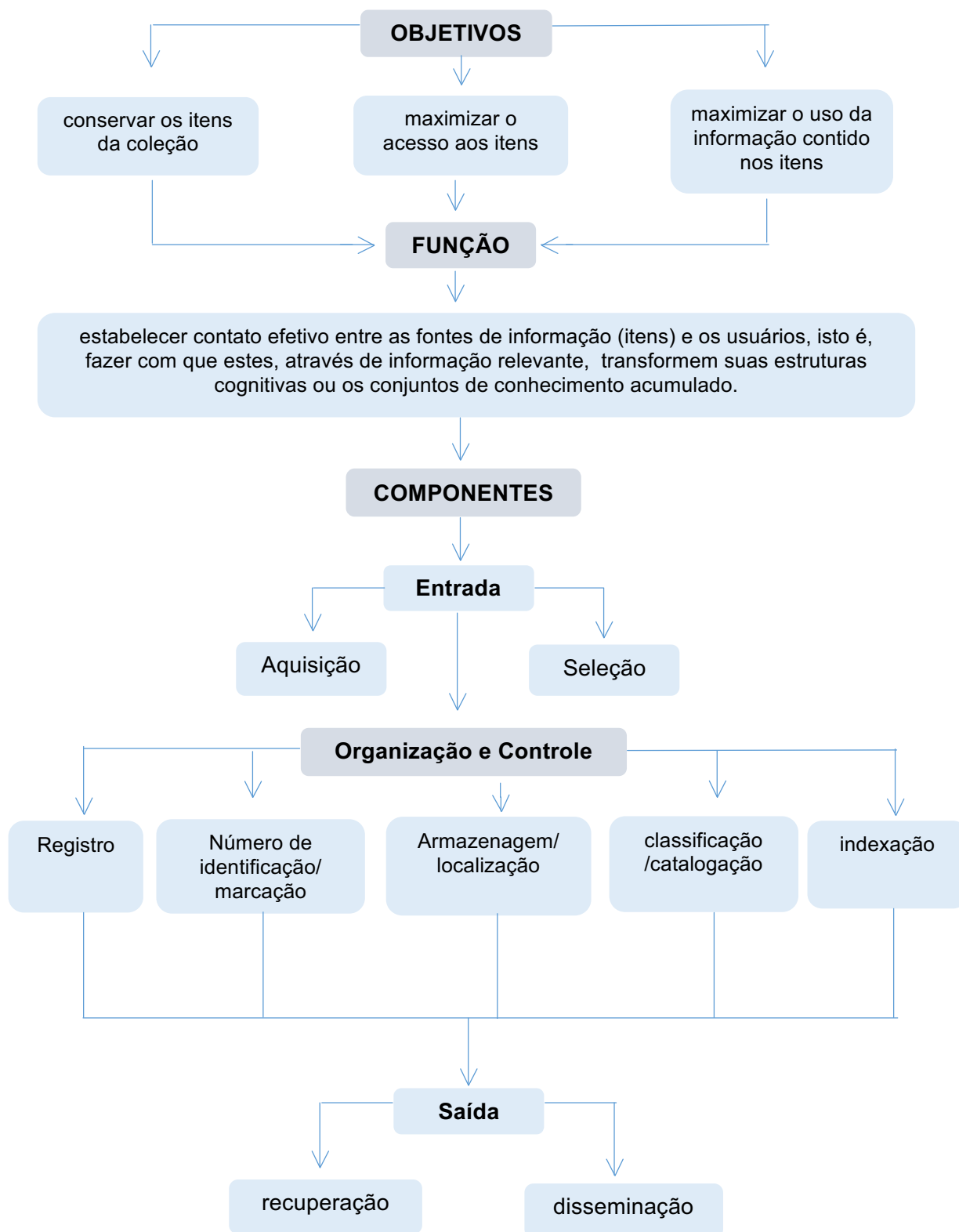
Ainda que no Campo Museologia não exista um modelo universal de Sistema de Documentação em Museus, cabe-nos aqui destacar as diretrizes e recomendações apresentadas pelo *International Council of Museums* - ICOM, em específico a produção teórica do *International Committee for Documentation* – CIDOC, com destaque para: a Declaração de Princípios de Documentação em Museus e Diretrizes Internacionais de Informação sobre Objetos de Museus (CIDOC-ICOM, 2014); a norma *Standard Procedures for Collections Recording Used in Museums* – SPECTRUM utilizada como instrumento de padronização para a gestão de coleções de museus do Reino Unido (Collections Trust); e a norma ISO21127:2006 (*Information and Documentation*) do *Conceptual Reference Model* (CIDOC CRM), como sendo uma ontologia criada pelo CIDOC constituída por diretrizes para a descrição dos conceitos implícitos e explícitos utilizados na documentação de bens culturais. O CRM, enquanto modelo de representação do conhecimento, tem como principal objetivo a criação de uma rede semântica abrangente, que possa ser utilizada em qualquer sistema de informação sobre patrimônio cultural, possibilitando o seu entendimento de forma global.

Retomando nossa reflexão, a noção de Organização da Informação (OI) pode ser entendida como ao processo que “envolve a descrição física e de conteúdo dos objetos informacionais”, através de “um enunciado de propriedades de um ‘objeto’ ou das relações desse objeto com outros que o identificam”, incluindo, “dentre outros, textos, imagem, registros sonoros, representações cartográficas e páginas web” (BRASCHER; CAFÉ 2008, p.5). O produto do processo constituído pela Representação da Informação (RI) é definido como “um conjunto de elementos descritivos que representam os atributos de um objeto informacional específico”, mas que se difere da Representação do Conhecimento (RC), se

considerarmos que “quando nos referimos à OC e à RC, estamos no mundo dos conceitos e não naquele dos registros de informação” (BRASCHER; CAFÉ 2008, p.5).

Segundo a documentalista Helena Dodd Ferrez (1991, p.3), os Sistemas de Documentação em Museus equivalem aos que, em Biblioteconomia e na Ciência da Informação, são denominados como Sistemas de Organização e Recuperação de Informação, sendo que no contexto dos museus compreende as etapas sucessivas dos Objetivos, Função e Componentes Processuais, conforme esquema representado (Quadro 3) a seguir:

Quadro 3 - Representação das Etapas dos Sistemas de Documentação em Museus



Fonte: FERREZ, Helena Dodd. Documentação Museológica: Teoria para uma Boa Prática. 1991, p.67. Adaptação do autor, 2017.

Ainda de acordo com Ferrez (1991, p.1), no processo de classificação das informações intrínsecas – identificação e análise das propriedades físicas do objeto – e extrínsecas – identificação e análise de fontes relacionais – devemos considerar as três matrizes dimensionais de descrição proposta por Peter Van Mensch: propriedades físicas; funções; significados e; história do objeto.

Dentro do processo descritivo que constitui a Representação da Informação, entendemos que a catalogação diferencia-se da indexação, ainda que ambas constituem-se de um conjunto de elementos que representam os atributos de um objeto informacional. Autores como Roger de Miranda Guedes e Eduardo José Wense Dias (2010, p.42) ressaltam que a catalogação enfatiza a classificação por assunto e estaria mais próxima ao contexto de construção de catálogos para bibliotecas. Já Virgínia Bentes Pinto (2001, p.226) destaca que a indexação documentária enfatiza o uso de linguagens documentárias e se constitui como um sistema que possibilita “identificar, nos documentos, os seus *Traços descritivos* (TD´s) ou macro-proposições e, em seguida, extrair os elementos/descriptores (sintagmas) indicadores do seu conteúdo, visando à sua recuperação posterior”. Dentro desse sistema de indexação, Pinto (2001, p.226) ainda identificar duas maneiras com as quais o conteúdo de um documento é tratado, a saber: a indexação exaustiva, que busca extrair do documento “o maior número de conceitos de forma a cobrir o seu conteúdo da maneira mais completa possível”, e a indexação específica, que “como o nome o diz, leva em consideração os conceitos específicos em função dos temas tratados no documento”.

No processo de indexação, torna-se fundamental que os indexadores e, por conseguinte, os descritores sejam estruturados com base nas linguagens documentárias (LD´s), por serem construídas para indexação, armazenamento e recuperação da informação e correspondem a sistemas de símbolos destinados a “traduzir os conteúdos dos documentos” para a linguagem do sistema de recuperação da informação e, por conseguinte, a do usuário (CINTRA, 2002, p.33). Um dos instrumentos estruturantes das LD's são os Vocabulários Controlados e *Thesaurus*⁵⁵, uma vez que enfatizam a “relação de termos de um domínio, relacionados entre si, com objetivo de indexação/recuperação em um sistema de recuperação de informação” (CAMPOS; GOMES, 2006, p.349).

De acordo com Pinto (2001, p.226-231), ainda que não exista “uma regra única para

⁵⁵ Segundo Campos e Gomes, (2006, p.349), o “Thesaurus é um instrumento de controle da terminologia utilizada para designar os documento/objetos, funcionando como um sistema internamente consistente de classificação e denominação de artefatos”. Um exemplo desse recurso metodológico são os dois volumes da publicação *Thesaurus: Para Acervos Museológicos* (1987), escrito por Helena Dodd Ferrez e Maria Helena S. Bianchini. No início de 2007, aconteceu o lançamento da publicação eletrônica “Tesouro de Objetos do Patrimônio Cultural nos Museus Brasileiros”, também produzida por Helena Dodd Ferrez. Disponível em: <<http://www.tesaumuseus.com.br/>> Acesso em: 18 Mai. 2017.

se elaborar uma representação em nível de indexação”, esse processo consiste em etapas básicas e que se inicia na análise do documento, “partindo-se das estruturas fornecidas pelos autores ou pelos editores de documentos ou ainda por uma segmentação proposta pelo indexador”. Ainda de acordo a referida autora, o processo de indexação pode ser desenvolvido de forma manual, baseado “no julgamento, normalmente intuitivo, dos indexadores, em função do texto e do interesse para a sua comunidade de usuários”. Nesse sentido, devemos ainda levar em consideração a subjetividade e a forte carga cognitiva do profissional responsável pela indexação, uma vez que “nem sempre o indexador é especialista no domínio da indexação”, como no caso da indexação de depoimentos resultantes de projetos de história oral.

2.1.2.1 - Indexação e Reuso de acervos de história oral

A história oral é uma metodologia de pesquisa que consiste na produção de entrevistas gravadas com pessoas que podem testemunhar sobre acontecimentos, conjunturas, instituições, modos de vida ou outros aspectos da história contemporânea. A metodologia proposta pela história oral recomenda que os procedimentos se iniciem com a elaboração de um projeto, onde são definidos os temas que serão abordados, bem como o roteiro de perguntas, o grupo de pessoas que serão entrevistadas, o planejamento e condução das gravações (registros áudio, vídeo e fotográfico), a coleta de autorização para o uso de imagem e voz, além de recomendações para o tratamento documental e acondicionamento futuro das fontes textuais e audiovisuais (decupagem, edição, transcrição, indexação e acondicionamento), visando a sua disponibilização como fonte primária de pesquisa.

A metodologia de História Oral se difundiu nos Estados Unidos, Europa e México a partir dos anos 1950, com a popularização do gravador portátil. Já nos anos de 1980, as câmeras de vídeo passaram a fazer parte do processo de captação das entrevistas, o que possibilitou o registro não apenas do áudio como também da imagem em movimento dos entrevistados. Por conseguinte, no decorrer da década de 1990, em decorrência da popularização da internet e dos computadores pessoais, os suportes de registros de entrevistas foram gradualmente substituídos; as fitas magnéticas foram trocadas por *Compact Disks* (CD's), *Digital Video Disks* (DVD's) e *Hard Disks* (HD's), favorecendo a instituição de novas soluções para o armazenamento e reprodução dos arquivos de áudio e vídeo das entrevistas. Nesse sentido, percebemos que o “desenvolvimento de projetos de história oral sempre esteve associado aos recursos tecnológicos disponíveis para sua realização” (HERZOG, 2014, p.20).

No Brasil, a metodologia foi difundida na década de 1970 com a criação do Programa de História Oral do Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (CPDOC), da Fundação Getúlio Vargas (FGV). Contudo, é necessário destacar que em 1966 o Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro (MIS-RJ) já havia introduzido a técnica da gravação de entrevistas com personalidades ditas eruditas e populares da cidade, embora não fosse um trabalho sistematizado e nem orientado por um roteiro ou métodos pré-estabelecidos, conforme proposto pela metodologia de história oral. Ao adotar a coleta de depoimentos como marco referencial de sua política de produção de acervos, o MIS-RJ foi pensado como um centro de documentação sonora e iconográfica e que serviu de modelo para a criação de outros Museus de Imagem e do Som no Brasil⁵⁶ (FERREIRA, 2014, p.20).

A partir da leitura do Plano Museológico do Museu da Imagem e do Som de São Paulo MIS-SP (FERREIRA, 2014, p.10-18), podemos identificar que, além do MIS-RJ, o MIS-SP empenhou-se em produzir um expressivo acervo de entrevistas. Todavia, embora o MIS-SP registrasse entrevistas em áudio de forma não-sistematizada desde a sua criação⁵⁷, foi com o projeto “Memória do Futebol” que se introduziu a metodologia da história oral para a coleta de entrevistas. A iniciativa foi realizada na década de 1980, durante a gestão do fotógrafo Boris Kossoy, em parceria com José Sebastião Witter e José Carlos Sebe Bon Meihy; pioneiros nos estudos acadêmicos sobre futebol e história oral no Brasil. Decorrente do desenvolvimento do emprego da metodologia de história oral na coleta de entrevistas, foi implantado no MIS-SP, em 1987, um setor específico para a realização dos projetos; o Setor de História Oral, que passou a utilizar o vídeo como recurso tecnológico de suas gravações. O projeto Entrevistas em Vídeo, desenvolvido entre 1988 e 1992, inaugurou as atividades desse Setor.

⁵⁶ Com base nos dados apontados pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM, 2011), atualmente o Brasil possui cerca de 28 (vinte e oito) instituições autodenominadas como Museus da Imagem e do Som, a saber; Fundação Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ (1965); Museu da Imagem e do Som do Paraná, Curitiba-PR (1969); Museu da Imagem e do Som, São Paulo-SP (1970); Museu da Imagem e do Som de Pernambuco, Recife-PE (1970); Museu da Imagem e do Som do Pará, Belém-PA (1971); Museu da Imagem e do Som, Campinas-SP (1975); Museu da Imagem e do Som José da Silva Bueno, Ribeirão Preto-SP (1978); Museu da Imagem e do Som do Ceará, Fortaleza-CE (1980); Museu da Imagem e do Som de Alagoas, Maceió-AL (1981); Museu da Imagem e do Som, Cascavel-PR (1988); Museu da Imagem e do Som de Goiás, Goiânia-GO (1988); Museu Iguatuense da Imagem e do Som Francisco Alcântara Nogueira, Iguatu-CE (1989); Museu da Imagem e do Som de Cuiabá Lázaro Papazian Chau, Cuiabá-MT (1991); Museu da Imagem e Som, Taubaté-SP (1993); Museu da Imagem e do Som, Santos-SP (1996); Associação da Imagem e do Som de Porto Alegre, Porto Alegre-RS (1997); Museu da Imagem e do Som, Campo Grande-MS (1997); Museu da Imagem e do Som, Cristais Paulista-SP (1998); Museu da Imagem e do Som de Cacoal, Cacoal-RO (1998); Museu da Imagem e do Som de Santa Catarina, Florianópolis-SC (1998); Museu da Imagem e do Som do Amazonas, Manaus-AM (2000); Museu da Imagem e do Som, Araxá-MG (2001); Museu da Imagem e do Som, São Mateus-ES (2002); Museu da Imagem e do Som de Limoeiro do Norte, Limoeiro do Norte-CE (2003); Museu da Imagem e do Som, Macapá-AP (2007); Museu da Imagem e do Som de Sergipe, Aracaju-SE (2012); Museu da Imagem e do Som de Balneário Camboriú, Balneário Camboriú-SC (2013); Museu da História, Imagem e Som, Campos do Jordão-SP (Não identificado). Acredita-se que o Brasil seja o único país no mundo onde existe a tipologia de Museus de Imagem e Som.

⁵⁷ O Museu da Imagem e do Som de São Paulo foi inaugurado em 29 de maio de 1970 pelo Decreto-lei 247/70.

Cabe-nos aqui destacar que autores como José Carlos Sebe Bon Meihy e Fabíola Holanda (2007, p.15) pontuam que no Brasil o uso do termo depoimento é recorrente utilizado para identificar o encontro entre entrevistador e entrevistado no processo de registro de história oral, seja em áudio e/ou vídeo. Todavia, os referidos autores afirmam ser inadequado o emprego do termo, visto sua forte conotação jurídica e associação com os inquéritos realizados no período da ditadura militar no Brasil. Ainda que consideremos tal reflexão, para o efeito de nossa pesquisa, será mantido o uso do termo depoimento, uma vez que o Museu da Pessoa emprega o referido termo para qualificar o processo de coleta e registros de histórias de vida.

Dando continuidade à nossa reflexão, ainda considerando o contexto de maturação dos projetos de história oral no Brasil, torna-se interessante destacarmos que a primeira experiência do Museu da Pessoa foi realizada no MIS-SP, durante a exposição Memória & Migração, em dezembro de 1991. A mostra tinha como recorte a trajetória de imigrantes judeus para o Brasil e trabalhava, por meio de inúmeras atividades, a memória social desses imigrantes.

De acordo com Herzog (2014, p.23) a “visualização” da história oral sempre se deu prioritariamente através do registro escrito”. Ou seja, a transcrição das entrevistas tornam-se a base para realização de buscas textuais nos acervos de história oral, “possibilitando um rápido acesso aos assuntos de interesse nas longas entrevistas” e deixando as “fontes primárias (áudio e vídeo) para um eventual segundo momento da pesquisa”.

Quando se trata de acervos digitais, prioritariamente acessíveis no ambiente *web*, podemos dizer que a internet ampliou o alcance dos projetos de história oral, oferecendo novas possibilidades para o seu desenvolvimento, acesso e difusão⁵⁸. O Museu da Pessoa, por exemplo, disponibiliza trechos editados de entrevistas em seu canal no *YouTube*⁵⁹, conforme iremos explorar no decorrer do capítulo seguinte. Por hora, cabe-nos destacar que o aumento da capacidade de transferência de dados e as ferramentas fomentadas no contexto da Web 2.0⁶⁰ introduziram novas questões para a indexação dessas entrevistas.

⁵⁸ Muitas vezes os museus desempenham um papel que tende à passividade, uma vez que nesse processo o ato da procura pelo acervo parte do pesquisador/usuário. Neste caso, cabe a instituição propiciar ao pesquisador/usuário instrumentos de pesquisa eficientes, empregar procedimentos corretos de documentação e conservação, bem como fornecer espaços, mesmo que virtuais, adequados para o desenvolvimento da consulta/pesquisa. Por sua vez, a noção de difusão está relacionada a forma ativa que a instituição trabalha sua Comunicação Museológica. Nesse sentido, a difusão do acervo pode ocorrer tanto dentro dos limites institucionais do Museu, seja ele físico e/ou virtual, quanto em ações extramuros.

⁵⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/museudapessoa/featured>>. Acesso em: 28 Fev. 2017.

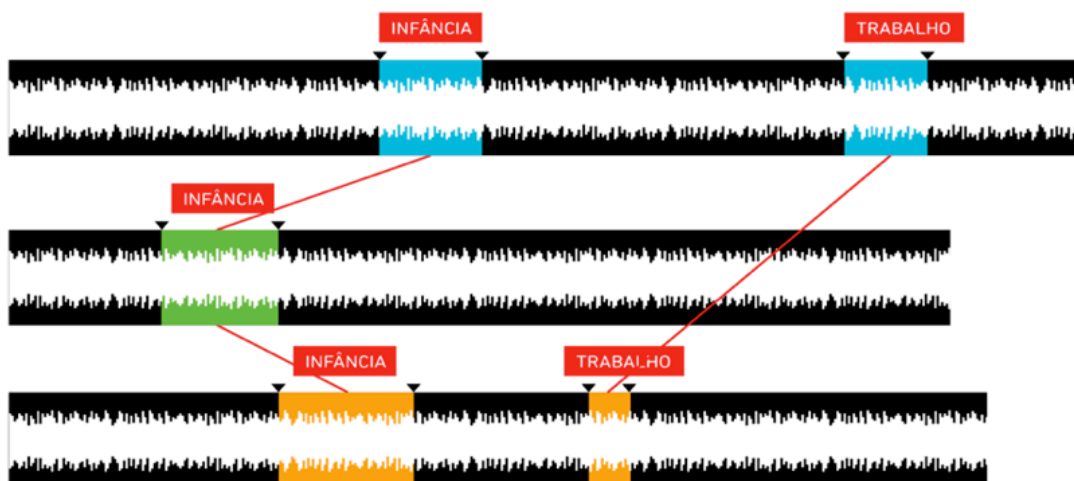
⁶⁰ Nos primeiros anos do século XXI, popularizou-se o uso do termo Web 2.0, usualmente empregado para descrever o que alguns teóricos identificam com a segunda geração de comunidades e serviços colaborativos oferecidos via Web, envolvendo aplicativos e websites, a exemplo das redes sociais e blogs. Um exemplo clássico da Web 2.0 é o Wikipédia; enciclopédia dinâmica e colaborativa, na qual os próprios usuários alimentam e editam os conteúdos. É necessário destacarmos que o termo Web 2.0 não se refere, em específico, à atualização nas suas especificações técnicas. Todavia, a mudança na forma como a Web foi encarada por

Todavia, a acessibilidade oferecida pelo serviço web se depara com o desafio diante do volume dos acervos de história oral e, por conseguinte, do tamanho dos arquivos digitais, em decorrência da duração de cada entrevista e a resolução dos formatos.

Não basta disponibilizar o arquivo de áudio e/ou vídeo na *web* sem oferecer aos usuários um acesso direto aos trechos que considera mais relevantes na entrevista. Para lidar com os desafios, faz-se necessário integrar conceitos e técnicas oriundas de distintas áreas e campos do conhecimentos, como a metodologia de indexação, construção de taxonomias, folksonomias, visualização de dados e design de interação; em processos que compreendem desde a coleta e indexação das entrevistas, até o seu acesso e visualização pelo usuário no ambiente web. Ao identificar tal demanda operacional, Pedro Herzog (2014, p.49-82) propõe em sua tese de doutorado o desenvolvimento de um sistema de indexação de histórias orais, a partir de um protótipo funcional de interface para visualização e navegação através dos segmentos de vídeo de entrevistas coletadas pela equipe do Museu da Pessoa para o projeto “Memórias da Vila Madalena”.

Um único depoimento, seja ele registrado em áudio e/ou vídeo, pode conter diversas histórias. Com a adição das camadas de informação propostas por Herzog (2014, p.49-82), os depoimentos podem oferecer novos pontos de busca, acesso, visualização e correlação, uma vez que possibilita a a marcação e indexação de determinados trechos do arquivo com *tags*, conforme imagem ilustrativa (Figura 11) abaixo:

Figura 11 - Exemplo ilustrativo de indexação de trechos de vídeo e o relacionamento entre entrevistas



Fonte: Herzog, 2014, p.26.

usuários e desenvolvedores acabou por impulsionar o desenvolvimento de sistemas de navegação mais interativos e, por conseguinte, participativos. Já o termo Web 1.0 é frequentemente associado a primeira fase da web onde as interfaces do usuário eram mais simples, numa estrutura estática e sem fomentar graus de interação e colaboração entre o sistema e os usuários, frequentemente identificados como leitores (PRIMO, 2007, p.15).

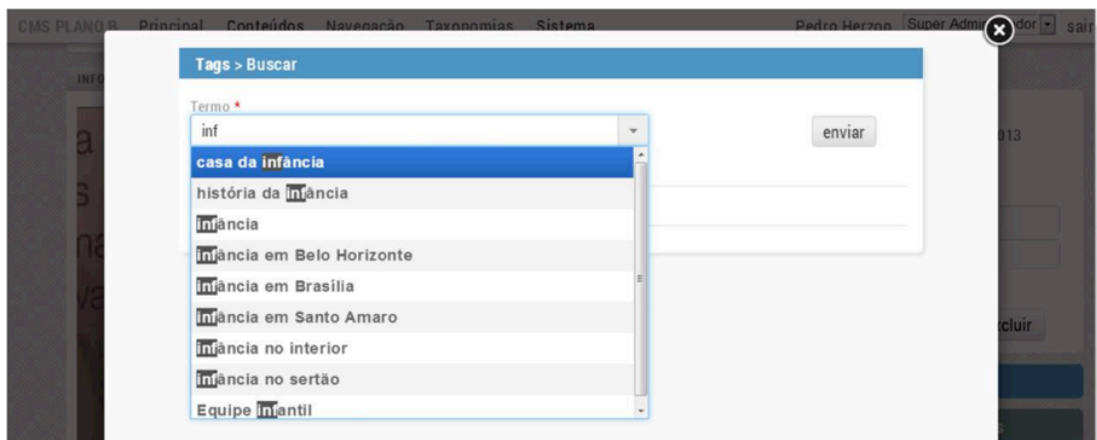
Para a indexação de trechos dos vídeo, Herzog (2014, p.26) utilizou um *Content Management System (CMS)* próprio e a versão beta da plataforma Shiro 1.0, desenvolvido no *framework Code Igniter*. Nesse protótipo, o designer utiliza a interface administrativa do atual banco de dados do MP. Na página de cadastro (Figura 12), além do campo para o endereço do vídeo postado no *YouTube*, o sistema possibilita a marcação de um início (*in*) e um fim (*out*) para definir o trecho do vídeo a ser indexado. Definido o trecho, o pesquisador pode adicionar tanto um termo controlado, como uma ou mais *tags*, que serão associadas a uma estrutura taxonômica previamente inserida no sistema.

Figura 12 - Página administrativa para indexação de trechos de vídeos

The screenshot displays the administrative interface for video indexing. At the top, there is a navigation menu with items: CMS PLANO B, Principal, Conteúdos, Navegação, Taxonomias, Sistema. The user is logged in as Pedro Herzog, Super Administrador, with a 'sair' button. The main content area features a video player showing a woman in a pink top. Below the video player, there is a form for 'Cod Youtube' with the value 'QzDHTJK3S8'. There are also fields for 'In' (00:04:40), 'Out' (00:06:05), and 'Duração' (00:01:25), along with a 'Play' button. Below the video player, there are sections for 'Tags 2' (brincadeiras, infância) and 'Projetos 1'. On the right side, there is a metadata panel with fields for 'Criado por' (Administrador), 'Alterado por' (09/11/2013), 'data publicação', 'data expiração', and a checked 'Ativo' status. Buttons for 'salvar', 'excluir', 'adicionar tags', and 'relacionar entidades' are also visible.

Fonte: Herzog, 2014, p.53.

Herzog (2014, p.49-82) destaca que a plataforma dispõe de um formulário *autofill*, ou seja, que apresenta as *tags* já cadastradas no sistema, evitando que sejam re-cadastradas desnecessariamente (Figura 13). Um outro destaque é que se a *tag* escolhida pelo pesquisador no momento do cadastro não estiver presente na lista oferecida pelo *autofill*, o sistema permite o cadastramento imediato dessa nova *tag*.

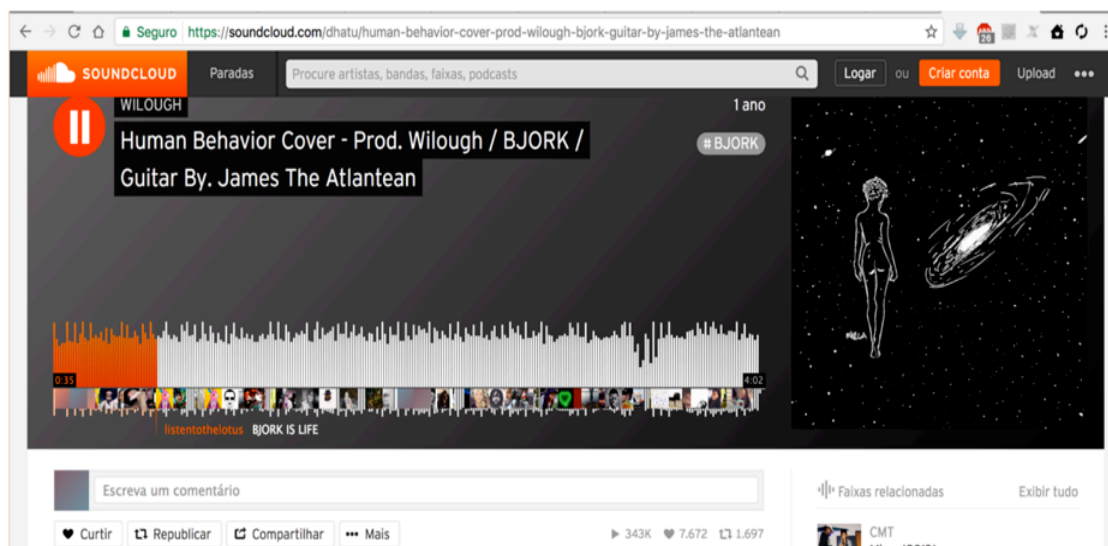
Figura 13 - Formulário *autofill* para cadastro de *tags*

Fonte: Herzog, 2014, p.81.

Cabe-nos aqui destacar que a proposta apresentada por Herzog (2014) consiste em um protótipo e que sua aplicabilidade não está presente no atual processo de indexação realizado pelo Museu da Pessoa, conforme iremos explorar no decorrer do capítulo seguinte. De todo modo, o ambiente *web* disponibiliza ferramentas gratuitas e de fácil utilização que podem ser utilizadas para fomentar o acesso e a indexação social de acervos de história oral. Ainda que de forma limitada, podemos destacar o *Soundcloud*⁶¹, que possibilita que os usuários marquem determinados trechos de um áudio com *tags* e/ou comentário (Figura 14). Ainda que não possibilite o acesso direto a determinados trechos do áudio, conforme a proposta de Herzog (2014) apresentada anteriormente, o *Soundcloud* favorece a exploração da relação entre o usuário e o áudio disponibilizado, e que acreditamos poder fomentar novas possibilidades para o acesso e disseminação de acervos de história oral.

⁶¹Disponível em: <<https://soundcloud.com/dhatu/human-behavior-cover-prod-wilough-bjork-guitar-by-james-the-atlantean>>. Acesso em: 28 Fev. 2017.

Figura 14 - Interface de indexação social do site Soundcloud



Fonte: Soundcloud, 2016, online⁶²

Diferente das LD's, nas *tags* não existe um conjunto definido de categorias ou escolhas pré-aprovadas pela instituição. Tal fator possibilita que o usuário utilize palavras, acrônimos, números ou qualquer termo que faça sentido para ele. No centro desse processo, situa-se o conceito da folksonomias, que em linhas gerais podem ser definidas como:

[...] sistemas orgânicos baseados na atribuição livre e pessoal de etiquetas à informações ou objetos visando à organização e recuperação (WAL, 2006). O neologismo folksonomia – formado pelas palavras, em inglês, folks (pessoas) e taxonomy (taxonomia) – foi cunhado por Thomas Vander Wal como forma de expressar contraposição às classificações do conhecimento tradicionais, elaboradas por especialistas e construídas baseando-se em arranjos hierárquicos [...] (GUEDES; DIAS, 2010, p.48).

De maneira complementar, autores como Guedes e Dias (2012, p.49) pontuam que a folksonomia, enquanto processo de indexação social, foi popularizada no contexto da Web 2.0. Todavia, destacam que “formas de indexação alternativas” antecedem o ambiente web. Por fim, os referidos autores ressaltam que a folksonomia não deve ser percebida como um “contraponto às outras modalidades de indexação – indexação realizada por profissionais, indexação automática, etc.”, mas sim como um processo complementar diante o potencial dos pontos de acesso e recuperação da informação no ambiente web. Considerando que a folksonomia está enquadrada como uma linguagem de indexação livre, o usuário tende a atribuir etiquetas aos itens “sem se preocupar com regras e normas, mas tendo em mente a

⁶² Disponível em: <<https://soundcloud.com/hollyhenry-1/human-behavior-bjork-cover>>. Acesso em 10 Abr. 2017.

futura recuperação daquele item por ele ou outro usuário” (GUEDES; DIAS, 2010, p.48). Embora as *tags* e as *hashtag* ou *#tags* sejam utilizadas para adicionar marcadores de relevância subjetiva e pessoal, o seu principal aspecto de popularização, a partir da *Web 2.0*, é o seu caráter colaborativo, tendo em vista a dinâmica das redes sociais que possibilita que elas sejam apropriadas e compartilhadas por diversos usuários. Em resumo, as *tags* utilizam a forma mais simples de arquitetura da informação: a livre associação de termos com entidades, oferecendo maior agilidade para a indexação. Todavia, sua falta de estrutura e controle terminológico impossibilita o tratamento dessa linguagem, impactando, assim, na qualidade do processo de recuperação da informação no âmbito dos Sistemas de Documentação em Museus . Por outro lado, fomenta o acesso e indexação social de acervos museológicos dos Museus Virtuais Originais Digitais.

2.1.3 - Conservação: estratégias e recomendação para a preservação de representações digitais

Na Musealização do Patrimônio Digital, além da documentação, sua conservação constitui-se como um desafio para os profissionais de museus, uma vez que o documento digital torna-se vulnerável ao processo de obsolescência a partir do momento em que é produzido e registrado em algum suporte físico. De acordo com Buarque (2014, *online*⁶³), ao depender da perspectiva técnico-conceitual de preservação adotada pela instituição, "não só o suporte deverá ser o motivo de cuidados e estratégias de preservação, mas também os dispositivos tecnológicos que lhe são atrelados".

De acordo com Innarelli (2006, p.149), os cuidados quanto a conservação dos suportes que asseguram a fisicalidade das representações digitais também se estende ao ambiente de acondicionamento, identificado no contexto museológico como Reservas Técnicas. Todavia, o referido autor destaca que a conservação do suporte físico “não garante o acesso ao documento”, mas que “deve ser entendida de forma a integrar as políticas de preservação”. Em relação aos formatos de arquivos adequados à preservação, autores como Tadic e Buarque (2014, *online*⁶⁴) compartilham que as instituições adotem formatos de arquivo aberto, não proprietários, e utilizem estruturas consistente de *hardware* e *software*.

De maneira elucidativa, entendemos o conceito de Conservação, assim como o de Documentação e Educação Patrimonial, como estruturantes para a noção de Preservação,

⁶³ Disponível em: <<http://www.via78.com/blog/2014/9/24/>> Acesso em: 30 Mar. 2016.

⁶⁴ Disponível em: <<http://www.via78.com/blog/2014/9/24/>> Acesso em: 30 Mar. 2016.

compartilhada na definição de Elias da Silva Maia e Marcus Granato (2010, p.1) como sendo:

[...] um termo mais geral que englobaria a conservação e, portanto, também a restauração, além de todas as atividades realizadas em torno do bem com vistas a sua proteção para a posteridade, englobando procedimentos como, por exemplo, a documentação e a pesquisa.

No atual contexto informacional das tecnologias digitais, percebemos que a noção de Preservação passa a ser percebida enquanto processo colaborativo e de disseminação. Nesse sentido, compartilhamos da assertiva contribuição apresentada por Lima (2013, p. 386), ao nos recordar que:

[...] o conceito preservar, inicialmente ligado ao elemento material tradicional, os objetos e outros itens musealizados, permite alcançar aplicação no contexto informacional. Portanto, além da interpretação clássica, aplica-se à preservação das informações geradas a partir dos objetos com finalidade de serem disseminadas em processo de transmissão cultural.

Segundo Hernani Heffner (2001, *online*⁶⁵), anteriormente presidente da Associação Brasileira de Preservação Audiovisual (ABPA) e curador-chefe da Cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (Cinemateca do MAM-RJ), no curso da história dos registros audiovisuais a imposição de padrões comerciais impulsionaram a obsolescência de suportes e formatos audiovisuais, num processo denominando como “ondas de destruição”. Considerando esse contexto, podemos destacar, ao menos, três processos de que tendem a tornar um serviço ou um produto obsoleto, a saber:

- **Obsolescência Tecnológica** que ocorre quando um produto ou serviço, ainda que desempenhando a função para o qual foi projetado, é substituído por um novo com funcionalidades mais avançadas, com o intuito de atender, de forma mais eficiente, às necessidades do seu usuário. Como exemplo desse processo, podemos destacar o caso do fabricante *Dell Computer Corporation* ao anunciar que a partir de 2003 os seus computadores deixariam de integrar dispositivos de leitura compatíveis com os disquetes de 3,5 polegadas (FERREIRA; SARAIVA; RODRIGUES, 2012, p.10);
- **Obsolescência Programada** que se caracteriza como uma estratégia que consiste no encurtamento da vida útil de um produto ou serviço, impulsionando aos consumidores comprarem novos produtos ou serviços, com a finalidade, em um curto espaço de tempo, refletindo na competitividade e lucratividade entre as

⁶⁵ Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/34/frames.htm>>. Acesso em: 3 Abr. 2017.

empresas. Essa estratégia é alimentada pela competitividade de mercados em expansão para os fabricantes de eletrodoméstico e eletroeletrônicos;

- **Obsolescência Perceptiva**, também denominada de obsolescência psicológica, que consiste no processo sociocultural fortemente associado ao mercado, em que um produto ou serviço em pleno funcionamento passa a ser considerado como obsoleto pelos consumidores frente ao lançamento de outros produtos com um novo *design*, atribuindo aos antigos produtos e serviços aspectos de ultrapassados. Essa estratégia pode ser facilmente identificada em fabricantes de *smartphones* e ao mercado de moda.

Considerando o exposto, compartilhamos do entendimento de que o processo de Musealização de acervos digitais abarcam um conjunto de procedimentos teórico-metodológicos, recomendações e boas práticas e que são inerentes à Preservação Digital, entendida enquanto:

[...] conjunto de processos responsáveis por garantir o acesso continuado à informação digital durante longos períodos de tempo, i.e. períodos de tempo superiores à esperança de vida do ambiente tecnológico necessário à interpretação e/ou reprodução dessa informação (Webb, 2003). Assim, a preservação digital preocupa-se com a capacidade de manter a informação digital acessível, interpretável e autêntica, mesmo na presença de uma plataforma tecnológica diferente daquela inicialmente utilizada no momento da sua criação (FERREIRA; SARAIVA; RODRIGUES, 2012, p.09).

Compartilhamos das reflexões do físico e cientista da informação Luis Fernando Sayão (2010, p.7), quando destaca que pela primeira vez na história temos como o desafio “preservar registros que não estão ao alcance de nenhum dos nossos sentidos”. Nesse sentido, devemos ter a clareza de que os procedimentos periódicos de manutenção e cópia de segurança de dados, popularmente conhecidos como *backups*, não podem ser identificados como uma garantia de acessibilidade e autenticidade de documentos digitais, bem como uma estratégia de Preservação Digital. De acordo com autores como Ferreira, Saraiva e Rodrigues (2012, p.13-18), são várias as estratégias empregadas para garantir o acesso continuado aos documentos digitais, dentre os quais destacam as três principais, conforme resumidas a seguir:

- **Emulação**, que pode ser compreendida como uma estratégia focada no desenvolvimento de um *software*, vulgarmente identificado como Emulador, capaz de reproduzir o comportamento de um *software* e *hardware* já obsoleto;
- **Migração**, também identificada como conversão, pode ser definida como a prática de transferências periódicas de um “material digital de uma dada configuração de hardware/software para uma outra, ou de uma geração de tecnologia para outra

subsequente” (FERREIRA; SARAIVA; RODRIGUES, 2012, p.19-20) e;

- **Encapsulamento** consiste, basicamente, em conservar a representação digital juntamente com os metadados e parte da plataforma tecnológica (suportes, hardwares, softwares) na expectativa de que possa ser acessada em um futuro próximo (FERREIRA; SARAIVA; RODRIGUES, 2012,, p.20).

Além das três estratégias elencadas acima, Sayão (2010, p.9) acrescenta à lista uma estratégia que acreditamos se aproximar ao processo de Musealização desenvolvido pelos Museus de Imagem e do Som, Ciência e Tecnologia e os de Arte Contemporânea; a **Preservação da tecnologia**, definida pelo referido autor enquanto “estratégia baseada na criação de museus tecnológicos que mantêm equipamentos e software obsoletos, de forma que os documentos digitais possam ser processados no seu ambiente original”.

Os Museus Virtuais Originais Digitais devem ainda se atentar à distinção entre os formatos de preservação e os formatos de disseminação, entendendo que uma matriz digital ou máster de preservação são arquivos em alta qualidade, gerada no momento da produção de um nato digital ou a partir do processo de digitalização de registros analógicos. Esse arquivo se diferencia dos formatos de compressão para disseminação, usualmente utilizados para otimizar o acesso dos usuários aos acervos via ambiente *Web*. Autores como Ferreira, Saraiva e Rodrigues, (2012, p.14-20) e Tadic e Buarque (2014, *online*⁶⁶) recomendam também a dispersão geográfica de múltiplas cópias, ou redundância, de *másters* de preservação, considerando que além dos sinistros, um arquivo digital pode estar corrompido no suporte acondicionado na Reserva Técnica da instituição, mas estar íntegro em uma fita de LTO armazenada em um servidor externo. Nesse contexto, devemos sempre levar em consideração que as ações de preservação digital podem “estar limitadas por cláusulas de direitos de propriedade intelectual”, que podem implicar em “intervenções sobre o conteúdo, funcionalidades e aparência dos objetos” (SAYÃO, 2010, p.8).

Aliado às estratégias de emulação, migração, encapsulamento, preservação da tecnologia e distribuição geográfica, Sayão (2010, p.9) destaca o “consenso absoluto” de que os conteúdos digitais devem conter “dados e informações, expressos na forma de Metadados, que tornem viável a sua acessibilidade, integridade e autenticidade”. De maneira geral, podemos entender a noção de Metadados, ainda que “minimalista e quase clássica”, como sendo “dados sobre dados”. Em síntese, os metadados agrupam “estruturas abstratas conhecidas como esquemas ou formatos de metadados, que são conjuntos de

⁶⁶ Disponível em: <<http://www.via78.com/blog/2014/9/9/traduo-preservao-de-vdeo-para-milnios-de-linda-tadic>>. Acesso em: 24 Jul. 2016.

elementos criados com fins específicos”. Ainda de acordo com Sayão (2010, p.5), os metadados podem ser divididos em três categorias conceituais:

Metadados descritivos: é a face mais conhecida dos metadados, são eles que descrevem um recurso com o propósito de descoberta e identificação; podem incluir elementos tais como título, autor, resumo, palavras-chave e identificador persistente.

Metadados estruturais: são informações que documentam como os recursos complexos, compostos por vários elementos, devem ser recompostos e ordenados. Por exemplo, como as páginas de um livro, digitalizadas separadamente, são vinculadas entre si e ordenadas para formar um capítulo.

Metadados administrativos: fornecem informações que apoiam os processos de gestão do ciclo de vida dos recursos informacionais. Incluem, por exemplo, informações sobre como e quando o recurso foi criado e a razão da sua criação. Nessa categoria, estão metadados técnicos que explicitam as especificidades e dependências técnicas do recurso; inclui também os metadados voltados para apoio à gestão dos direitos relacionados ao recurso.

Já os Metadados de Preservação abarcam elementos que se enquadram em todas as três categorias destacadas acima (descritivos, administrativos e estruturais), possibilitando o registro e manutenção de dados sobre a configuração e o contexto de produção de representações digitais, através da identificação dos seus produtores e/ou detentores legais, data e contexto de criação, características dos formatos, *codecs*, *containers* e plataforma necessária para a sua interpretação, tipo de compressão (com ou sem perda), alterações e intervenções sofridas e outras informações técnicas relevantes à sua preservação.

Segundo Sayão (2010, p.11), “diferentes estratégias de preservação e diferentes tipos de informação digital exigem tipos distintos de metadados”, a exemplo do *Encoded Archival Description* (EAD) específico para a área de Arquivologia; o *MPEG Multimedia Metadata* desenvolvida pelo *Moving Picture Experts Group* (MPEG) para a representação de objetos multimídia; *Dublin Core Metadata Element Set* como um recursos em domínios transversais inerentes ao ambiente *Web*; o modelo conceitual definido pelo *Open Archival Information System* (OAIS); o dicionário de dados do *Preservation Metadata Implementation Strategies* (PREMIS); e a infraestrutura de empacotamento definida pelo *Metadata Encoding Transmission Protocol* (METS).

A partir das informações, conceitos e definições apresentadas até então, podemos aferir que, se outrora a preservação de bens culturais estava vinculada à noção de guardar, retenção e permanência, no atual contexto de configuração do patrimônio digital, a preservação passa a ser percebida a partir de perspectiva de atualização, acesso, processos colaborativos, compartilhamento, difusão e reuso das representações digitais.

2.1.4 - Comunicação Museológica no âmbito dos Museus Virtuais Originais Digitais

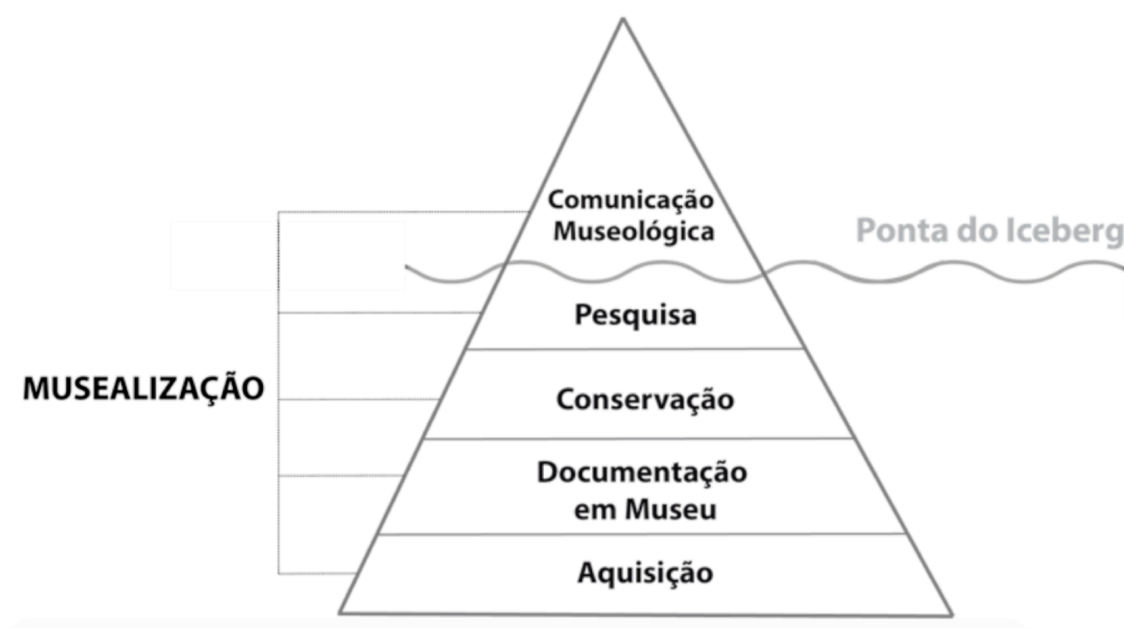
De acordo com Cury (2008, p.270), “muito se fala em comunicação em museus e em comunicação museológica, sem os cuidados nas distinções entre os dois termos”. Nas palavras da referida autora:

A Comunicação museológica se alinha à Comunicação museal. Não há hiato entre as duas dimensões, são apenas formas distintas de construção de conhecimento: teórico e prático e técnico. É importante destacarmos que há reciprocidade entre as duas. A comunicação museal tem suas bases fundantes na Comunicação museológica e a segunda é questionada pela primeira. Na Comunicação museal está a realidade empírica que a Museologia e a Teoria Museológica precisam. Nessa linha de pensamento, a Expologia alinha-se à Expografia e a Educação Patrimonial à Educação em Museus. Dessa forma, destacamos que a práxis em museus não é vazia de conceitos e métodos, como muitas vezes é julgada (CURY, 2014, p.59-60).

Ainda segundo Cury (2006, p.35), a Comunicação Museológica poderia ser entendida como a ponta do iceberg do processo de musealização, uma vez que esta seria “a parte visual, desse processo, que se manifesta para o público” e, por conseguinte, “a forma como os museus se apresentam para a sociedade e afirma a sua missão institucional”. Tal reflexão torna-se significativa para pensarmos a comunicação museológica aplicada à configuração dos Museus Virtuais Originais Digitais, uma vez que o ambiente *web*, em específico a interface dos websites, seriam a forma como essa categoria de museus se apresentam à sociedade.

Em um diálogo com a metáfora proposta por Cury (2006, p.35), apresentamos abaixo uma imagem ilustrativa (Figura 15) que faz referência ao processo de Musealização encadeado pelos Museus Virtuais Originais Digitais, em consonância com a metáfora do iceberg apresentada pelos autores Peter Morville e Louis Rosenfeld (2002, p.390), considerando que a interface gráfica visualizada pelo usuário seria, ao mesmo tempo, a ponta do iceberg do processo de Musealização do Patrimônio Digital e a forma como os Museus Virtuais Originais Digitais se apresentam à sociedade:

Figura 15 - Metáfora do Iceberg relacionada ao processo de musealização dos Museus Virtuais Originais Digitais



Fonte: Adaptação do autor, 2017.

Considerando que a interface tem um papel crucial para a comunicação dos Museus Virtuais Originais Digitais, faz-se necessário pontuarmos que o termo interface pode ser entendido como aquilo que está entre duas faces, duas superfícies, isto é, um terceiro elemento de mediação. Ampliando um pouco mais a conceituação do termo, Maria Lucia Santaella Braga (2003, p.32) define a interface enquanto “zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre os elementos envolvidos”. Para Levy (2000), a pele humana poderia ser entendida como uma espécie de interface, uma vez que esta seria a base de contato do corpo com o mundo natural. Cleomar Rocha (2014, p.18-19) ressalta que o termo faz “alusão a elementos de contatos, sejam eles físicos ou conceituais”. Para efeito desta pesquisa, empregamos o termo interface a partir da perspectiva homem-máquina, enquanto configuração gráfica e digital “pelo qual o sistema se revela aos usuários e se comporta em relação às necessidades deste” (ROCHA C., 2014, p.18-19).

Ao abordamos a importância da interface gráfica para os usuários, podemos relembrar a anedota sobre o episódio em que Steve Jobs, ao visitar os laboratórios da Xerox, percebeu que a interação do usuário com um computador poderia ocorrer de forma intuitiva e sensorio-motora, sem que este dependesse de um conhecimento prévio sobre os códigos abstratos da linguagem de programação. Esse episódio resultou na exploração comercial da interface gráfica dos primeiros *Macintosh*, em 1984. Para tanto, a *Apple Computers* recorreu àquilo que Ana Elisa Costa Novais (2008, p.29) identifica como

remediação, isto é, o “processo de adaptação, reorganização e acomodação” de elementos de outras mídias que já faziam parte do repertório dos usuários. Desse modo, ainda hoje as interfaces amigáveis estão repletas de metáforas do ambiente corporativo, como figuras no formato de folhas de papel e diretórios que se assemelham às pastas e lixeira. Atualmente, também é possível estruturar uma interface como responsiva, isto é, que seja capaz de responder ao formato de tela do dispositivo utilizado pelo usuário, como *tablets* e *smartphones*.

Existem inúmeras linguagens de programação que são utilizadas para o desenvolvimento de websites e, por conseguinte, de interfaces gráficas, dentre as quais podemos destacar a linguagem *Javascript*⁶⁷. De maneira elucidativa, na Figura 16 apresentamos uma imagem da interface gráfica do Museu da Pessoa visualizada pelo usuário, ladeada por uma imagem da tela contendo os códigos da linguagem de programação visualizada e utilizada pelo desenvolvedor desse *website*.

Figura 16 – Imagem da linguagem de programação *Javascript* por de trás da interface gráfica do usuário no portal do Museu da Pessoa



Detalhe da linguagem de programação *Javascript* representando parte da estrutura da interface da página Inicial do Portal do Museu da Pessoa. Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*⁶⁸.

⁶⁷ *JavaScript* é uma linguagem de programação *client-side*. Isto é, que pode ser executada do lado do cliente, interagindo com o usuário sem a necessidade deste script passar pelo servidor. Ela é utilizada para controlar o HTML e o CSS para manipular comportamentos na página (PIZZOTTI, 2003).

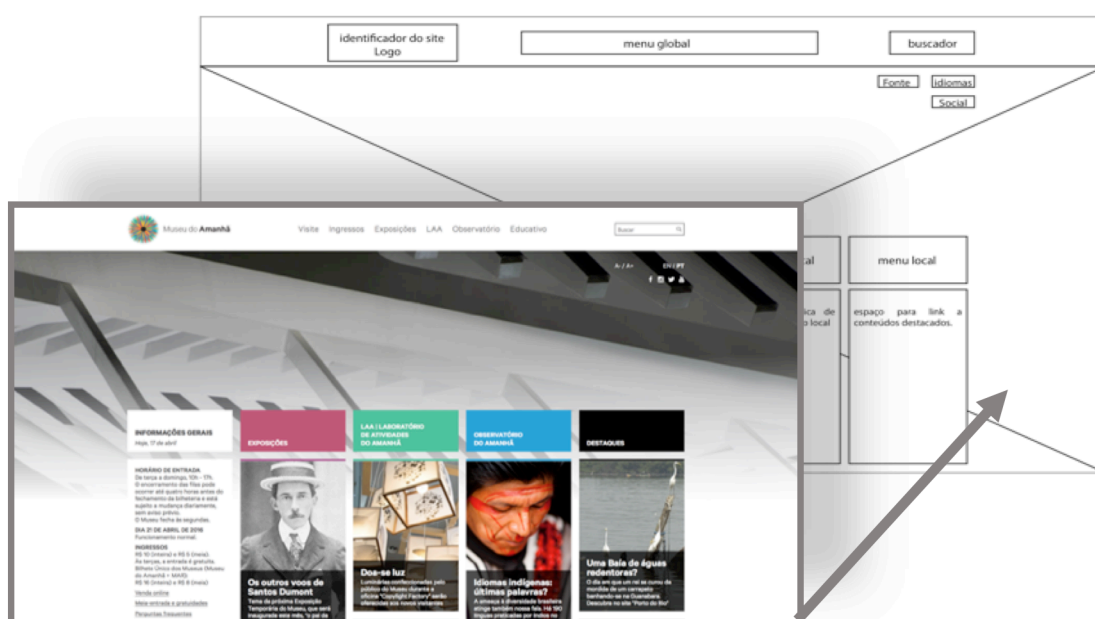
⁶⁸ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/home>> Acesso em: 15 Mai. 2017.

Um *website*, quando bem desenvolvido, deve ter sido projetado com interfaces gráficas amigáveis, possibilitando uma navegabilidade adequadas às necessidades dos usuários, uma vez que o seu desenvolvimento é o resultado de um projeto que busca atender as demandas levantadas por empresas, organizações ou até mesmo instituições museológicas. Para tanto, utilizam-se elementos da Arquitetura da Informação.

Para conhecimento, em meados da década de 1970, o arquiteto norte americano Richard Saul Wurman (1991, p.43) cunhou a expressão *Information of Architecture*, ou Arquitetura da Informação, durante a conferência nacional do *American Institute of Architects*, numa tentativa de descrever como as construções, transportes e trabalhadores podiam interagir entre si em espaços urbanos e, por conseguinte, como se daria a reunião, organização e apresentação de informações. Todavia, faz-se necessário salientar que naquele contexto, Wurman havia pensado em uma solução para tornar o conhecimento acessível a todos, diante daquela “explosão da não informação”, demarcada pela produção e inserção cada vez maior de dados. Na perspectiva do referido arquiteto, a “informação é aquilo que leva a compreensão”.

De acordo com Guilherme Reis (2006, p.70), no processo de modelagem do sistema de navegação, são produzidos diagramas, protótipos dinâmicos e *Wireframes*; uma espécie de rascunho visual onde é apresentando o posicionamento dos principais conteúdos e links de cada página, conforme exemplificado na Figura 17.

Figura 17 – Exemplo de *Wireframe* de uma parte da atual página Inicial do website do Museu do Amanhã



Fonte: Adaptação do autor, 2016.

Com o aumento da produção, acesso e disseminação de informação na Internet, impulsionou-se a criação de websites bem estruturados, capazes de agrupar e categorizar os conteúdos. Dentro dessa estrutura, podemos destacar o Sistema de Busca, ou *Search Systems*, como um componente fundamental na arquitetura da informação, capaz de otimizar o processo de recuperação da informação.

Autores como Rosenfield e Morville (2002, p.43) ressaltam que não há um modelo padronizado e universal a ser seguido para o desenvolvimento de uma interface de Busca. Todavia, destacam que esse campo é comumente posicionado na parte superior direita das páginas (Figura 18), levando em consideração o fator de consistência, caracterizado pela localização replicada de um item em todas as páginas do website, otimizando o seu reconhecimento e a navegação do usuário.

Figura 18 – Exemplo do Sistema de Busca utilizado no Site do Museu da imagem e do Som do Rio de Janeiro



Fonte: Reprodução do site do Museu da imagem e do Som do Rio de Janeiro, 2016, *online*⁶⁹.

Autores como Rosenfield e Morville (2002, p.43) recomendam disponibilizar para os usuários opções de busca simples e avançada, como filtros, classificações e índices

⁶⁹ Disponível em: <http://www.mis.rj.gov.br>. Acesso em: 17 Abr. 2016

remissivos, como forma de otimizar o acesso rápido e direto a determinados conteúdos disponibilizados. Comumente, os índices remissivos são formados por uma lista de palavras-chaves organizadas em ordem alfabética e utilizada em websites especializados, onde os usuários possuem proximidade com os termos relacionados, conforme exemplo do site do Museu de Arte de São Paulo (Figura 19).

Figura 19 - Exemplo do Índice Remissivo como filtro do sistema de busca avançada no site do Museu de Arte de São Paulo

Museu de Arte de São Paulo
Assis Chateaubriand

COMPRAR INGRESSOS | DOE PARA O MASP | NEWSLETTER | FALE CONOSCO

ACERVO | A Coleção do MASP

A coleção do MASP
Intercâmbio
Conservação e Restauração
-> Projetos de Restauração
Pesquisar Acervo
Autor:
Título:
Busca avançada
Data da obra:
Escolha a categoria
Tipo de obra:
✓ Escolha o tipo
Pinturas
Esculturas
Gravuras
Desenhos
Fotografia
Máldicas
Arqueologia
Arte africana
Arte asiática

O MASP é considerado hoje o mais importante museu de arte do Hemisfério Sul, por possuir o mais rico e abrangente acervo. São cerca de 8.000 peças, em sua grande maioria de arte ocidental, desde o século IV a.C. aos dias de hoje.

ACERVO | EXPOSIÇÕES | SOBRE O MASP | VISITE O MUSEU | AMIGOMASP | ENGLISH

Amas Públicas | MASP Escola | Biblioteca | Espetáculos e Eventos | Loja | Parcerias | Imprensa | Programação Mensal

Índice Remissivo

Fonte: Reprodução do Índice Remissivo no site do Museu de Arte de São Paulo, 2016, *online*⁷⁰.

De acordo com Reis (2007, p.77-78), os resultados das buscas realizadas devem ser refinados e organizados de maneira clara e objetiva. Nesse sentido, a organização e classificação da informação pode ocorrer através de Categorias Exatas, estruturadas por ordem alfabética e/ou cronológica, podendo também serem classificadas por assunto, relevância e/ou popularidade. Tais estruturas possibilitam que o usuário se aprofunde na pesquisa. Todavia, no caso de buscas sem resultados, o usuário deve sempre ter um *feedback*, seja direcionando-o para outras opções de pesquisa ou sugerindo uma revisão da

⁷⁰ Disponível em: <http://masp.art.br/masp2010/acervo_sobre_o_acervo_do_masp.php>. Acesso em: 16 Abr. 2016

ortografia ou termos mais específicos.

Embora seja "impossível prever as escolhas que o usuário irá efetuar" em sua navegação, os Elementos de Navegação são responsáveis por estabelecerem possíveis percursos navegacionais, "cabendo ao artista ou diagramador do projeto a função de traçar caminhos permutacionais, criar pontas e pontes de acesso", determinando páginas como mais importantes em relação a outras Ou seja, induzir a navegação do usuário (LEÃO, 1999, p.57).

Dentro do contexto dos websites dos Museus Virtuais Originais Digitais, o processo de recuperação da informação pode sofrer influencia do Sistema de Rotulagem, entendidos enquanto formas de representar um conjunto de informações utilizando uma palavra ou um ícone, a exemplo dos rótulos textuais e iconográficos. Temos ainda o Sistema de Navegação Embutido, que tem a função de contextualizar o usuário e oferecer flexibilidade na navegação. De maneira elucidativa, exploraremos os três principais, a saber: a Barra de Navegação Global, o Menu Local e o *Bread Crumb*.

A Barra de Navegação Global, ou Menu Global, se constitui de uma barra, em formato horizontal, com uma quantidade limitada de *links*, replicado em todas as páginas do website. Como exemplo, apresentamos a Barra de Navegação Global do website do Museu do Amanhã (Figura 20), replicada na parte superior de todas as páginas, permitindo ao usuário o acesso às principais áreas do site e o retorno fácil à página inicial.

Figura 20 – Exemplo da Barra de Navegação Global no site do Museu do Amanhã.

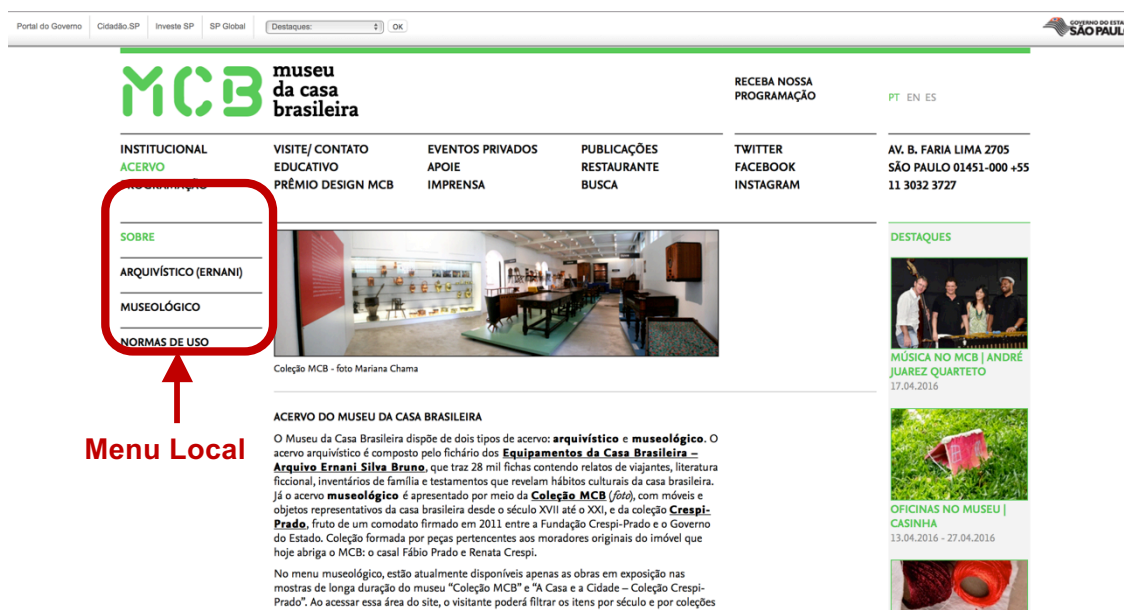


Fonte: Reprodução do site Museu do Amanhã, 2016, *online*⁷¹.

⁷¹Disponível em: <<http://museudoamanha.org.br/pt-br/content/para-interagir-sentir-e-pensar>>. Acesso em: 16 Abr. 2016

O Menu Local é também um importante elemento do Sistema de Navegação embutido, uma vez que consiste na apresentação de links para páginas relacionadas à página que está sendo visualizada pelo usuário. Como exemplo, destacamos o website do Museu da Casa Brasileira (Figura 21), em específico a página Acervo, onde encontramos links para outras páginas com informações sobre o acervo arquivístico, museológico e normas de utilização.

Figura 21 – Exemplo do Menu Local no site do Museu da Casa Brasileira



Fonte: Reprodução do site Museu da Casa Brasileira, 2016, *online*⁷²

Já o *Bread Crumb* é um interessante elemento de navegação embutido que informa a atual localização e o caminho percorrido pelo usuário no website (Figura 22). Ainda pouco explorado, esses rastros ou migalhas de pão, em referência a história de João e Maria, são utilizados principalmente em sistemas de informação mais complexos, com nível hierárquico profundo. Por serem compactos, geralmente são formados por uma lista de links separada por algum caractere (> , : , | -).

⁷² Disponível em: <<http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/sobre>>. Acesso em: 16 Abr. 2016

Figura 22 – Exemplo de *Bread Crumb* no site do Museu Paulista



Fonte: Reprodução do site Museu Paulista, 2016, *online*⁷³

As especificidades abordadas até então favorecem nossa reflexão sobre a organização e representação da informação e os elementos dos sistemas de navegação no âmbito da Comunicação Museológica dos Museus Virtuais Originais Digitais. Contudo, cabe-nos ainda explorar de que forma a noção de Curadoria Digital pode impactar no acesso, disseminação e reuso do Patrimônio Digital Musealizado.

A pesquisadora Adriana Amaral (2012, p.41) entende a curadoria⁷⁴ da informação no contexto *web* enquanto “uma prática cultural híbrida entre agentes humanos e não-humanos”. Ainda nesse contexto de “dadosfera”, a pesquisadora e artista Giselle Beiguelman (2016, *online*⁷⁵) pontua que a questão da curadoria digital é uma operação central para a organização da informação, uma vez que permite a passagem do dado à

⁷³ Disponível em: <<http://www.mp.usp.br/exposicoes/longa-duracao>>. Acesso em: 16 Abr. 2017

⁷⁴ A etimologia do termo Curadoria remete ao latim *Curare* e que pode ser entendido enquanto um ato de cuidar, zelar, tratar, sendo um um conceito originalmente relacionado aos campos do Direito e das ordens monásticas. Posteriormente, o termo passa a ser incorporado pelos Campos Arte e Museologia. Todavia, quando esse processo é encadeado de forma inadequada, o termo Curadoria pode ser associado a interpretação tupi-guarani da palavra *Curare* que faz referência a um veneno de ação paralisante, com efeito letárgico, utilizados por tribos indígenas em situações de caça, pesca e guerras (BERTOCCHI; CORRÊA, 2012, p.23-37).

⁷⁵ Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/opiniaao/coluna/2016/02/21/curadoria-de-conteudo-e-o-lugar-do-humano-na-internet.htm>>. Acesso em: 15 Set. 2017.

informação e da informação ao conhecimento”. Nessa perspectiva, a referida autora afirma que a Curadoria Digital “não é um atributo de uma programação do sistema”, uma vez que esse processo situa-se “na órbita da conjunção do software com o ‘*peopleware*’, e não na do algoritmo em si”.

Para Sayão e Sales (2016, p.69) o conceito de curadoria digital está intrinsicamente relacionado ao potencial de reuso do Patrimônio Digital, uma vez que, “no âmbito de dados culturais, a ideia de reuso e reinterpretação de conteúdos culturais digitais começa a se ampliar e se tornar também um novo nicho de negócios para a indústria de conteúdos”. Nesse aspecto, os referidos autores tomam como referência o Projeto *Europeana Space*, baseado na ontologia *Europeana Data Model* (EDM):

O Projeto *Europeana Space* (<http://www.europeana-space.eu>), cujo lema é ‘um espaço de possibilidades para o reuso criativo de conteúdo cultural’ ilustra bem esse novo conceito de reinterpretação de informações culturais. O objetivo do Projeto – conforme informa seu *website* - é a criação de novas oportunidades de emprego e de crescimento econômico no setor das indústrias criativas europeias com base nos recursos culturais digitais. Como resultado final, o projeto espera gerar produtos e serviços inéditos prontos e testados para serem distribuídos no mercado (SAYÃO; SALES, 2016, p.69).

A plataforma da *Europeana* oferece acesso unificado a recursos digitais de arquivos, bibliotecas e museus, a exemplo das exposições digitais de acervos textuais, visuais, audiovisuais e sonoros de organizações culturais de toda a Europa. No contexto dos museus europeus, podemos destacar o *case* do museu holandês *Rijksmuseum* que, desde sua reabertura em 2013, em parceria com a *Europeana*, promove o acesso livre e o reuso de seu acervo digitalizado, através da disponibilização de imagens na maior resolução possível, sem quaisquer restrições de *copyright*, permitindo até mesmo sua reprodução e uso comercial. É interessante destacarmos que essa combinação de alta qualidade e gratuidade na reutilização do acervo resultou num aumento significativo de público e de retorno financeiro para o museu, considerando o aumento de usuários que compraram ingressos para ver o seu acervo físico original. A curadoria digital do *Rijksmuseum* partiu da própria missão do museu que, em linhas gerais, atua no processo de familiarização do usuário com seu acervo. Nas palavras de Joris Pekel, um dos coordenadores da Fundação *Europeana* e da rede *Open GIAM Network*:

A *Europeana* é uma fonte confiável para o patrimônio cultural. Sua meta é dar a todas as pessoas o acesso ao patrimônio europeu com o mínimo de restrições possíveis. Para conseguir isso, a *Europeana* acredita que um pujante e saudável instituto do Domínio Público é essencial e, assim, defende a causa de que as representações digitais de obras em domínio público sejam livremente acessíveis. [...] A *Europeana* tem, ao lado de outras organizações e iniciativas, trabalhado com o *Rijksmuseum* desde 2011 para tornar seu acervo de domínio público disponível *on-line* sem

restrições. Isso se tornou um grande exemplo de uma instituição cultural tornando domínio público de alta qualidade abertamente disponível enquanto obtém lucro com isso (MENDES, 2015, p.137-138).

No contexto brasileiro, podemos destacar o pioneiro projeto de curadoria digital denominado Tainacan; um plataforma digital, *open source*, desenvolvida em parceria entre Secretaria de Políticas Culturais, o IBRAM e a Universidade Federal de Goiás, “voltada para a gestão de acervos culturais de arquivos, museus, bibliotecas e cinematecas, trazendo ainda uma camada voltada para a colaboração de usuários, e que entra em fase final de testes após um ano de pesquisas” (IBRAM, 2016, *online*⁷⁶).

2.2 - Considerações sobre o capítulo

No decorrer deste capítulo buscamos sistematizar os conceitos teórico-metodológicos que sustentam o processo de Musealização do Patrimônio Digital, enfatizando as especificidades da Aquisição, Documentação, Conservação, pesquisa e Comunicação de acervos museológicos constituídos por representações digitais.

Considerando as definições e conceitos explorados no decorrer deste capítulo, compreendemos que a Musealização do Patrimônio Digital, tanto no plano conceitual como operacional, insere-se na dinâmica que sustenta a atualização de seu reconhecimento enquanto bem cultural e eminente obsolescência tecnológica, frente sua fragilidade estrutural. Por conseguinte, identificamos que no atual contexto a noção de preservação tende a ser percebida enquanto processo inerente às operações de atualização, acesso, compartilhamento e reuso de representações digitais. Por fim, exploramos que no âmbito da Comunicação Museológica dos Museus Virtuais Originais Digitais, a Organização e Representação da Informação, assim como a Curadoria Digital, Indexação Social e os elementos dos Sistemas de Navegação, otimizam a navegabilidade e usabilidade dos usuários nessas interfaces de visitação virtual.

No capítulo seguinte iremos explorar o enquadramento técnico-conceitual do Museu da Pessoa, bem como analisar a dinâmica do processo de Musealização do Patrimônio Digital frente às tensões geradas na Organização do Conhecimento e Organização e Representação da Informação. Para tanto, nos voltaremos aos dados coletados no decorrer das etapas de Análise Documental e Observação Direta e Participativa.

⁷⁶ Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/tag/projeto-tainacan/>>. Acesso em: 1 Mar. 2017.

CAPÍTULO III

MUSEU DA PESSOA: CONFIGURAÇÃO TÉCNICO-CONCEITUAL

3 - Museu da Pessoa: configuração técnico-conceitual

De acordo com Leonardo Secchi (2012, p. 16), entende-se por Tipologia o esquema de interpretação e análise de um fenômeno baseado em variáveis e categorias analíticas; entendendo por Variável o aspecto discernível de um objeto de estudo que varia em qualidade ou quantidade; e Categoria Analítica um subconjunto de um sistema classificatório usado para identificar as variações em quantidade ou qualidade de uma variável. Considerando tal abordagem metodológica, no decorrer deste capítulo apresentamos uma análise sobre o atual perfil técnico-conceitual do Museu da Pessoa – enquanto uma representação da categoria conceitual de Museu Original Virtual Digital (LIMA, 2009) –, bem como as especificidades que configuram seu processo de Musealização do Patrimônio Digital, frente às tensões geradas entre as operações realizada no ambiente físico (sede administrativa) e no Virtual (sua principal interface de visitação).

Para que possamos entender a sua trajetória, torna-se fundamental resgatarmos os caminhos institucionais que nortearam sua criação e desenvolvimento. Nesse sentido, iniciamos este capítulo contextualizando o percurso histórico da instituição, bem como a especificidade que qualificam sua atuação frente a Musealização de Histórias de Vida. Por conseguinte, exploramos no decorrer deste capítulo os dados levantados na nossa etapa de Análise Documental sobre as fontes primárias (instrumento norteadores), assim como aqueles coletados no decorrer da nossa Observação Direta e Participativa. Por fim, examinamos de que forma a Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação situam-se na dinâmica desse processo de Musealização, bem como sua forma de representação na interface de visitação Virtual do Museu da Pessoa, isto é, no Portal.

O Museu da Pessoa, desde a sua origem, define-se como um Museu Virtual e colaborativo, cujo acervo se constitui de registros audiovisuais de histórias de vida de toda e qualquer pessoa. Com uma sede física em São Paulo (Figura 23), atualmente o Museu é gerido pelo Instituto Museu da Pessoa.Net; uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), inscrita no CNPJ/MF sob o nº 05.210.186/0001-27.

Figura 23 - Fachada externa e recepção da sede física do Museu da Pessoa



Fonte: Autor, 2016.

Conforme pontuado no decorrer do capítulo anterior, a primeira experiência do Museu da Pessoa foi realizada nas dependências do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, durante a exposição *Memória & Migração*, em dezembro de 1991. A exposição tinha como tema a memória social de imigrantes judeus que vieram para o Brasil. A exposição, constituída com uma cabine móvel, convidava os visitantes interessados a registrar sua história através de um depoimento em vídeo.

No ano de 1994, o MP fez uma parceria com o Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESC-SP) para o desenvolvimento de um projeto de captação de depoimentos sobre a história do comércio na cidade de São Paulo, resultando na publicação de um CD-ROM. Por conseguinte, foram realizados outros projetos pelo Museu, com destaque para as cabines móveis de captação de depoimentos em vídeo em espaços públicos, dando origem ao projeto *Museu que Anda*. Com a preocupação em socializar e disseminar os conteúdos registrados, o MP passou a produzir CD-ROM's, livros, exposições, etc.

Em 1996, foi lançado o primeiro *website* do Museu da Pessoa, dentro de uma lógica de fluxo de informação característico da Web 1.0; o *website* era constituído por uma página com uma história renovada semanalmente, na qual a participação do usuário estava restrita a enviar algum tipo comentário. Uma única narrativa ficava online durante uma semana, devido a limitações Web 1.0. De acordo com as pesquisadoras Karen Kahn e Maria José

Vicentini Jorente (2017, p.30), tal prática é conceituada como *top-down*, ou seja, “o conteúdo a ser divulgado é totalmente previsto e controlado pela instituição”.

Já em 1997, aproximando-se da lógica de serviços colaborativos fomentada pela Web 2.0, criou-se a primeira versão da seção Conte sua História, possibilitando que os usuários registrassem sua própria história e, por conseguinte, criassem novos conteúdos para o Museu.

De acordo com a historiadora Rosana Miziara (2016, p.237), no ano de 2001, o Museu da Pessoa incorporou três eixos norteadores para definir sua missão institucional:

“registrar, preservar e transformar em informação histórias de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade, promovendo mudanças sociais por meio da reflexão sobre a identidade e valorização de indivíduos e comunidades”.

De acordo com as informações disponibilizadas no Portal do Museu da Pessoa ([s.d], *online*⁷⁷), atualmente o Museu desenvolve programas “nas áreas de memória institucional, educação, comunicação e desenvolvimento comunitário”, tendo como referencial quatro linhas de ação, a saber:

Conte Sua História: Canais de registro, sistematização, preservação e divulgação de histórias de vida.

Museologia: Acervo digital e físico constituído por narrativas de vida em áudio, vídeo, texto e fotos e documentos digitalizados.

Educativo: Disseminação do conceito e da metodologia do Museu da Pessoa em escolas, comunidades, organizações e grupos de indivíduos.

Memória Empresarial: Registro, sistematização, preservação e divulgação de memória das organizações (Museu da Pessoa [s.d], *online*⁷⁸).

De acordo com dados levantados no decorrer da nossa observação direta⁷⁹, nos primórdios do MP, a instituição se caracterizava como uma produtora cultural, uma vez que produzia conteúdos por demanda de empresas e de iniciativas públicas e privadas. Na nossa percepção, a instituição ainda mantém esse perfil de produtora cultural e que pode ser percebido pela configuração visual de sua sede administrativa – com paredes repletas de cases sobre projetos desenvolvidos para terceiros –, bem como pelo perfil financeiro traçado na Ata e Estatuto de fundação do Instituto Museu da Pessoa.Net (2001, p.4. Grifo nosso):

Artigo 10 – Os recursos financeiros necessários à manutenção do INSTITUTO serão obtidos:

⁷⁷ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

⁷⁸ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

⁷⁹ Informação coletada durante a visita técnica realizada no Museu da Pessoa, entre os dias 6 e 10 de março de 2017.

I – por convênios com órgãos e entidades governamentais ou instituições privadas, para custeio de projetos, programas, planos de ações correlatas, na área específica de atuação;

II – por contratos com órgãos e entidades governamentais ou instituições privadas, para o desenvolvimento e/ou execução de projetos, programas, planos de ações correlatas, na área específica de sua atuação;

III – por contratos de produção e comercialização de bens ou serviços desenvolvidos pelo instituto

IV – por rendimento de aplicações de seus ativos financeiros e outros pertinentes ao patrimônio sob sua administração;

V – por doações, legados e heranças destinados a apoiar suas atividades;

VI – por subvenções sociais que lhe forem transferidas pelo Poder Público;

VII – por contribuições voluntárias dos associados;

VIII – por recebimento de royalties e direitos autorais;

IX – por outros que porventura lhe forem destinados.

Como produtora de conteúdos para terceiros, ao longo de 25 anos de sua trajetória, o MP realizou cerca de 252 projetos de memória social, nas áreas de Memória Empresarial, Educação, Desenvolvimento Comunitário e Cultural, resultando em sessenta e oito publicações, incluindo CDs, livros e documentários, quarenta exposições, oito exposições de longa duração em centros de memória e treze nas intranets e sites temáticos, além de inspirar a construção de três museus com a mesma temática em Portugal, Canadá e Estados Unidos (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁸⁰).

Ainda que o “Museu da Pessoa não seja um Museu nos moldes tradicionais” (HENRIQUES, 2004, p.3), devemos levar em consideração que sua sede administrativa vem ganhando cada vez mais destaque frente a sua interface virtual. Essa fato fica ainda mais evidente quando a instituição privilegia ações socioeducativas em sua sede física – num amplo espaço localizado no subsolo da instituição (Figura 24).

⁸⁰ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 03 Abr. 2017.

Figura 24 - Espaço do Museu da Pessoa utilizado para realizar ações socioeducativas



Fonte: Autor, 2016.

A programação de cursos e atividades do Museu da Pessoa para o primeiro semestre de 2017 compreende cerca de seis atividades, com número limitado de vagas e valores que variam entre R\$80,00 e R\$400,00. Além de cursos e oficinas, o Museu também pode cobrar para realizar visitas guiadas em sua sede física, mediante agendamento prévio e com possíveis “valores e reservas para grupos”. Nessas visitas, “os visitantes são levados a conhecer as instalações e o acervo do Museu. Ao final, os visitantes são convidados a participar de uma Roda de Histórias” (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁸¹).

A atual agenda de ações educativa realizada apenas na sede física do Museu faz parte da comemoração dos vinte e cinco anos da instituição, conforme nota divulgada no portal:

Comemorando seus 25 anos de existência, o Museu da Pessoa desenhou uma grade inédita de cursos e atividades para estudantes, pesquisadores e simpatizantes da arte de contar e ouvir histórias. Sarau de Histórias, cursos certificados de Narradores de vida, Narrativas pessoais, Contador de histórias, Laboratório de projetos culturais, entre outros (MUSEU DA

⁸¹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/contato/atendimento>>. Acesso em: 04 Abr. 2016.

PESSOA, [s.d], *online*⁸²).

Essas ações inserem-se no Programa de Formação do MP e são baseadas na metodologia Tecnologia Social da Memória; conjunto de diretrizes e técnicas que visam a promoção de iniciativas de grupos, organizações e comunidades em projetos de memória social (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.11). A ideia central do Programa de Formação é disseminar tal metodologia.

Para conhecimento, em 2008 a Fundação Banco do Brasil, a Abravídeo e o Museu da Pessoa iniciaram uma ação de cooperação institucional voltada à aplicação, avaliação e atualização editorial dessa metodologia. O resultado desse processo foi sistematizado em uma publicação na qual são exploradas três etapas fundamentais e complementares para o desenvolvimento de projetos de memória social, a saber:

1. Construir histórias – O grupo é estimulado a produzir narrativas, coletar documentos, fotos, objetos e identificar espaços e construções que considere parte de sua história. Da história individual à história coletiva, o grupo pode usar diferentes ferramentas (entrevistas, rodas de histórias, linhas do tempo, seleção e coleta de objetos, fotografias) para produzir registros que se tornam fontes e referências de sua história.

2. Organizar histórias – Para que os conteúdos registrados e coletados na primeira etapa possam ser utilizados pelo próprio grupo ou por outros públicos, é necessário organizar a história produzida. Acima de tudo, esta etapa permite que o usuário acesse e relacione esses conteúdos e estabeleça novas conexões entre eles.

3. Socializar histórias – O ciclo só se completa quando o conteúdo produzido é socializado. Toda história pressupõe troca – as narrativas só existem à medida que, além de narradas, sejam também escutadas e interpretadas por alguém. Essa socialização pode acontecer em diferentes níveis: do próprio grupo envolvido ao público mundial da internet. É nessa teia que as narrativas se conectam, abrindo novas possibilidades de interação social (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.16).

Ainda que os processos museológicos do Museu da Pessoa baseiem-se na metodologia de História Oral, a instituição desenvolveu uma metodologia própria para registro de narrativas pessoais, bem como para as ações de formação de agentes multiplicadores dessa Tecnologia Social da Memória. Possivelmente, este seja um dos fatores que contribuíram para que o MP empregasse o termo Histórias de Vida frente ao termo História Oral, usualmente empregado pelas instituições culturais para classificar a coleta de depoimentos orais. Para conhecimento, o Museu define o termo História de Vida como:

[...] narrativa construída a partir do que cada um guarda seletivamente em sua memória e corresponde a como organizamos e traduzimos para o outro

⁸² Disponível em: < <http://www.museudapessoa.net/pt/explore/noticias/confira-a-programacao-de-cursos-e-atividades-do-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 21 Abr. 2017.

parte daquilo que vivemos e conhecemos. [...] Por isso dizemos que a história de vida não conta apenas o 'passado' de uma pessoa, mas revela muito sobre seu presente e indica como ela vislumbra seu futuro (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.93).

A propósito de um Museu Virtual Original Digital possuir uma interface híbrida, nas características que combinam sede física e ambiente web, em entrevista a Kahn e Jorente (2017, p.25-26), Karen Worcman – historiadora, idealizadora e atual diretora do MP – acredita que, conceitualmente, o Museu possui uma natureza híbrida, “não apenas pela existência da sede física administrativa, mas por ela abrigar acervo tanto digital quanto de mídias analógicas, custodiadas entre as paredes da sede, em Pinheiros, na cidade de São Paulo”. Além da característica do acervo, Worcman ressalta que as ações socioeducativas “também seriam uma característica de ambiência híbrida”, uma vez que são prioritariamente realizadas no âmbito institucional e físico do museu, isto é, através de cursos e visitas guiadas em sua sede física. Ainda segundo a referida historiadora, a instituição não se limita apenas a sua sede administrativa e sua interface de acesso virtual, uma vez que o MP “é um Museu que *anda* e pode vir a ser uma cabine que, presencialmente, atue” em diversas ações extramuros. Cabe-nos destacar que, além dessa ações, semanalmente são gravados sistematicamente, na sede física, depoimentos para o projeto Conte sua História, pela equipe do MP, bem como para projetos de memória social desenvolvidos para outras instituições ou empresas.

Em consonância com a percepção de Worcman, a museóloga Rose Miranda (IBRAM, 2011, p.21), Coordenadora Geral de Sistemas de Informação Museal do Instituto Brasileiro de Museus, ressalta que o Cadastro Nacional de Museus observou “um fenômeno particular” ocorrido com instituições cadastradas como museus virtuais, citando como exemplo o Museu da Pessoa. Ainda de acordo com a referida museóloga, “trata-se de um processo gradual de inserção no mundo físico, que normalmente se inicia com os processos de preservação e acaba por se estender aos processos de comunicação”. Nas palavras de Miranda:

O Museu da Pessoa foi fundado em 1991 com o objetivo de preservar e valorizar a história de pessoas de todos os segmentos sociais. No início suas atividades eram desenvolvidas prioritariamente no espaço virtual, até que, em 2006, fundou uma sede no bairro de Vila Madalena, em São Paulo, onde atualmente funciona um espaço de atendimento ao público composto por estúdio de gravação, biblioteca, sala de exposição permanente, café e banheiros (Fonte: Questionário de cadastramento do Museu da Pessoa. Cadastro Nacional de Museus – Sistema Brasileiro de Museus, Ibram/MinC, 2010). No entanto, cabe ressaltar que expressiva porcentagem de seu acervo e, portanto, de sua comunicação com o público, ainda se realiza no ciberespaço. Dessa forma, **o Museu da Pessoa constitui-se em instituição híbrida ou mista** (IBRAM, 2011, p.21. Grifo nosso).

Por outro lado, Diogo Cutinhola, gerenciador de conteúdos do museu, acredita que o MP “é um Museu virtual, ainda que possua uma sede física e um setor educativo, por este espaço ser apenas administrativo e não abrigar exposições” (KAH; JORENTE, 2017, p.25-26). Por fim, Rosali Maria Nunes Henriques (2004, p.8), museóloga e antiga colaboradora da instituição, acredita que o “Museu da Pessoa é um Museu virtual, na medida em que trabalha o patrimônio imaterial, através de ações museológicas, no espaço virtual”. No entanto, afirma que um “Museu Virtual, essencialmente virtual, não abre suas portas para o atendimento ao público em seu espaço físico”. De acordo com Kahn e Jorente (2017, p.26), tais “conceituações distintas, provenientes da formação de cada indivíduo que compõem a equipe multidisciplinar do MP, convivem e são aceitas naturalmente”.

Em nossa observação direta e participativa, na qual acompanhamos parte das rotinas técnicas relacionadas ao processo de Musealização desenvolvido pelo MP, foi possível constatar que a sede administrativa do Museu desempenha uma função primordial, tanto no que se refere ao seu manutenção administrativo-financeiro, quanto a alimentação de sua interface virtual – uma vez que o processo de Musealização de histórias de vida geralmente se inicia no espaço físico e se difunde no ambiente Web. Por fim, no nosso entendimento, a apropriação e o emprego do termo híbrido para qualificar a configuração técnico-conceitual constitui-se como um equívoco conceitual. O termo híbrido decorre do campo da Biologia e, quando bem empregado, faz referência a uma composição constituída por dois elementos distintos (BOVI; G. GODOY JUNIOR, 1987, p.343-363). Considerando tal constituição conceitual, classificar o Museu da Pessoa enquanto um Museu Híbrido seria inadequado, uma vez que Museu da Pessoa não foi constituído a partir de duas composições antagônicas. No nosso entendimento, o referido Museu inicialmente foi constituído através de uma percepção conceitual (o Virtual), mas que, no decorrer do tempo, se ajustou a certas circunstâncias relacionadas a sua gestão administrativa e que resultou, por exemplo, na criação de uma interface/sede física.

Conforme é pontuado por Russio (2010, p.125), um Museu “é o local do fato ‘museal’; mas para que esse fato se verifique com toda a sua força, é necessário ‘musealizar’ os objetos (os objetos materiais tanto quanto os objetos-conceito)”. De acordo com o Portal do Museu da Pessoa, as ações desenvolvidas pela instituição visam “registrar, preservar e transformar em informação, histórias de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade”, através da coleta de depoimentos (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁸³). Nesse sentido, podemos pensar que o MP não musealiza vidas, mas sim indicadores de memórias sociais registrado em formatos digitais e armazenados em suportes físicos. Em outras palavras, uma vez que a oralidade não possui um suporte físico que seja inerente à fala, faz-

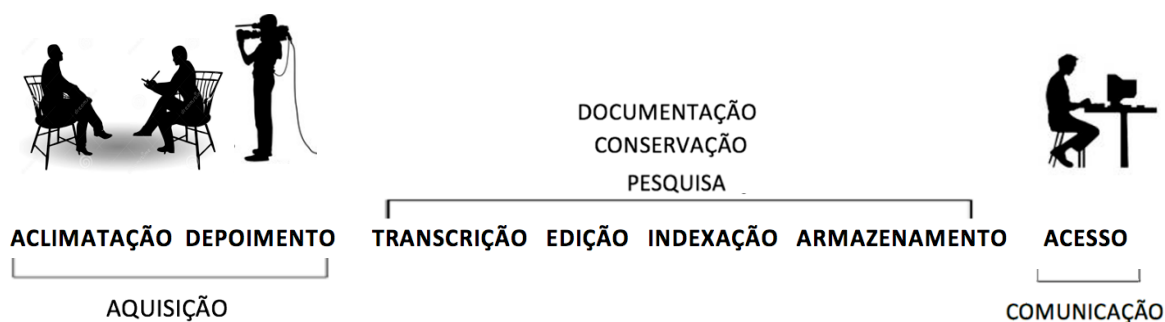
⁸³ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 29 Out. 2016.

se necessário o registro dessas entrevistas em algum suporte, seja num formato analógico e/ou digital.

Um dado curioso é que o MP não emprega o termo Musealização para se referir ao processo de aquisição, documentação, conservação, pesquisa e comunicação das histórias de vida. No decorrer de nossa observação direta e participativa, não identificamos nenhuma menção ao termo junto a equipe técnica, senão apenas um trecho no Portal do Museu onde o termo é associado ao emprego das “modernas tecnologias, em resposta aos desafios impostos pela ‘musealização’ de seu objeto de trabalho” (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁸⁴). Por outro lado, a instituição emprega o termo tratamento ou processo quando se refere as ações que visam “ampliar a quantidade e a qualidade de informações sobre o acervo. Transcrever entrevistas ou produzir outros textos a partir da gravação, bem como digitalizar imagens estão entre as tarefas de processamento” (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.69).

Para um melhor entendimento daquilo que entendemos enquanto o processo de Musealização de histórias de vida encadeado pelo MP, apresentamos na figura seguinte (Figura 25), um quadro esquemático no qual foram agrupadas as principais etapas desse processo:

Figura 25 - Etapas do processo de Musealização no Museu da Pessoa



Fonte: Autor, 2017.

Ainda que esse processo não se constitua, necessariamente, com a linearidade representada no quadro, nos itens que se seguem iremos explorar de maneira sequencial as etapas e especificidades que configuram a Musealização do patrimônio digital no Museu da Pessoa.

⁸⁴ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/linhas-de-acao/museologia>>. Acesso em: 04 Abr. 2017.

3.1 - Aquisição: produção orgânica do acervo museológico

No Museu da Pessoa, além de visitante, o usuário pode tornar-se parte do acervo, ao se tornar depoente e registrar sua história de sua vida, bem como curador ao criar suas próprias coleções, a partir dos conteúdos disponibilizados no website do Museu (MUSEU DA PESSOA [s.d], *online*⁸⁵). Essa tríplice (visitante, depoente e curador) é representada nos três círculos que compõe a logo da instituição (Figura 26).

Figura 26 - Logo do Museu da Pessoa e a relação entre visitantes, acervo e curadores



Fonte: Museu da Pessoa, *online*⁸⁶.

No ano de 1997, o MP criou o programa Conte sua história, no qual qualquer pessoa pode enviar seu depoimento ao museu, com o objetivo de fazer parte do seu acervo. Para tanto, após realizar um breve cadastro e criar o seu perfil pessoal, o usuário é convidado a realizar cinco passos para a inserção do conteúdo desejado. A primeira etapa consiste no preenchimento de um formulário⁸⁷ com alguns campos básicos que identificam e contextualizam a sua história, Título, História, Sinopse e *tags* (Figura 27).

⁸⁵ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

⁸⁶ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/application/themes/site/imagens/logo-museu-da-pessoa.svg>>. Acesso em: 01 Abr. 2017.

⁸⁷ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia>>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

Figura 27 - Imagem ampliada da primeira etapa de envio de um depoimento ao Museu da Pessoa

The image shows a web browser window displaying the 'CADASTRO DE HISTÓRIA' form on the website www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia. The form is titled 'CADASTRO DE HISTÓRIA' and contains several input fields: 'TÍTULO *', 'HISTÓRIA *', 'SINOPSE', and 'IMAGEM DE CAPA'. There is a 'Escolher Imagem' button next to the 'IMAGEM DE CAPA' field. The form is part of a multi-step process, with the first step highlighted. The website header includes the logo 'Museu da Pessoa' and navigation links like 'Entenda', 'Explore', 'Educativo', 'Apoie', and 'Contato'. The user is logged in as 'Olá, Rubens Ramos Ferreira'.

Fonte: Museu da Pessoa, 2006, *online*⁸⁸.

Na etapa seguinte, o usuário é convidado a adicionar imagens, reprodução de documentos e vídeos para ilustrar suas história. Não há limite para o número de imagens e vídeos. Em geral, as histórias cadastradas tem cerca de cinco imagens e um vídeo, mas esse número pode variar. A plataforma suporta arquivos de imagem até 2MB. Quanto aos vídeos (Figura 28), o usuário pode fazer o *upload* do arquivo, direto para a plataforma, e/ou postar no *YouTube* e inserir o link no formulário. Além do conteúdo, são solicitados dados complementares, como título, data, local, créditos, descrição e *tags*.

⁸⁸ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia>>. Acesso em: 10 Abr. 2017.

Figura 28 - Segunda etapa para o envio de um depoimento ao Museu da Pessoa

The screenshot shows a web browser window with the URL www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia/etapa-2/123218. The page title is "ADICIONE VÍDEOS". Below the title, there is a brief instruction: "Adicionar vídeos à sua história é fácil. Basta inserir os links do vídeo, publicado no youtube, e preencher os campos abaixo." The form is titled "Upload de imagem" and contains the following fields:

- A button labeled "Escolher" for image upload.
- A text input field for "LINK DO YOUTUBE * [COLAR A URL COMPLETA DO YOUTUBE]".
- A text input field for "TÍTULO *".
- A text input field for "CRÉDITOS DO VÍDEO".
- Two text input fields for "ANO" and "LOCAL".
- A text input field for "DESCRIÇÃO DO VÍDEO".
- A text input field for "TAGS" with a placeholder "Digite ou clique aqui".

Fonte: Museu da Pessoa, 2006, *online*⁸⁹.

Na terceira etapa são solicitadas informações complementares dos usuários, como dados pessoais, religião, raça/cor e profissão. Já na quarta e penúltima etapa, o usuário tem a oportunidade de rever a sua história e verificar se tudo foi corretamente digitado. Caso seja necessário realizar correções, o usuário pode clicar no botão Editar. Se tudo estiver correto, é só clicar em Prosseguir. Na quinta e última etapa o usuário pode optar tanto por publicar a sua história, como mantê-la como um rascunho para publicá-la posteriormente. Para alterar seu status, o usuário poderá acessá-la através da sua área pessoal e clicar em Editar.

No decorrer de nossa análise identificamos que, mesmo que “qualquer cidadão pode deixar sua história registrada no Museu da Pessoa”, a aceitação dos depoimentos produzidos e encaminhados pelos usuários depende dos “critérios que seguem a política de acervo do Museu da Pessoa” (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁹⁰), elencados em seu Código de Conduta como sendo:

⁸⁹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia/etapa-2/123218>>. Acesso em: 10 Abr. 2017.

⁹⁰ Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/3%_public3%_editor/_3%C3%B33_%digo_de_conduta_-_museu_da_pessoa.pdf>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

- a. Adequação aos propósitos institucionais do Museu da Pessoa;
 - b. Qualidade e confiabilidade da informação (não serão publicados conteúdos que apresentem baixos índices de qualidade técnica - inteligível);
 - c. Autorização de uso do material (não serão publicados conteúdos que não apresentem cessão de direitos de uso).
- a) Os materiais, histórias, depoimentos ou qualquer outro material encaminhado pelo usuário ao Portal que incitarem violência, racismo, xenofobia, infração à Lei de Direitos Autorais nº 9.610/98, que não forem autênticos e originais, de teor sabidamente falso, inclusive publicidade enganosa e calúnia, injúria e difamação serão previamente censurados e não serão disponibilizados nesse Portal para consulta.

Caso o conteúdo enviado esteja de acordo com esses critérios, a equipe do MP entra em contato para dar um *feedback* aos usuários, seja solicitando adequações no preenchimento do formulário e/ou formalização do aceite do depoimento.

Dentro do programa Conte sua história, nesse processo de produção orgânica do seu acervo, além dos depoimentos enviados via portal, é possível entrar em contato com o Museu e agendar uma visita à sede institucional para gravar o depoimento em um estúdio, independentemente da participação do interessado em algum projeto desenvolvido pelo Museu e instituição parceiras. De acordo com informações disponibilizadas no Portal do MP, “todas as quintas-feiras o nosso estúdio está aberto para ouvir uma nova história”. Para tanto, é necessário um “agendamento prévio [que] deve ser feito pelo telefone (55 11) 2144-7150 ou pelo e-mail: contesuaistoria@museudapessoa.net” (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁹¹).

Além dos parâmetros já apontados, o MP também delimita o aceite e registro de depoimentos por questões orçamentária. Em sua interface física, por exemplo, o Conte sua história é desenvolvido semestralmente via leis de incentivo e captação de recursos. De acordo com as informações coletadas no decorrer da nossa observação direta, a cada semestre é estipulado um número específico de entrevistas que serão coletadas. No primeiro semestre de 2017, estima-se que serão coletados cerca de vinte e cinco depoimentos dentro do programa, sendo que quinze já foram previamente selecionados pela equipe da instituição. Todavia, destacamos que não foram esclarecidos os métodos aplicados nessa seleção.

Um dado interessante que podemos destacar é que no processo de narrativa da seção do Conte sua história, via portal, a figura do entrevistador é eliminada. Assim, ao mesmo tempo que suprime a possibilidade de intervenções e de condução por parte do entrevistador, confere-se o poder de condução e narração ao depoente. Tal método é validado pela metodologia incorporada pela instituição; a Tecnologia Social da Memória,

⁹¹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/linhas-de-acao/museologia>>. Acesso em: 04 Abr. 2016.

conforme anteriormente pontuado. De todo modo, acreditamos caber aos teóricos classificar, ou não, esse tipo de coleta de depoimento como História Oral.

Os interessados que realizaram o agendamento e foram selecionados para o registro de depoimentos no estúdio do MP, atualmente, são recebidos na sede da instituição por um dos dois assistentes de acervo, que respondem pelo núcleo de acervo do museu. Os depoentes são encaminhados para uma sala localizada próximo a entrada, onde é feita uma aclimatação; uma conversa preliminar sobre como se dará o desenvolvimento da entrevista, bem como onde é preenchido a ficha de cadastro do depoente⁹², o termo de autorização de uso da imagem e as fichas de cadastro das fotos trazidas pelo depoente. A sala utilizada é composta de plotagens com imagens e textos de projetos realizados pelo museu, além de alguns equipamentos de áudio e vídeo, mesas, cadeiras, computadores e scanner (Figura 29).

Figura 29 - Sala da sede física do Museu da Pessoa utilizada para a aclimatação dos depoentes



Fonte: Autor, 2017.

Em nossa observação direta e participativa, foi possível acompanhar a coleta do depoimento de June Silveira Colens, dentro do projeto Mostra Sesc Museu da Pessoa; parceria entre o Museu e o Serviço Social do Comércio de São Paulo (Figura 30). Ainda que

⁹² Para conhecimento, o modelo da Ficha de Cadastro de Depoentes utilizadas pelo Museu da Pessoa é apresentada como anexo desta pesquisa.

sejam projetos distintos, a metodologia de registros de depoimentos se assemelha ao programa Conte sua História, no que se refere à Tecnologia Social da Memória.

Figura 30 - Registro do processo de aclimação da depoente June Silveira Colens



Da esquerda para a direita: Emily Fonseca de Souza (Centro de Pesquisa e Formação/Sesc-SP), June Silveira Colens (Depoente), Ana Paula Ambrósio (Sesc Rio Preto), Rubens Ramos (Pesquisador do PPG-PMUS Unirio/Mast) e Danilo Eiji (Formador e colaborador do Museu da Pessoa). Fonte: Autor, 2017.

O tratamento documental das fotografias se deu com o preenchimento de fichas de cadastro de imagens, no qual são inseridas informações que contextualizam aquela imagem (Figura 31). Para tanto, a equipe do Museu solicitou que a depoente levasse consigo registros fotográficos significativos para a sua história de vida. A depoente contextualizou e atribuiu um título para cada imagem.

Figura 31 - Início do tratamento documental das fotografias trazidas pela depoente June Silveira Colens



Da esquerda para a direita: June Silveira Colens (Depoente), Emily Fonseca de Souza (Centro de Pesquisa e Formação/Sesc-SP) e Ana Paula Ambrósio (Sesc Rio Preto). Fonte: Autor, 2017.

O estúdio de gravação dos depoimentos é composto por diversos equipamentos audiovisuais, como câmeras, refletores, monitores e microfones, além de mobiliários de apoio, como um armário, cadeiras e uma mesa (Figura 32).

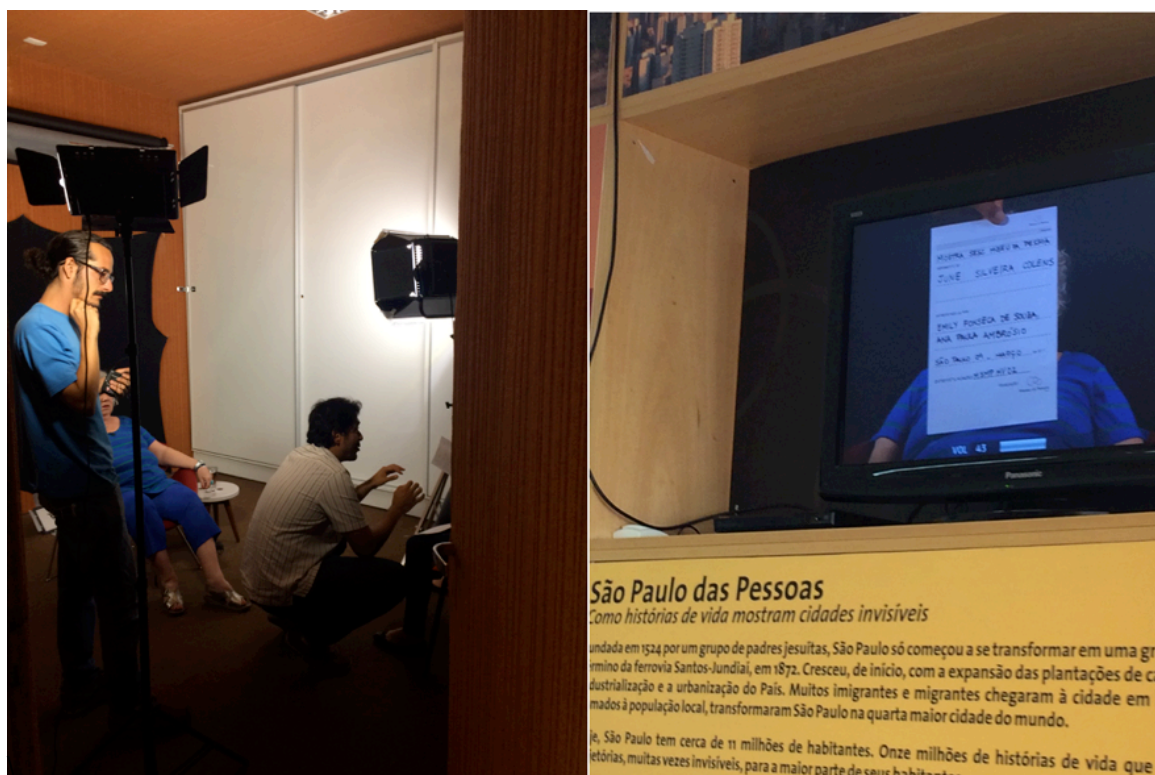
Figura 32 - Estúdio utilizado para o registro audiovisual de depoentes na sede física do Museu da Pessoa



Fonte: Autor, 2017.

No processo de condução do depoimento, existe um roteiro básico, que é entendido como um norte para a condução das perguntas⁹³. Todavia, no decorrer da entrevistas, outras perguntas podem ser incluídas e/ou descartadas, dependendo do desenvolvimento do processo. Em geral, no estúdio de gravação, ficam o entrevistado, um câmera e dois pesquisadores, identificados como P1 e P2. No início de cada depoimento, é apresentado para câmera uma claquete com informações relevantes para aquele registro, como o nome do projeto, nome do depoente, nome dos entrevistadores, data e sigla do projeto, seguida pelo número sequencia da entrevista⁹⁴ (Figura 33).

Figura 33 - Preparação da depoente June Silveira Colens no estúdio utilizado para o registro audiovisual de depoentes na sede física do Museu da Pessoa



Fonte: Autor, 2017.

Por questões técnicas, no decorrer da coleta do depoimento é fundamental o acompanhamento de um técnico em imagem e som. Além de manusear os equipamentos de áudio e vídeo, esse profissional também fica responsável por gravar e entregar o DVD ao depoente ao final da entrevista, com o conteúdo bruto e sem tratamento. Já o pesquisador P1 fica encarregado por conduzir a entrevista, enquanto o pesquisador P2 realiza intervenções pontuais, com o intuito de explorar determinados temas abordados pelo


⁹³ Para conhecimento, o roteiro básico de das perguntas utilizadas pelo Museu da Pessoa é apresentada como anexo desta pesquisa.

⁹⁴ Para conhecimento, o modelo da Claquete utilizadas pelo Museu da Pessoa é apresentada como anexo desta pesquisa.

entrevistado, bem como realizar a decupagem; um processo de anotação de assuntos/temas abordados pelo entrevistado em um determinado intervalo de tempo (Figura 34).

Figura 34 - Modelo de ficha de decupagem utilizada durante o registro audiovisual dos depoentes

CONTE SUA HISTÓRIA


Museu da Pessoa

Ficha de decupagem de vídeo

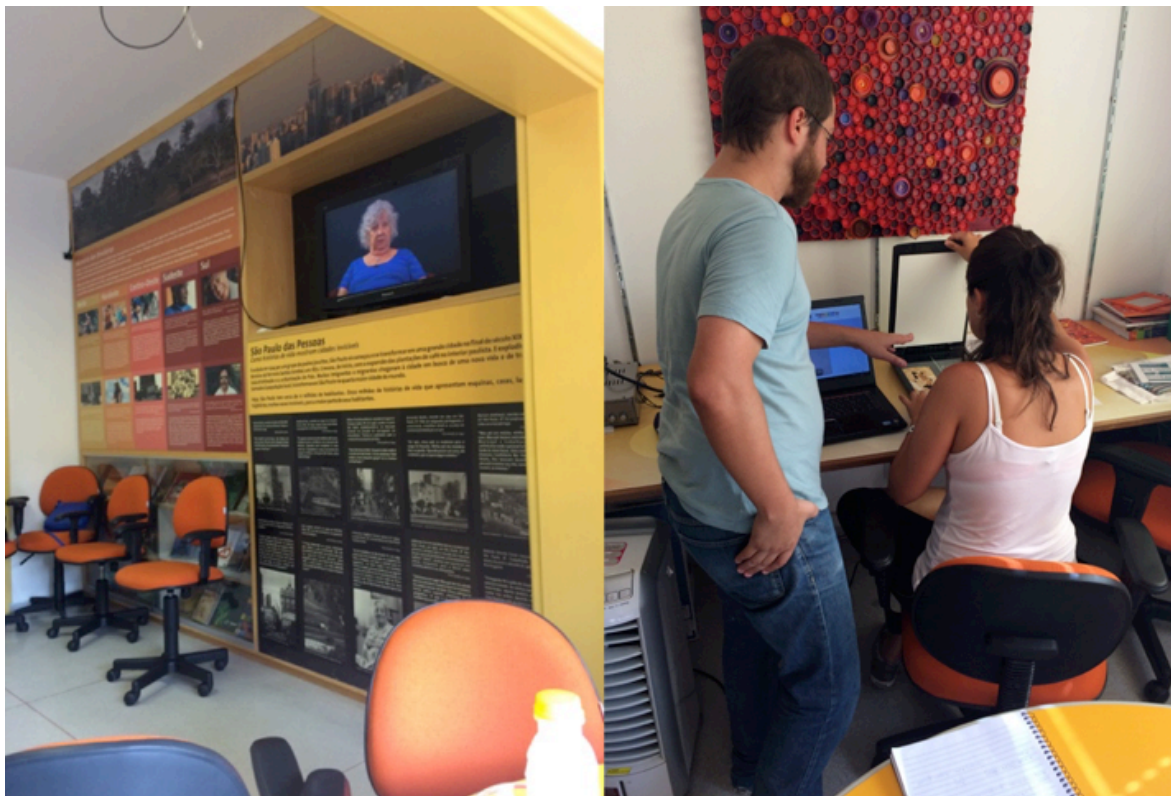
Data: 09/03/2017		
Código: MSMP_HV 02		
Depoente: June Silveira Colens		
Entrevistadores: Emily Fonseca de Souza; Ana Paula Ambrósio		

MINUTO INICIAL	MINUTO FINAL	TEMA DA HISTÓRIA
10m30s	12m40s	Entrevistada fala sobre sua chegada no bairro, 40 anos atrás. Som e imagem excelentes.
20m30s	23m	Entrevistada se emociona ao falar sobre a chegada de saneamento básico na comunidade. O microfone falhou por alguns segundos.

Fonte: Museu da Pessoa [s.d].

Enquanto a depoente encontrava-se no estúdio de gravação, as fotografias trazidas pela depoente foram digitalizadas em 600 *Dots Per Inch* (DPI), e salvas em TIFF, formato não compactado. Para serem disponibilizadas no Portal e em redes sociais do museu, as fotos foram exportadas no formato JPEG. Desse modo, o Museu irá dispor apenas de uma referência que busca contextualizar a história de vida, classificados pela instituição como cópias e materiais correlatos ao depoimento, bem como para uso em sites, livros, exposições, entre outros produtos. No final da entrevista, os originais foram devolvidos a depoente. Por fim, torna-se significativo pontuarmos que é possível acompanhar toda a gravação do depoimento através dos monitores instalados na sala de acolhimento (Figura 35).

Figura 35 - Processo de digitalização de fotografias realizado durante o registro audiovisual do depoimento de June Silveira Colens



Processo de digitalização das imagens realizado pela voluntária Carolina Margiotte Grohmann, acompanhado pelo assistente de acervo Felipe Rocha. Fonte: Autor, 2017.

Em média, a aclimatação dura cerca de trinta minutos, enquanto a entrevista em si dura entre uma hora e meia e duas horas. Por outro lado, todo o processo de tratamento do acervo, considerando desde a gravação, edição, transcrição, tratamento documental, até a disponibilização no Portal, leva cerca de três semanas. Contudo, devido ao severo corte de funcionários, entre 2014 e 2016, atualmente esse processo pode levar até dois meses. É necessário destacarmos que esse tempo se refere a projetos do próprio Museu, como o Conte sua História. Todavia, esse quadro muda quando se trata de projetos de memória institucional que, dependendo do prazo e demandas institucionais, podem resultar na contratação de profissionais temporários, possibilitando o desenvolver de todo esse processo em um período mais curto.

Para compensar a falta de profissionais, desde 2014 o MP implantou o programa de voluntariado, com o intuito de fomentar a participação de voluntários no auxílio da equipe do núcleo de acervo, principalmente no processo de coleta de depoimento e indexação do acervo. De acordo com informações disponibilizadas no Portal (MUSEU DA PESSOA, [s.d]),

*online*⁹⁵), “os interessados podem atuar na revisão e edição de transcrições de histórias de vida, na criação de sinopses para as histórias, minibiografias para os entrevistados, além de *tags* etc”. Ainda segundo o Portal, “o programa de voluntariado não se restringe ao acervo”, uma vez que volta-se também para o “auxílio na produção de eventos, monitoria de visitas guiadas, gestão de redes sociais e muito mais!”. Com a chegada dos voluntários o processo de tratamento do acervo tornou-se mais colaborativo e enriquecedor. Todavia, acabou refletindo na demora da disponibilização desses registros.

De modo geral, o perfil desses voluntários é de recém-graduados, ou que estão em processo de conclusão, dos cursos de licenciatura em História e Educomunicação, ambos da Universidade de São Paulo (USP). Para tanto, foi firmado um convênio entre o Departamento de Comunicações e Artes (ECA) da USP e o Museu da Pessoa. Dentre os atuais voluntários, alguns deles participaram de cursos oferecidos dentro do Programa de Formação do MP e estão familiarizados com a Tecnologia Social da Memória⁹⁶. De todo modo, a instituição não mantém uma padronização no que se refere ao treinamento desses voluntários, o que acaba por refletir na discrepância terminológica dos indexadores e duplicidade de *tags*.

Um outro fator que acaba por impactar na disponibilização dos depoimentos se refere a transcrição. Esse processo é realizado por uma empresa contratada que demora cerca de quatro dias úteis para realizar a transcrição do áudio de um depoimento de duas horas de duração. Para o desenvolvimento desse processo, um profissional do museu, que cuida da edição dos depoimentos, extrai apenas os áudios das entrevistas e a equipe do acervo fica responsável por enviar o arquivo e receber a transcrição. Por conseguinte, ao receber a transcrição, ela é encaminhada para voluntários, juntamente com a folha de decupagem com as anotações realizadas durante os depoimentos para marcar os trechos mais relevantes. Com esse material em mãos, além das correções ortográficas, os voluntários ficam responsáveis por atribuir um título para cada história de vida, produzir uma minibiografia do depoente, um resumo (de até duas laudas) e uma sinopse do depoimento, além de apontar os trechos mais marcantes do depoimento e escolher as *tags* que serão usadas no processo de indexação e alimentação do Banco de Dados (BD).

Para o desenvolvimento dessa etapa, o MP recomenda aos seus voluntários que o título atribuído aos depoimentos devem ter relação com o conteúdo e o teor da história, porém devem-se evitar títulos puramente institucionais, no caso de projetos de memória empresarial, sem fazer a menção direta ao projeto do qual o depoente faz parte nem o nome do entrevistado.

⁹⁵ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/apoie/voluntarios>>. Acesso em: 03 Abr. 2017.

⁹⁶ Informação coletada durante a visita técnica realizada no Museu da Pessoa, entre os dias 6 e 10 de março de 2017.

Por fim, é recomendável que o título atribuído tenha um tom mais literário e até mesmo lúdico. Já a sinopse da história nada mais é do que um breve resumo do conteúdo da entrevista, relativamente nos mesmos moldes de uma sinopse de um filme, por exemplo. Ela deve ser concisa e fornecer ao usuário uma noção geral do que aquela história se trata, mas sem detalhá-la demais. O ideal é que ela tenha algo entre seis e oito linhas. Todavia, a sinopse se diferencia do resumo da história, que corresponde ao que na *homepage* do Portal do Museu aparece como a história do depoente de fato. Atualmente, o Museu utiliza uma edição de aproximadamente duas laudas da entrevista completa e mantém a transcrição original disponível para download para fins de pesquisa.

Todo esse material retorna ao Museu e serve como referência para o profissional responsável pela edição dos vídeos dos depoimentos coletados pelo museu, e que posteriormente serão disponibilizados no canal do *YouTube* e no Portal do MP .

Em nossa observação direta e participativa, muitas vezes não ficou claro o que o MP considera como acervo museológico. No campo teórico, Worcman ([s.d], p.3) pontua que para entendermos a configuração do acervo museológico do Museu da Pessoa, primeiramente, seria necessário relativizarmos a noção de objeto de Museu e preservação. Para a referida pesquisadora, num contexto onde um acervo se constitui em oralidade, a sua documentação e, por conseguinte, conservação deveria ir além de seu suporte físico, uma vez que não basta “transformar o objeto em algo puramente simbólico e intangível, é necessário também rever o conceito de preservação como algo distinto da prática cuidadosa de selecionar, catalogar e cuidar da perenização de um dado objeto de coleção”. Ainda nas palavras de Worcman ([s.d], p.2):

Narrativas são objetos intangíveis por sua própria natureza. Não cabia ao Museu da Pessoa transformá-las em objetos tridimensionais – i.e. ter como foco apenas a preservação dos suportes –, nem mesmo concentrá-las em um dado “espaço”. Nossa primeira conclusão foi a de que esta sede deveria ser virtual: uma base de dados organizada de forma a permitir amplo uso pela equipe do Museu da Pessoa assim como pelo público. Nossa tarefa era identificar as mais diversas oportunidades de captação e uso dessas histórias. Sua difusão em rede foi, desde o princípio, nossa opção. O “acervo”, neste sentido, não poderia ser físico. O suporte deveria ser digital e a forma de disponibilizar o conteúdo a mais ampla possível. Assim, os primeiros conteúdos produzidos pelo Museu da Pessoa tornaram-se um conjunto de CD-Roms temáticos distribuídos aos públicos e dispostos em quiosques multimídias.

No decorrer da nossa observação direta identificamos que o acervo do MP é classificado como acervo de história oral, de natureza museológica, de tipologia audiovisual em formato analógico e/ou digital. Sobre a constituição desse acervo, Henriques (2010, p.6) pontua que é composto por “uma variedade de informações complementares que enriquecem a trajetória daquela pessoa: fotos, objetos, árvore genealógica, dados

peçoais, etc”.

Um outro fato que consideramos de extrema relevância é que no decorrer de nossa observação direta e participativa, no que se refere ao processo de Musealização encadeado pelo Museu da Pessoa, em nenhum momento os profissionais que compõem a equipe técnica do Museu se referiram ao acervo como Patrimônio Digital ou qualquer menção que fizesse referência ao termo. Ainda que possamos identificar a presença desse termo em produções acadêmicas, produzidas por terceiros e disponibilizadas para consulta no Portal do museu⁹⁷, em nenhuma página do referido Museu Virtual Original Digital foi possível identificarmos a menção do termo Patrimônio Digital para qualificar o seu acervo. Para conhecimento, a busca pelo termo se deu a partir de um comando que nos possibilita realizar pesquisas em todas as páginas de um website. Para tal feito, é necessário digitar na barra de endereço da URL o termo site, seguido por dois pontos, o endereço do website e o termo entre aspas, exemplo: site: museudapessoa.net “patrimônio digital”⁹⁸. Por conseguinte, o Google exibirá todas as páginas que correspondem à sua pesquisa. Na nossa busca, o termo foi apenas identificado nas produções acadêmicas publicadas no Portal do MP. De todo modo, o acervo museológico do Museu é definido no Portal da seguinte forma:

Cada entrevista constitui uma unidade do acervo - uma “obra” – formada pela gravação em áudio ou vídeo da entrevista, a transcrição e edição de cada narrativa, por sua vez, acompanhada do que denominamos material complementar - fotos e documentos – também unitariamente digitalizados e catalogados (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*⁹⁹).

Considerando o exposto, compartilhamos do entendimento que o acervo museológico do MP constitui-se pelo conjunto de informações relacionadas ao processo de registro de Histórias de Vidas: compreendendo desde o conteúdo gerado pela captação do depoimento, as fichas de cadastro dos depoentes, imagens digitalizadas, as transcrições e outras produções textuais e iconográficas relacionadas ao processo de desenvolvimento do projeto. De maneira complementar, faz parte do acervo arquivístico da instituição a documentação de cunho financeiro-administrativo dos projetos, ainda que não tenha um tratamento adequado quanto as normativas estabelecidas pelo Campo Arquivologia, no que se refere às recomendações para a gestão de documentos arquivísticos estabelecidos pela

⁹⁷ Nesse trecho da nossa reflexão, fazemos referência ao conjunto de artigos, monografias, dissertações e teses que, assim como a nossa pesquisa, tiveram como objeto de estudo algum processo encadeado pelo Museu da Pessoa. Tal produção acadêmica está disponível nas seções Artigos e Trabalhos Acadêmicos, como subitens do menu Explore, localizado na Barra de Navegação Global do referido portal.

⁹⁸ Destacamos que esse mesmo commando foi empregado na busca pelo termo Musealização no Portal do Museu da Pessoa.

⁹⁹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/linhas-de-acao/museologia>>. Acesso em: 14 Abr. 2017.

Norma Brasileira de Descrição Arquivística (NOBRADE).

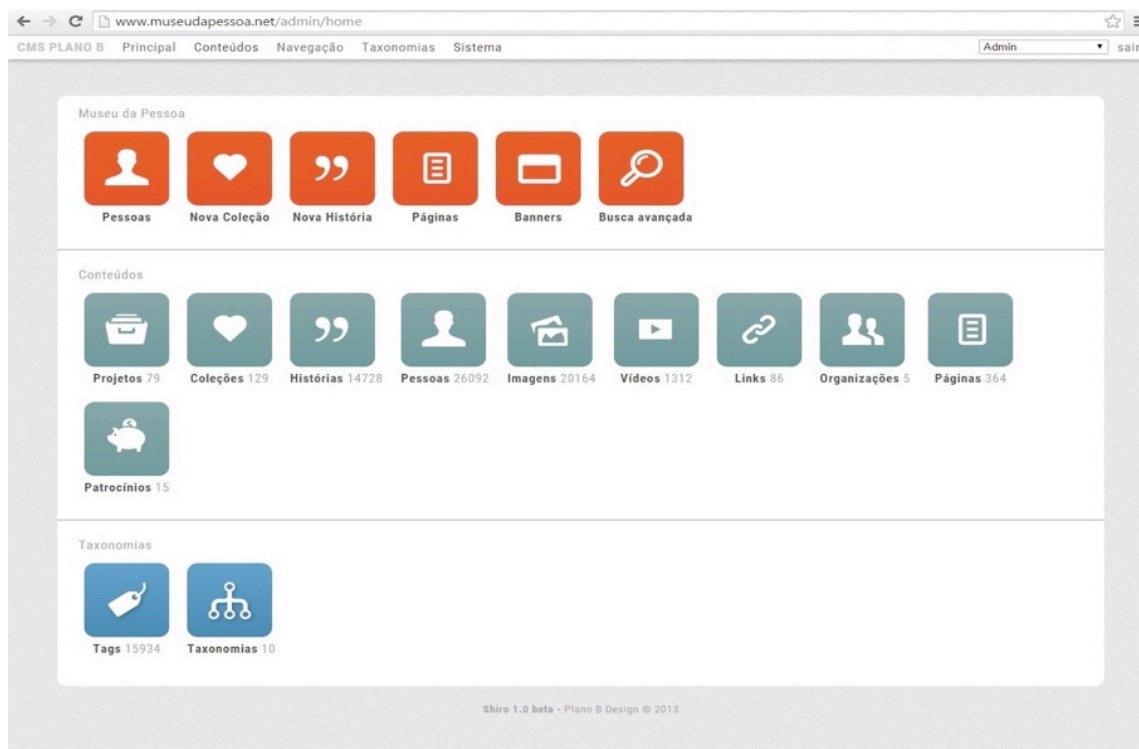
Partimos do entendimento de que constituir uma coleção dentro de um contexto museológico pressupõe uma coerência e organicidade entre os Objetos de Museu, seja qual for a sua tipologia. Em contraposição, a ideia de acumulação está relacionada ao ato excessivo de guardar coisas, de forma aglomerada em um determinado espaço, sem estabelecer relações aparentes. Por conseguinte, quando o ato de acumular objetos se torna compulsivo, este pode estar relacionado a um transtorno comportamental. Diante à discrepância entre a noção de acumulação e de uma coleção sistematizada dentro de um contexto museológico, acreditamos que no seu atual processo compulsivo de aquisição de acervo, o Museu da Pessoa se aproxima, gradativamente, à figura de Funes; célebre personagem do escritor argentino Jorge Luis Borges que não conseguia se esquecer de nada. Em uma perspectiva metafórica, poderíamos pensar que Funes seria a figura institucionalizada do referido Museu; um acumulador de dados e informações digitais. Contudo, ao entendermos que a noção de Virtual e a configuração do Ciberespaço não são condizentes com o processo acumulação, mas sim de trânsito e atualização de dados, acreditamos que o perfil de um Museu Virtual Original Digital deve-se sustentar no constante processo de atualização, difusão e reuso do Patrimônio Digital Musealizado.

3.2 - Documentação: indexação das histórias de vida

Para realizar a indexação dos depoimento, o MP utiliza um CMS próprio e a versão beta da plataforma Shiro 1.0; uma plataforma flexível para cadastro, relacionamento e taggeamento de entidades. Sua interface de administrador se assemelha ao *WordPress*, um aplicativo de sistema de gerenciamento de conteúdo para o ambiente web. Para tanto, a instituição estabeleceu que a indexação de todo acervo museológico e arquivístico se daria a partir das histórias de vida. Nesse sentido, os registros audiovisuais e a documentação correlata são relacionados aos depoimentos dentro do sistema do banco de dados.

O sistema do banco de dados do MP foi estruturado a partir da noção de entidades, de modo que cada uma possui campos próprios para serem preenchidos e que dizem respeito a algum tipo de conteúdo a ser exibido no Portal do museu, além de determinar diferentes níveis de acesso para cada usuário cadastrado, limitando o nível de inserção e edição informações e conteúdos. Na página inicial de acesso (Figura 36), o menu posicionado na parte Conteúdos se refere às entidades utilizadas para a catalogação do acervo (Projetos; Coleções; Histórias; Pessoas; Imagens e Vídeos), edição do conteúdo das páginas do site (Links e Páginas) e gerenciamento de uso para parceiros institucionais (Organizações e Patrocínios).

Figura 36 - Página inicial de acesso ao sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

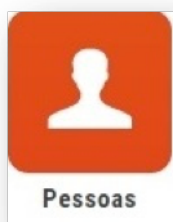


Fonte: Museu da Pessoa, [s.d], *online*¹⁰⁰

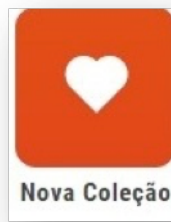
Conforme observado na imagem anterior, na parte superior do menu estão posicionados os atalhos que dão acesso rápido para algumas das funções mais utilizadas pelos administradores – a exemplo do link para a inserção de novas histórias –, bem como para o controle da interface dos usuários do Portal do MP e que não constituem parte do acervo, tais como as páginas de notícias, blogs, cursos, etc, (Figura 37).

¹⁰⁰ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/admin/home>>. Acesso em: 06 Mar. 2017.

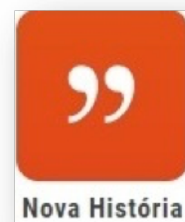
Figura 37 - Detalhes dos principais atalhos do sistema de banco de dados do Museu da Pessoa



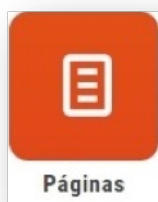
Registro de todos os depoentes cadastrados no banco de dados.



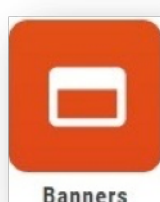
Permite que o usuário agrupe diversas Histórias sob uma mesma temática.



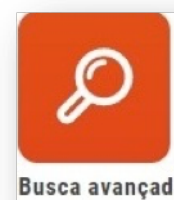
Principal ferramenta, pois possibilita o registro de uma nova história de vida no banco de dados.



Link para a administração das páginas dos conteúdos do site do Museu da Pessoa que não constituem parte do acervo.



Link para a administração dos destaques da *homepage* do Portal do MP.



Link permite uma consulta mais refinada ao acervo. Essa ferramenta é espelhada no Portal para os usuários fazer consultas no acervo.

Fonte: Adaptação do autor, 2017.

Cada vez que um depoimento é concluído, isto é, gravado, transcrito, revisado e editado, segue-se para a sua indexação no banco de dados. Conforme anteriormente pontuado, no banco de dados o ponto de partida da indexação é a própria História de Vida; todas as informações inseridas serão relacionadas a essas histórias, como a identificação e localização dos suportes, imagens, documentação correlata, etc.

A inserção das informações no banco de dados inicia-se com o preenchimento dos campos do item Nova História (Figura 38). Os campos que constituem essa página são os mesmos que constam nas fichas de cadastro da história, imagem, personagem (depoente) e claquete, que foram coletados durante a entrevista, além do campo sinopse e história (resumo), que foram produzidos pelos voluntários.

Figura 38 - Detalhes ampliados do formulário do sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

The image shows a web browser window displaying the 'Histórias > Editar' form. The form is divided into two main sections: 'INFORMAÇÕES BÁSICAS' and 'ACERVO'. The 'INFORMAÇÕES BÁSICAS' section includes fields for 'Nome da História', 'URL', and 'Sinopse'. The 'ACERVO' section includes fields for 'Autorização de Uso', 'Termo Ético', 'Local no Acervo', 'Código', 'Registros Anteriores', 'Data da Entrevista', 'Cidade da Entrevista', 'Estado da Entrevista', 'Entrevistador', 'Transcritor', and 'Entrevista Transcrita'.

Fonte: Museu da Pessoa, [s.d], *online*¹⁰¹

Nessa página também existem campos nos quais são inseridas informações relacionadas a identificação e o armazenamento do acervo, como Local no Acervo e Registros Anteriores. Estes dois campos dizem respeito à localização física dos depoimentos, tanto do suporte como da documentação correlata ao projeto. Destacamos que no campo Local no acervo devem constar os códigos das mídias em que se encontram registradas os depoimentos, sendo que suportes de mesma natureza devem ser inseridos sequencialmente com vírgula (Ex.: MDV 1578, 1579, 1580). No caso onde há mais de um suporte com o mesmo depoimento, separá-los com barras diagonais, seguindo a lógica de

¹⁰¹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/admin/conteudos/historia/editar/105889/1>>. Acesso em: 06 Mar. 2017.

organização dos suportes digitais, ópticos e magnéticos (Ex.: HD 0014 / DVD 1850 / MDV 0235, 0236).

No campo Registros anteriores, deve constar a numeração da caixa-arquivo do projeto no qual foram armazenadas as fichas dos depoentes, bem como a numeração da pasta que contém suas cessões de direito e a sua localização no servidor interno¹⁰².

Por fim, o campo de Observações acaba por abarcar quaisquer outro tipo de informação sobre o depoimento que não foram contempladas em outros campos; desde o estado de conservação do suporte até alterações quanto ao acesso e divulgação dos depoimentos, a exemplo dos recorrentes pedidos pessoais para que a entrevista não seja mais disponibilizada publicamente no Portal do MP. Em recente entrevista ao Projeto Lupa (2017, *online*¹⁰³), Lucas Ferreira de Lara, historiador e Assistente de Acervo no MP, abordou essa questão:

Os motivos são casos clássicos: amor e trabalho. O cara vem aqui, conta uma história lindíssima de amor e como lutaram contra tudo e todos pra ficarem juntos etc. Passa um ano o cara te liga e fala: 'Tô com outra pessoa, ela viu o depoimento no ar e isso tá me complicando!' E de trabalho o cara vem, fala que ama o trabalho, que não consegue se imaginar noutro lugar. Daí um ano ele está na empresa concorrente e liga falando que alguém jogou o nome dele no Google, viu o vídeo e isso quase lhe custou a vaga (PROJETO LUPA, 2017, *online*¹⁰⁴).

Dando continuidade ao processo de indexação, em uma outra etapa são inseridas informações sobre a coleta do depoimento. Além dos dados pessoais dos depoentes, como nome completo, local de nascimento, sexo, religião, grau de formação e a profissão, nesse processo o depoente é entendido como personagem e será relacionado a entidade Pessoa. Já o autor é aquele que é responsável por contar aquela história, aquele que fez seu registro, pode ser tanto uma Pessoa ou Organização. No caso das coleções criadas pelos usuários no Portal do MP, e que iremos explorar do decorrer do item 3.4 deste capítulo, o autor se refere ao usuário que criou aquela coleção. Prosseguindo, além dessas informações, é também inserida a transcrição completa do depoimento, que possibilitará que o usuário baixe o depoimento para consulta, em formato PDF, no Portal do MP. Destacamos que o campo História é correspondente ao que no Portal do Museu aparece como a história do depoente de fato.

Uma vez criada a história e inseridas as informações nos campos correspondentes, o passo seguinte consiste em relacioná-la às demais entidades que a complementam,

¹⁰² Para conhecimento, toda a documentação coletada durante a aclimação e agrupada no decorrer dos projetos são reunidos em: um espécie de dossiê, em: pasta agrupadas por projeto. Todavia, o termo dossiê não é empregado pelo museu, visto que o sistema de organização da informação não segue as normas estabelecidas pela arquivologia.

¹⁰³ Disponível em: <https://projetoLupa.com/feed/lucas-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 06 Mar. 2017.

¹⁰⁴ Disponível em: <https://projetoLupa.com/feed/lucas-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 06 Mar. 2017.

utilizando o menu de relações disponíveis na parte direita da página. As histórias podem ser relacionadas às seguintes entidades: Pessoas (que inclui tanto depoentes como entrevistadores); Imagens (retratos tirados no dia da entrevista e imagens de acervo pessoal do depoente); Vídeos (vídeo editado da entrevista com *link* para o canal do Museu no *YouTube*); Organizações (entidade produtora do depoimento, a maior parte do acervo do Museu é de autoria do próprio Museu da Pessoa); Projetos (importante para organização interna, se refere ao contexto de produção do depoimento) e Coleções (quando a entidade em questão será agrupada de modo a compor uma coleção no portal).

Após a criação da história estar concluída, e com todas as entidades devidamente relacionadas, a última etapa consiste em adicionar as *tags*. Além da História, devem também ser taguados os vídeos e imagens relacionadas (Figura 39), visando um refinamento da ferramenta de busca e maior acesso às informações.

Figura 39 - Tela para cadastro de imagens no sistema de banco de dados do Museu da Pessoa

The screenshot shows a web browser window with the URL www.museudapessoa.net/admin/conteudos/historia/editar/105889/1. The page title is 'Imagens > Editar'. The form contains the following elements:

- A placeholder image area on the left.
- Text input fields for 'Nome da Imagem *', 'URL *', and 'Descrição'.
- Two tabs: 'INFORMAÇÕES BÁSICAS' and 'ACERVO'.
- Under the 'ACERVO' tab, there are input fields for 'Local da Foto', 'Ano', and 'Créditos'.
- A dropdown menu for 'Tipo' with the text 'Selecione...' and a downward arrow.

Fonte: Museu da Pessoa, [s.d], *online*¹⁰⁵

Para adicionar novas *tags*, basta selecionar o link posicionado logo acima do campo Entidades, no qual é possível escolher tanto *tags* previamente adicionadas ou criar novas,

¹⁰⁵ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/admin/conteudos/historia/editar/105889/1>>. Acesso em: 06 Mar. 2017.

de acordo com o conteúdo da informação e o bom senso do profissional. Nos acervos de história oral são as transcrições dos depoimentos que permitem a realização de buscas textuais. Todavia, esse tipo de busca torna-se útil quando o usuário sabe exatamente o que está procurando, bem como se o termo utilizado na busca está relacionado ao texto. Conforme observado, o MP utiliza uma abordagem inconstante para a indexação dos depoimentos. Isso porque os voluntários utilizam a linguagem livre para atribuir *tags* aos depoimentos, uma vez que o MP não dispõe de uma padronização, bem como instrumentos para a classificação e o controle terminológico de descritores.

Ainda que a linguagem livre ofereça uma agilidade necessária para as anotações realizadas durante os depoimentos, ela não garante a consistência da indexação dos depoimentos no banco de dados. Esse processo favorece o emprego de termos equivalentes e sinônimos na atribuição de *tags* aos depoimentos, conforme exploramos no item 3.5 Pesquisa e Comunicação.

Um outro fator que merece destaque são as taxonomias. As estruturas taxonômicas demandam esforço para serem construídas. Quando bem definidas, esse tipo de classificação hierárquica tende a se constituir como uma boa ferramenta para busca e recuperação da informação. A plataforma Shiro, utilizada pelo MP, permite a construção de taxonomias para diversas aplicações, possibilitando o agrupamento das *tags* cadastradas em temas ou categorias, otimizando a criação de coleções e uma rede de relações. Embora o sistema permita, esse recurso é pouco explorado pelo MP.

Conforme mencionado no decorrer do capítulo anterior, a dissertação produzida por Herzog (2014) propôs um sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral do Museu da Pessoa. Para tanto, o referido autor apresenta um protótipo de recursos de design a serem adotados para indexação, a partir de princípios de tagueamento de trechos de vídeos dos depoimentos. Ainda que tenha sido responsável pela implantação e adequação da plataforma Shiro 1.0 como sistema de gerenciamento do banco de dados (SGBD) do MP, a implantação desse protótipo de sistema de organização da informação – que possibilitaria uma significativa melhoria na construção de relacionamentos entre trechos e na recuperação da informação neles contida – não foi implantado por motivo de desgastes profissionais.

Ainda que não nos caiba adentrar as especificidades que impossibilitaram a implantação dessa ferramenta, acreditamos que outras instituições que detêm acervos de História Oral podem se beneficiar do referido protótipo, uma vez que essas reúnem muitas horas de depoimentos em áudio e vídeos, nos quais diversos assuntos são abordados. Quando solicitado o acesso, dificilmente encontramos um determinado tema abordado pelo depoente sem assistirmos a todo o vídeo ou ouvirmos o áudio, isto é, as fontes primárias.

Ainda que transcrito, o texto pode auxiliar em buscas pontuais de trechos. Contudo, esse processo acaba por nos distanciar da fonte primária do depoimento, isto é, o registro audiovisual. Lembremos que os indexadores (termos, *tags* ou anotações), no modelo proposto por Herzog (2014) não são associados ao vídeo completo, mas sim a pontos de entrada e saída (*timecodes*) que definem trechos específicos no vídeo. Nesse sentido, a proposta do referido autor amplia o uso das fontes primárias e otimiza o processo de indexação de segmentos do vídeo e criação de pontos de acesso.

Ainda considerando a configuração do sistema de organização e representação da informação incorporado pelo MP, acreditamos que alguns pontos devem ser observados, dentre eles o código de identificação dos depoimentos. Cada projeto é identificado com um código específico e, por conseguinte, variável. Para o projeto Memórias do Comércio de São Paulo: Novos olhares, por exemplo, foi atribuído a sigla MCNO como código. Da mesma forma, o código dos depoimentos coletados dentro do Programa Conte sua história sempre iniciam com PCSH, já a sigla HV é utilizada para identificar as Histórias de Vida, CB para os depoimentos coletados nas cabines, RH para as Rodas de História, e assim por diante. A estrutura da identificação do depoimento coletado dentro do Programa Conte sua História será da seguinte forma: **PCSH_HV0375**; onde **PCSH** é a sigla que remete ao projeto pertencente, seguido por uma *underline* que separa a sigla **HV** que faz referência o tipo de entrevista e o **0375** que se refere a numeração sequencial atribuída. Esse código é atribuído já no início do processo de registro dos depoimentos e são inseridos nas fichas de cadastro do depoente, história, imagens e na claquete.

3.3 - Conservação: armazenamento digital e acondicionamento dos suportes

No que se refere a identificação das caixas-arquivo relacionadas a cada projeto, bem como para as pastas com as fichas dos depoentes, cessões de direito e documentações de cunho administrativo, percebemos que não existe uma padronização. Provisoriamente, as caixas foram identificadas de forma sequencial e, em algumas delas, as fichas e outros documentos foram organizados por ordem alfabética (Figura 40).

Figura 40 - Forma de identificação das caixas arquivos e pastas com as fichas dos depoentes



Fonte: Autor, 2017.

Um outro fator que merece destaque é a forma de identificação dos suportes, que são identificados com uma sigla que remete ao formato físico de mídia, seguido por um número sequência que se relaciona ao quantitativo daquele tipo de mídia dentro da reserva técnica. Por exemplo, um *Digital Video Disc* pode receber a identificação: DVD-1749 (Figura 41). Já no processo de armazenamento dos depoimentos, ao menos cinco tipos de arquivos são armazenados em cada suporte: o arquivo bruto do vídeo, o arquivo do vídeo exportado no formato MOV, arquivo do vídeo editado em formato para Web (MP4), as imagens das fotografias que foram digitalizadas (no formato TIFF e JPEG) e o áudio extraído do vídeo e utilizado como referencia para as transcrições. Todavia, essa quantidade pode variar de acordo com o tipo de mídia, por exemplo se é original ou cópia, analógica ou óptica.

Figura 41 - Detalhe da forma de identificação e acondicionamento dos suportes



Fonte: Autor, 2017.

Conforme podemos observar na figura 41, não existe uma padronização visual na forma de identificação desses suportes, em específico as mídias ópticas, nas quais é possíveis identificar a colagem de etiquetas e marcações diretamente sobre a superfície da mídia óptica, o que poderá favorecer o processo de degradação do suporte.

Em relação aos suportes originais e a digitalização do acervo, entre os 1763 (um mil setecentos e sessenta e três) MiniDisc (MD) existentes no acervo, apenas 658 (seiscentos e cinquenta e oito) são mídias originais, sendo o restante uma cópia em áudio de gravações em outros suportes (Quadro 4).

Quadro 4 - Tabela de suportes do Museu da Pessoa

Mídia	Quantidade	Digitalizadas	A digitalizar
DVCAM	945		945
DVD	3083	3083	-
CD	6245	6245	-
MDV	8161	192	7969
DAT (backup)	46	-	-
HI8	343	238	105
MD	1763	502	156
BETA	88	65	23
VHS	433	89	344
K7	265	257	8
HD	83	83	-
Total:	21455	10754	9550

Fonte: Museu da Pessoa, 2017. Adaptação do autor.

Observando a tabela apresentada no Quadro 5, podemos pontuar que o MP tem o desafio de conservar determinados suportes diante do contínuo processo de obsolescência tecnológica e o volume monumental de seu acervo. Essa tipologia de acervo, que no nosso entendimento se insere na categoria de patrimônio digital, depende de um elemento a mais para a sua conservação; um decodificador do suporte. Em específico no que se refere as mídias em MDV e HI-8, o Museu não dispõe de aparelhos que fazem a leitura desses suporte e, por conseguinte, impossibilitam a sua conversão de formato e migração de suporte. Essa parte do acervo é identificada como acervo passivo e que, dificilmente, será disponibilizado no Portal em um curto período de tempo.

Ainda no que se refere aos suportes, devemos destacar que um número significativo do acervo do MP está armazenado em mídias consideradas inadequadas para os fins de preservação digital. Conforme anteriormente pontuado, os suportes se diferenciam entre os destinados ao acesso, armazenamento e transferências de dados. Todavia, no Museu da Pessoa essa distinção nem sempre se faz presente.

No contexto de efemeridade do Patrimônio Digital, os metadados possibilitam o registro de informações sobre a configuração e o contexto de produção de um objeto digital. Considerando tais especificidades, a ausência de campos específicos no sistema de banco de dados do MP, para a coleta e registro de informações intrínsecas aos arquivos digitais dos depoimentos, poderá influenciar o desenvolvimento e implantação de estratégias Emulação, Migração e Encapsulamento, dentro das recomendações de Preservação Digital.

Atualmente, o MP prioriza o armazenamento dos conteúdos digitais produzidos em HD's externo. Uma outra prática recorrente são as cópias de segurança de dados ou *backups*. Todavia, conforme já pontuado, essa prática não pode ser encarada como um

método de preservação digital, uma vez que não garante o acesso seguro e autenticidade dos objetos digitais.

Ainda que alguns autores considerem que o “acervo do Museu da Pessoa não desgasta, não é afetado pela luz, não impõe restrição ao número de visitantes” (BAUER, 2010, p.59), compartilhamos do entendimento que os suportes físicos onde os depoimentos são registrados estão sujeitos ao processo de obsolescência tecnológica, assim como pela degradação do seu material constituinte.

Considerando a configuração desse acervo, em relação ao ambiente onde esses suportes são armazenados, foi possível observarmos que o MP dispõe de uma Reserva Técnica, localizada no subsolo de sua sede administrativa. Constituído como um espaço climatizado e com o controle de luminosidade, esse ambiente é equipado por armários deslizantes e condizente com as necessidades para o acondicionamento dos suportes audiovisuais (Figura 42).

Figura 42 – Registro da visita a reserva técnica do Museu da Pessoa



No registro, o assistente de acervo Felipe Rocha apresenta a organização e acondicionamento dos depoimentos na reserva técnica do museu. Fonte: Autor, 2017.

Considerando o exposto, acreditamos que, gradualmente, os desafios quanto a conservação e preservação digital do acervo do Museu da Pessoa vão se tornar cada vez maiores, visto que a instituição ainda não dispõe de uma política quanto ao tratamento documental e conservação do seu acervo, bem como diretrizes e parâmetros de confiabilidade para a migração de suporte e possíveis conversões de formato.

Destacamos que, até a conclusão desta pesquisa, o MP não dispõe de um Plano Museológico e, por conseguinte, uma política de descarte, se não apenas o já mencionado código de conduta, que estabelece alguns parâmetros para a inserção, acesso e, por conseguinte, difusão e reuso de depoimentos.

3.4 - Pesquisa no portal do museu da pessoa: acesso e recuperação da informação

De acordo com o Código de Conduta do Museu da Pessoa ([s.d.], *online*¹⁰⁶), a instituição “tem como política promover o acesso universal e gratuito a seu acervo de depoimentos e informações, bem como às suas ferramentas de interação”. Todavia, “reserva-se o direito de manter serviços e áreas de acesso restrito a projetos e grupos de usuários”. De todo modo, o acesso aos depoimentos musealizados pelo MP se dão, prioritariamente, pelo Portal do Museu.

A Coleção poderia ser entendida enquanto principal ponto de acesso ao acervo dos Museus Virtuais, uma vez que, usualmente, esse é o termo que consta na Barra de Navegação Global ou no Menu Local desses Websites e Portais. Todavia, na página inicial do Portal do Museu da Pessoa podemos identificar, ao menos, sete *links* principais como pontos de acesso ao acervo, conforme destacados na Figura 43 apresentada a seguir:

¹⁰⁶ Disponível em: http://www.museudapessoa.net/digo_de_conduta_-_museu_da_pessoa.pdf>. Acesso em: 03 Abr. 2016.

Figura 43 - Identificação visual dos sete pontos de acesso ao acervo na página inicial do Portal do Museu da Pessoa

The screenshot shows the website interface with the following elements highlighted by red boxes and numbers:

- 1:** A red box highlights the 'Coleções Virtuais' link in the 'Educativo' dropdown menu.
- 2:** A red box highlights the social media icons (Google+, YouTube, Facebook, Twitter, Instagram) in the top right corner.
- 3:** A red box highlights the main navigation menu items: 'Conte sua HISTÓRIA', 'Monte sua COLEÇÃO', and 'Como APOIAR'.
- 4:** A red box highlights the search bar area, including the 'Buscar por' field and the 'Busca avançada' link.
- 5:** A red box highlights the video player area, showing a video titled '"Mish Mash - A presença Judaica no Brasil"'.
- 6:** A red box highlights the 'HISTÓRIAS (7419)' section, which displays a grid of six story thumbnails.
- 7:** A red box highlights the 'COLEÇÕES (172)' section, which displays a grid of six collection thumbnails.

Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹⁰⁷. Adaptação do autor, 2017.

No sistema de organização do conhecimento no banco de dados do MP, as histórias de vidas são classificadas em oito categorias conceituais, a saber: História, Sustentabilidade e Mobilidade, Família, Profissões, Infância, Arte e Cultura, Personagens da Amazônia e Esportes. De maneira elucidativa, dentro do sistema de organização da

¹⁰⁷ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net>>. Acesso em: 14 Abr. 2017.

informação desse acervo, podemos identificar na Categoria História seis sub-categoriais, a exemplo da coleção Ditadura Militar. Tal estrutura é apresentada no *link* Coleções virtuais¹⁰⁸, localizado na Barra de Navegação Global do Portal e identificado com o número 1 na figura Figura 43. Esse *link* direciona o usuário para uma página onde são agrupadas histórias, vídeos, imagens ou áudios produzidos a partir de uma temática de interesse educacional, geralmente criadas pela equipe do museu. Atualmente, essa página agrupa oito temas ou categorias principais, nas quais são classificadas diversas subcategorias ou coleções, conforme representado no quadro a seguir (Quadro 5):

Quadro 5 - Estrutura de classificação das coleções virtuais no Portal do Museu da Pessoa

		CATEGORIAS PRINCIPAIS						
COLEÇÕES VIRTUAIS	HISTÓRIA	SUSTENTABILIDADE MOBILIDADE	FAMÍLIA	PROFISSÕES	INFÂNCIA	ARTE E CULTURA	PERSONAGENS DA AMAZÔNIA	ESPORTES
	Golpe de 64	Relação do Homem com a Água	Mães	Professores	Nossa infância	História de Poetas e Saraus	Saberes Amazônicos	Vidas de Campeões
	2ª Guerra Mundial	Sustentabilidade	Pais	Jornalistas	Volta às aulas		Pegando o futuro nas mãos	A gente na Copa
	História Indígena	Uso das bicicletas pelo ser humano					Ofícios da Terra	Goleiros
	História da cidade de São Paulo						Organização Social	Futebol em Imagens
	História da cidade do Rio de Janeiro							
	Memórias da indústria e do gás							

Fonte: Adaptação do autor, 2017.

Ainda que as Coleções Virtuais se constituam como parte do sistema de organização do conhecimento e da informação no Museu da Pessoa, cabe-nos aqui destacar que nem todo o acervo cadastrado no banco de dados e disponibilizado no Portal estão estruturados dentro do arranjo conceitual representado no Quadro 5. Ainda que não seja possível afirmarmos, acreditamos que essa lacuna esteja relacionada às recorrentes discontinuidades que o tratamento documental do acervo do MP sofreu nos últimos vinte e cinco anos¹⁰⁹.

Em nossa observação, uma outra questão que nos chamou a atenção é o fato de que nem sempre as *tags* atribuídas às coleções são as mesmas atribuídas as **histórias** e

¹⁰⁸ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/educativo/colecoes-virtuais>>. Acesso em: 14 Abr. 2017.

vídeos, ainda que estejam tratando de uma mesma temática e de um mesmo depoimento. Tomemos como exemplo a história de vida do depoente Takao Amano, que no período da ditadura participou do movimento estudantil e do Partido Comunista. Para a **história**¹¹⁰ (sinopse) foram atribuídas onze *tags*, enquanto que para o **vídeo**¹¹¹ do depoimento (trecho da entrevista) apenas três. Destacamos ainda que apenas a *tag* Ditadura Militar foi atribuída tanto para a história como para o vídeo, conforme representado no Quadro 6.

Quadro 6 - Representação da heterogeneidade de *tags* atribuídas ao depoimento de Takao Amano

Depoimento de Takao Amano																									
Temas abordados: Ditadura Militar, Movimento Estudantil e Partido Comunista																									
TAGS ATRIBUIDAS																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>HISTORIA</th> <th>VIDEO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento Estudantil</td> <td>Prisão</td> </tr> <tr> <td>Ditadura Militar</td> <td>Ditadura Militar</td> </tr> <tr> <td>Golpe Militar de 64</td> <td>Repressão</td> </tr> <tr> <td>Ensino</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cuba</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comunismo ALN</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AP</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Partido dos Trabalhadores</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PT</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ação Popular</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Aliança Libertadora Nacional</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	HISTORIA	VIDEO	Movimento Estudantil	Prisão	Ditadura Militar	Ditadura Militar	Golpe Militar de 64	Repressão	Ensino		Cuba		Comunismo ALN		AP		Partido dos Trabalhadores		PT		Ação Popular		Aliança Libertadora Nacional	
HISTORIA	VIDEO																								
Movimento Estudantil	Prisão																								
Ditadura Militar	Ditadura Militar																								
Golpe Militar de 64	Repressão																								
Ensino																									
Cuba																									
Comunismo ALN																									
AP																									
Partido dos Trabalhadores																									
PT																									
Ação Popular																									
Aliança Libertadora Nacional																									

Fonte: Adaptação do autor, 2017.

Ainda no que se refere as atribuições das *tags*, cabe-nos destacar a dissociação entre os termos. Tomemos como exemplo a *tag* Ditadura Militar e o do depoimento de Takao Amano. Se clicarmos sobre essa *tag* no vídeo desse depoente seremos direcionado à página representada na figura 44, na qual poderemos visualizar que apenas um depoimento, na Coleção Golpe de 64, está relacionado a este termo.

¹⁰⁹ Informação coletada durante a visita técnica realizada no Museu da Pessoa, entre os dias 6 e 10 de março de 2017.

¹¹⁰ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/estudante-ao-sindicato-4943/colecao/97503>>. Acesso em: 14 Abr. 2016.

¹¹¹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/video/prisao-em-sangue-494>>. Acesso em: 14 Abr. 2016.

Figura 44 - Resultado obtido na tag Ditadura Militar atribuída ao vídeo do depoimento de Takao Amano

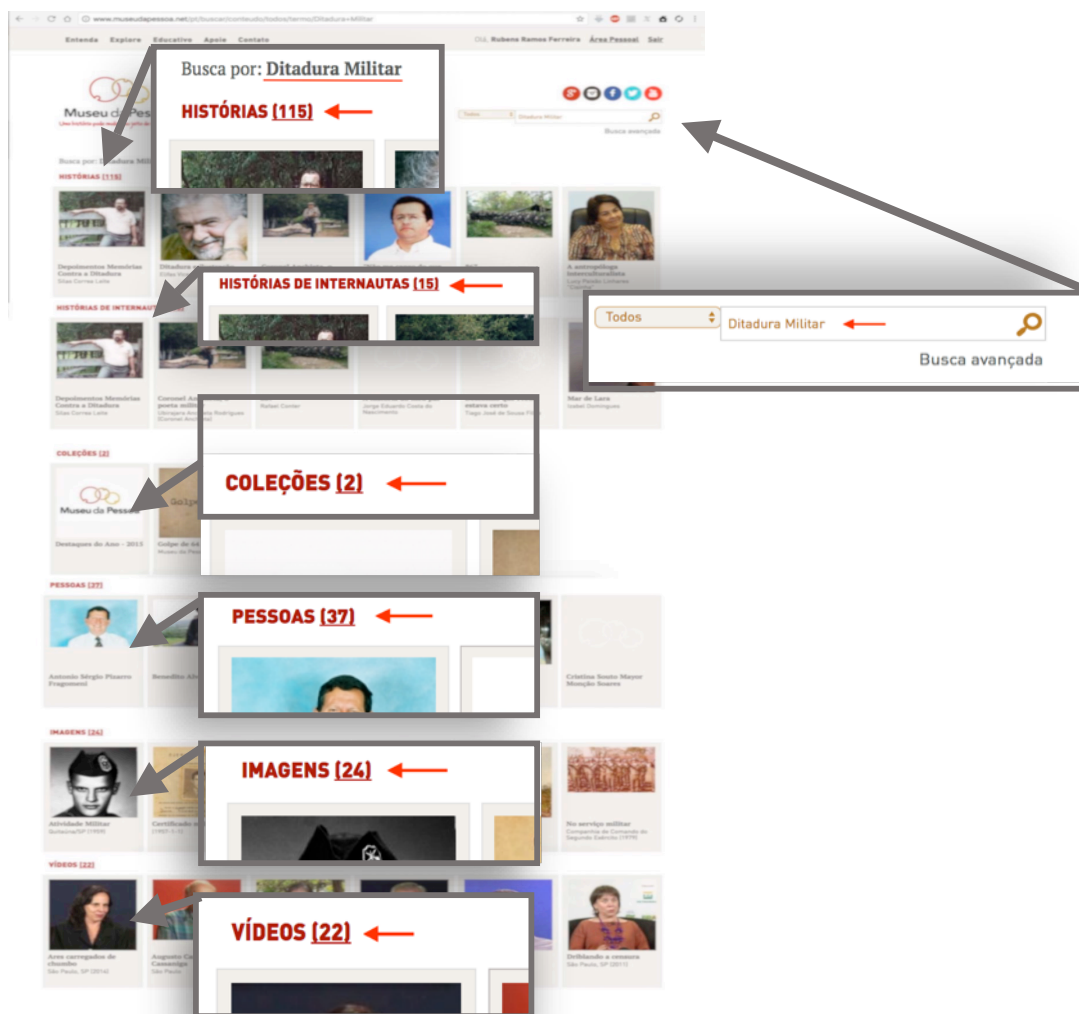


Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹¹²

A distinção quantitativa quanto ao resultado para a busca do termo Ditadura Militar também ocorre quando inserimos o referido termo na caixa de busca localizada na parte superior direita do Portal do Museu da Pessoa (identificado com o número 3 na Figura 43). Quando selecionamos a opção Todos, no índice remissivo, o número de histórias, vídeos, imagens e coleções associadas a essa tag é significativamente superior ao resultado representado na figura 44, conforme podemos visualizar na imagem a seguir (Figura 45):

¹¹² Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/buscar/conteudo/colecao/tag/2078>>. Acesso em: 14 Abr. 2017.

Figura 45 - Detalhes ampliados dos resultados obtidos na busca pela tag Ditadura Militar no Portal do Museu da Pessoa



Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹¹³

Além das *tags* e a caixa de Busca por termos, o Sistema de Busca Avançada (identificado com o número 4 na figura Figura 43) possibilita que o usuário faça uma busca específica em Coleções, Histórias, Pessoas, Imagens e Vídeos. Cada uma dessas entidades, que reflete a estrutura do sistema de banco de dados do Museu, possibilita que o usuário faça uma busca mais refinada a partir de campos abertos. Por exemplo, dentro da entidade Pessoas (Figura 46) é possível fazer uma busca pelo nome do autor ou depoente, pela data de registro da história, por depoimentos realizados em um período de tempo, a cidade e/ou o estado onde foi realizada as entrevistas, sexo, local e data de nascimento do depoente, bem como por cor/raça, religião, grau de formação e profissão.

¹¹³ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/buscar/conteudo/todos/termo/Ditadura+Militar>>. Acesso em: 14 Abr. 2017.

Figura 46 - Formulário de busca avançada pela entidade Pessoas no Portal do Museu da Pessoa

The screenshot shows the website www.museudapessoa.net/pt/busca-avancada. The navigation menu includes 'Entenda', 'Explore', 'Educativo', 'Apoie', and 'Contato'. The user is logged in as 'Olá, Rubens Ramos Ferreira' and is in the 'Área Pessoal'. The main header features the Museu da Pessoa logo and the tagline 'Uma história pode mudar seu jeito de ver o mundo.' Below the header, there are three main sections: 'Conte sua HISTÓRIA', 'Monte sua COLEÇÃO', and 'Como APOIAR'. A search bar is located on the right with a dropdown menu set to 'Todos' and a search icon. The main content area is titled 'BUSCA AVANÇADA' and asks 'O que você deseja buscar?' with radio buttons for 'Coleções', 'Histórias', 'Pessoas', 'Imagens', and 'Vídeos'. The 'Pessoas' option is selected. Under 'BUSCA EM PESSOAS', there is a description: 'O acervo do Museu da Pessoa permite que você busque pelo nome de autores e personagens das histórias, pela cidade, estado ou país em que a pessoa nasceu e até mesmo pela data de nascimento.' The search form includes the following fields and options:

- NOME DA PESSOA:** A text input field.
- DATA DE NASCIMENTO:** A date selection field with the placeholder 'Selecione uma data'.
- ATÉ (OPCIONAL):** A date selection field with the placeholder 'Selecione uma data'.
- SEXO:** Radio buttons for 'MASCULINO' and 'FEMININO'.
- COR / RAÇA:** A dropdown menu with the placeholder 'Selecione'.
- LOCAL DE NASCIMENTO:** A text input field.
- FORMAÇÃO:** A dropdown menu with the following options:
 - Selecione
 - Ensino Fundamental Completo
 - Ensino Fundamental Incompleto
 - Ensino Médio Completo
 - Ensino Médio Incompleto
 - Superior Completo
 - Superior Incompleto
 - Mestrado
 - Doutorado
- RELIGIÃO:** A dropdown menu with the following options:
 - Selecione
 - Adventismo
 - Budismo
 - Candomblé
 - Catolicismo
 - Cristianismo
 - Espiritismo
 - Espiritualismo
 - Evangelismo
 - Judaísmo
 - Hinduísmo
 - Islamismo
 - Umbanda
 - Outras religiões orientais
 - Outras religiosidades
 - Protestantismo
 - Tradições esotéricas
 - Tradições indígenas

A yellow 'BUSCAR' button is located at the bottom left of the form.

Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹¹⁴.

Autores como Geysa Karla Alves Galvão e Denis Antônio de Mendonça Bernardes (2011, p.140) afirmam que os Museus Virtuais são “fundamentais no discurso do acesso” à informação. Ainda que compartilhem de tal reflexão, devemos considerar que a noção de acesso nem sempre é condizente com a recuperação da informação. Considerando as especificidades que configuram o processo de Musealização do patrimônio digital, partindo dos dados e reflexões apresentadas até então, compartilhamos do entendimento que a possibilidade de acesso ao acervo digital do Museu da Pessoa através do seu portal, seja por finalidade de pesquisa ou fruição, não se caracteriza, necessariamente, como um processo de recuperação da informação. Nesse tocante, devemos considerar que, atualmente, as *tags* são consideradas como principais indexadores e, por conseguinte, a forma de busca dentro do Portal do MP. Todavia, o uso frequente de sinônimos e a duplicação de termos no cadastro de novas *tags* acaba por limitar a relação entre os

¹¹⁴ Disponível em: < <http://www.museudapessoa.net/pt/busca-avancada>>. Acesso em: 14 Abr. 2017.

depoimentos, a navegação do usuários e a recuperação da informação no portal. Acreditamos que tal problemática também abrange a ausência de instrumentos para a padronização no controle, monitoramento e avaliação terminológica desses descritores.

Ainda no que se refere à distinção quantitativa em relação aos resultados obtidos na busca de termos, cabe-nos retomar a problemática representada no Quadro 6 quanto à questão da heterogeneidade e lacunas de *tags* atribuídas às coleções, histórias, vídeos e imagens de uma mesma temática e/ou de um mesmo depoimento, sem promover a relação entre eles. Considerando o atual quadro funcional da instituição, bem como o tempo que demanda uma adequada identificação, análise e atualização das *tags* já atribuídas aos milhares de vídeos disponibilizados no portal, acreditamos que a curto prazo a implantação de anéis de sinônimos, isto é, de um conjunto de termos considerados equivalentes, possa otimizar a questão da heterogeneidade das *tags*, bem como otimizar os resultados obtidos na busca por termos no portal.

Considerando que a atual forma de atribuição de *tags* não está dando conta da complexidade do processo de organização do conhecimento e organização e recuperação da informação, acreditamos que a longo prazo a instituição deverá desenvolver estruturas mais complexas para o controle de sinônimos, organização hierarquias de termos e, por conseguinte, criação de relações associativas através da elaboração de instrumentos voltados a organização do conhecimento e controle terminológico, como Taxonomias, Vocabulários Controlados e *Thesaurus*.

3.5 - Comunicação: acesso, difusão e reuso do acervo

O Museu da Pessoa possui um canal no *YouTube*¹¹⁵, onde são publicados vídeos de histórias de vida, matérias da imprensa e vídeos institucionais. Um dado interessante é que são produzidos vídeos editados de todos os depoimentos coletados pelo programa Conte sua História. Cada vídeo tem a duração média de três minutos que destaca uma pequena parte do depoimento. Atualmente o canal conta com mais de mil e quinhentos vídeos, que são organizados em *playlists* temáticas que, de alguma forma, dialogam com as coleções existentes no portal.

Compartilhamos do entendimento que nos depoimentos é preciso respeitar a narrativa do entrevistado, através da linearidade inerente a fonte primária do depoimento (o registro audiovisual). Nesse sentido, com o intuito de disponibilizar trechos editados dos depoimentos em seu canal no *YouTube*, o Museu da Pessoa ao alterar a sequencia da narrativa do entrevistado, destacando partes que julga ser mais interessante para a

¹¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/museudapessoa>>. Acesso em: 04 Abr. 2016.

disponibilização no ambiente *Web*, acreditamos que o produto final se distancia da metodologia proposta pela história oral, uma vez que não é respeitada a linearidade da narrativa. De acordo com informações levantadas no decorrer da nossa observação direta, essa forma de edição dos depoimentos está associada às diferentes formas de socialização das Histórias de Vida, dentro da metodologia da Tecnologia Social da Memória. Nesse sentido, o MP está em processo de estudo para buscar soluções na disponibilização dos depoimentos na íntegra, em seu canal no *YouTube*, dividindo o vídeo em diversos trechos. Todavia, aponta que esse processo pode deixar o Portal pesado para a navegação, no que se refere ao carregamento das páginas.

Cabe-nos aqui destacar que mesmo que uma parcela significativa do acervo esteja disponível para consulta pelo Portal do MP, devemos lembrar que os trechos dos vídeos disponibilizados no *YouTube* são, em sua maioria, de conteúdos recentes, sendo uma parcela ínfima de depoimentos antigos que foram digitalizados. Caso um pesquisador queira acessar um depoimento que faz parte do conjunto de Acervo Passivo do MP – isto é, uma consulta entre os cerca de dez mil depoimentos que ainda não foram digitalizados e disponibilizado no Portal da instituição –, é necessário agendar uma visita à sede do MP.

Existe também a possibilidade do envio de uma cópia do depoimento, em DVD, sem custos, no caso de pesquisas acadêmicas. Já quando a busca for para outros fins, o Museu da Pessoa disponibiliza em seu Portal uma tabela de valores¹⁶ relacionados ao licenciamento do seu acervo, em que o uso de um vídeo em uma publicidade para TV e/ou rádio pode chegar a R\$4.000,00 (quatro mil reais). Para Worcman ([s.d.], p.4), o licenciamento do acervo é entendido sobre uma perspectiva de reuso e está intrinsecamente relacionado a noção de preservação incorporada pelo museu:

Nosso grande desafio de preservação é [...] identificar e estimular o uso contínuo e ampliado do acervo de histórias de vida, pois na medida em que essas histórias estiverem presentes em publicações, rádios, TVs e salas de aula, estaremos garantindo sua preservação, não somente pela perenização de seus suportes, mas, sobretudo, pelo processo de uso e reuso de seus conteúdos.

Além do uso das histórias de vida como ferramenta de *marketing* e comunicação institucional do próprio Museu e de terceiros, no desenvolvimento de produtos como livros, exposições, documentários, centros de memória, entre outros. Uma outra forma de estimular o reuso do acervo é a possibilidade do usuário ser o curador de conteúdo, criando coleções públicas a partir do acervo de histórias, imagens, personagens e vídeos favoritos. Essas coleções podem ser formadas apenas de histórias pessoais do próprio usuário, bem como partir de temáticas ou qualquer outra definição para agrupar as histórias de outros

depoentes. Para tanto, o MP não impõe limites para a seleção de histórias. Ao acessar o link Monte sua Coleção – posicionado na parte superior central da página, logo abaixo da Barra de Navegação Global –, o usuário tem acesso a um passo-a-passo de como montar a sua história (Figura 47).

Figura 47 - Orientações para o usuário montar a sua própria coleção a partir do acervo do Museu da Pessoa



COMO MONTAR SUA COLEÇÃO

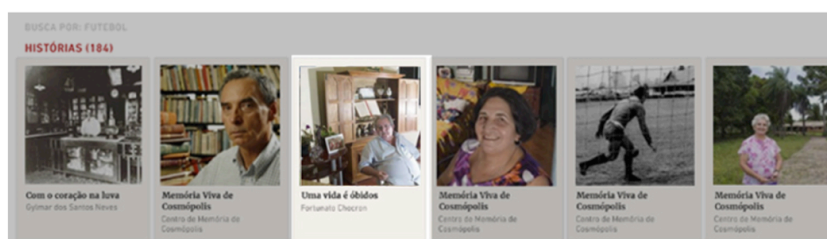
Escolha um tema. Você pode reunir histórias de amor, fotos de casamentos, vídeos sobre futebol ou simplesmente as histórias que mais gosta. Use a criatividade.

Defina qual tipo de conteúdo você quer: a coleção pode ser de histórias, ou apenas de vídeos ou imagens. Você decide!

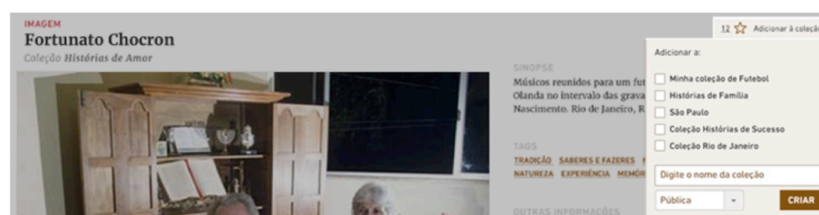
Faça uma busca em nosso site para encontrar o conteúdo que deseja adicionar à coleção.



Clique na História, Coleção, Vídeo ou Imagem que deseja adicionar à coleção.



Clique no botão "Adicionar à coleção". Depois selecione a coleção que deseja adicionar ou então clique no botão "Criar nova coleção" para que uma nova coleção seja criada.



Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹¹⁷

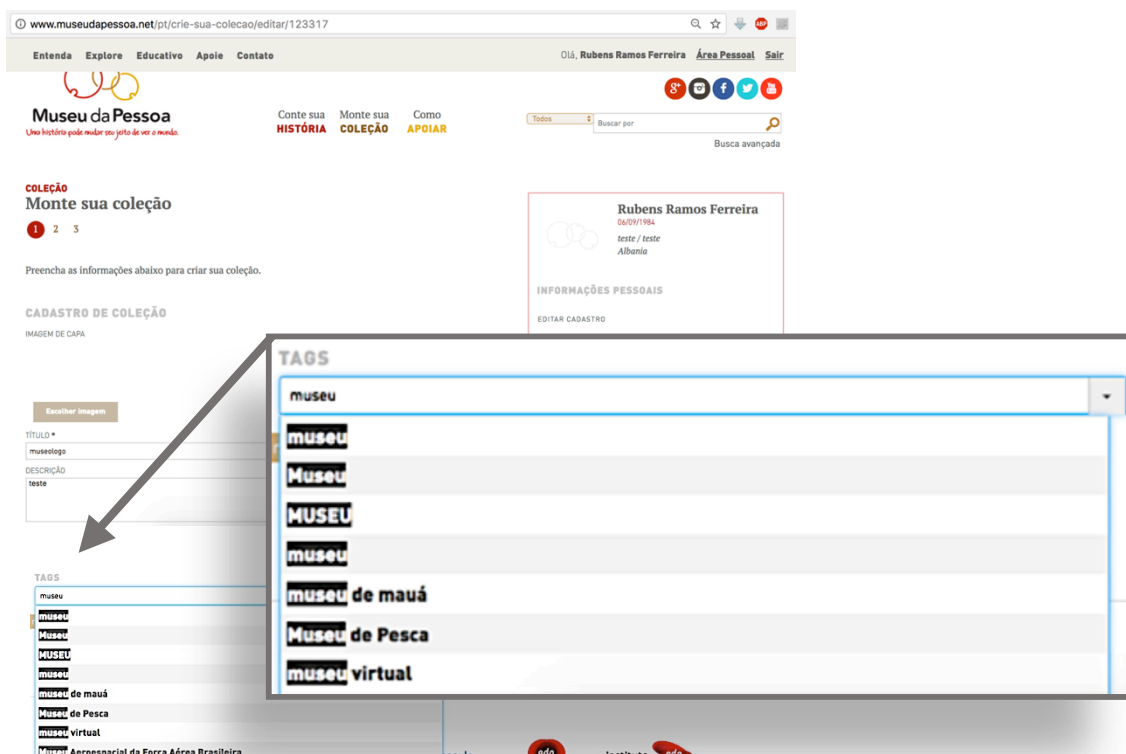
Após selecionar os conteúdos, é possível atribuir um Título, bem como uma imagem e tags que identificam a sua coleção. Nesse formato de indexação baseada na linguagem livre, é interessante destacarmos que na escolha das tags, ao digitar algum termo o usuário

¹¹⁶ Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/public/acervo.pdf>. Acesso em: 04 Abr. 2016.

¹¹⁷ Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/pt/explicacao-monte-sua-colecao>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

tem acesso a um Formulário *autofill*, com uma lista de tags que já foram atribuídas por outros usuários, conforme destacado na imagem seguinte (Figura 48):

Figura 48 - Página para a edição das coleções no Portal do Museu da Pessoa



Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹¹⁸

Uma coleção exposta ao público, ainda que em formato virtual, constitui uma ação de comunicação e que demanda por um conceito gerador. Se por um lado o perfil institucional do Museu da Pessoa¹¹⁹ norteia a criação de suas coleções compartilhadas em seu portal, as coleções criadas pelos usuários podem ser norteadas por quaisquer outros conceitos norteadores. Nesse sentido, ao criar sua coleção, usuário do Museu da Pessoa dispõe do campo Sinopse que possibilita descrever os princípios que nortearam a criação da sua coleção. Como exemplo, podemos destacar a coleção criada pelo usuário Elielton Ribeiro e intitulada Museus no Museu e que reúne histórias e imagens sobre outros museus (Figura 49).

¹¹⁸ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/crie-sua-colecao/editar/123317>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

¹¹⁹ Entendemos enquanto perfil institucional a Missão desse Museu.

Figura 49 - Exemplo da coleção Museus no Museu criada pelo usuário Elielton Ribeiro

www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/museus-no-museu-117526

Entenda Explore Educativo Apoie Contato Olá, Rubens Ramos Ferreira Área Pessoal Sair

Museu da Pessoa
Uma história pode mudar o mundo

COLEÇÃO
Museus no Museu

Autor: **Elielton Ribeiro**
Publicado em: 15/08/2016

SINOPSE
No acervo virtual do Museu da Pessoa tem histórias e imagens sobre outros museus, onde podem ser observadas visões diferentes de museus e a influência desses no cotidiano das pessoas que relatam. Essa coleção foi criada para o Museu refletir sobre si, sobre a aplicação da Museologia e a conceituação de Patrimônio.

TAGS
MUSEOLOGIA PATRIMÔNIO MUSEU

HISTÓRIAS

- A História, a memória, o museu
João Luís Veronezzi Pacheco
- Casamento dos sonhos no Museu do Futebol
Priscilla Fernandes de Melo Gazinhato
- Como o Museu entrou na minha vida
Alessandra Nadai
- Do porquê eu gosto de museus
Leticia Borges
- Mala de Memórias
Elielton Ribeiro

IMAGENS

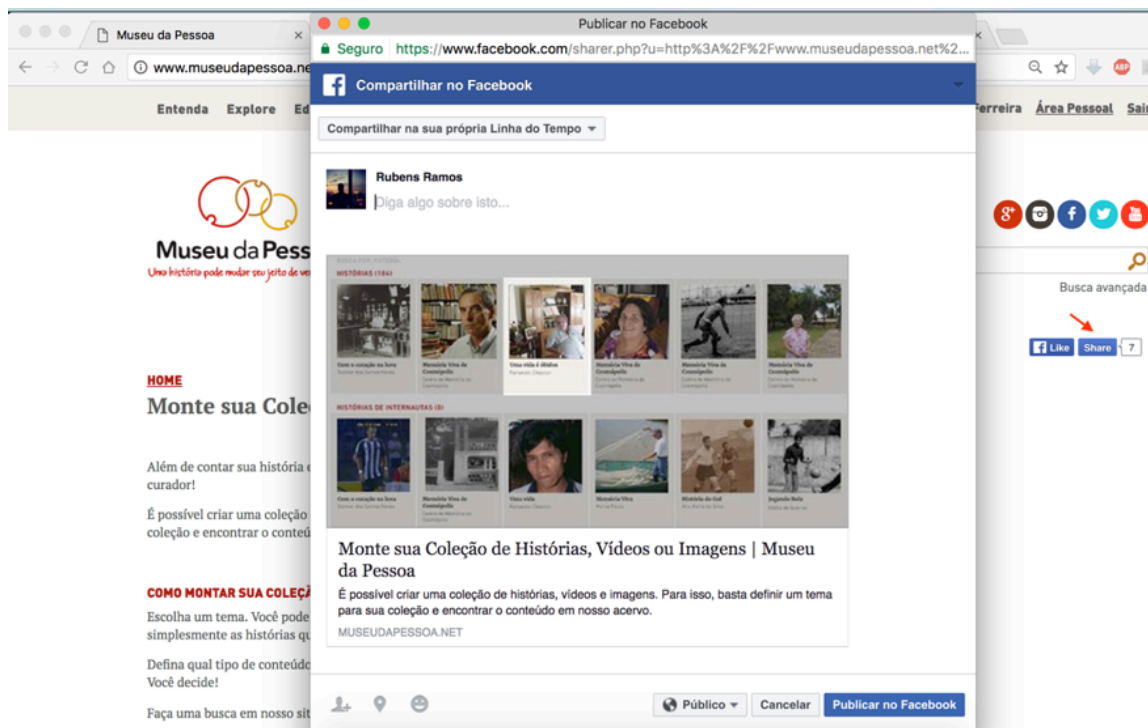
- Museu da Casa Brasileira
São Paulo, SP (1981)
- Museu Afro
São Paulo- Museu Afro (2014)
- Acessibilidade em Museu
Museu Paulista, São Paulo, SP (2008)
- Pinacoteca
Mauá (2013)
- Exposição
Mauá (2000)

Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹²⁰

Uma outra ferramenta de difusão do acervo, disponibilizada no Portal do MP, é o compartilhamento do *link* das coleções, assim como parte de outros conteúdos, na rede social *Facebook*. Para tanto, é necessário que o usuário esteja logado em sua conta e clique sobre o link *share*, conforme destacado na imagem a seguir (Figura 50), no qual também é possível visualizar o número de vezes que esse conteúdo foi compartilhado por outros usuários:

¹²⁰ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/museus-no-museu-117526>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

Figura 50 - Exemplo da ferramenta de compartilhamento de conteúdos do Museu da Pessoa na rede social Facebook



Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹²¹

De acordo com Worcman ([s.d.], p.3), a ferramenta Monte Sua Coleção é entendida como uma forma de Curadoria Digital:

Se cada uma das histórias é peça única de nosso acervo, é na articulação entre as narrativas que podemos vislumbrar diversas perspectivas da História. Neste sentido, nosso partido foi o de trabalhar para permitir ao público as mais variadas leituras desse acervo. Assim, tanto a captação quanto a conexão entre os depoimentos vêm sendo pensadas de forma que a “curadoria” seja compartilhada entre nós e o público.

Ainda que Worcman afirme que o MP atua de forma que a curadoria das Histórias de Vida sejam compartilhadas entre o Museu e o público, parece-nos que essa forma de atuação ignora o processo colaborativo dessa ação. Ao refletirmos acerca da configuração da ferramenta Monte sua Coleção, percebemos que esta poderia ser entendida como um importante instrumento para o acesso, difusão e reuso do patrimônio digital musealizado pelo Museu da Pessoa. Todavia, algumas limitações do quanto a sua configuração tende a afastá-la de uma experiência colaborativa, dentro de uma perspectiva de indexação social. Isso porque no processo de taggeamento o usuário tem apenas a possibilidade de atribuir

¹²¹ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/crie-sua-colecao/editar/123317>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

tags apenas na sua própria coleção, não sendo possível compartilhar e atribuir *tags* nas coleções de outros usuários. Do mesmo modo, não são oferecidas aos usuários outras possibilidades de ações colaborativas, como escrever comentários, sugerir ou até mesmo realizar a inclusão de outras histórias de vida nas coleções. Ou seja, a indisponibilidade de criar coleções compartilhadas e efetivamente colaborativas.

Mesmo reconhecendo as limitações quanto a configuração do Monte sua Coleção, no decorrer da nossa análise observamos que os usuários são quem mais criam coleções no Portal do MP, em comparação ao próprio museu. Conforme apresentado anteriormente na Figura 45, atualmente existe cerca de 173 (cento e setenta e três) coleções publicadas no Portal do Museu da Pessoa.

Ainda que os recursos do ambiente Web seja a principal ferramenta de comunicação do Museu da Pessoa, é preciso reafirmarmos que não é somente através dela que o Museu realiza suas ações de pesquisa e comunicação. Frequentemente, as exposições físicas são resultados de algum projeto realizado em parceria com outra instituição, que tem como produtos finais, além de exposições físicas, a realização de seminários, encontros e debates em sua sede, assim como a publicação de livros impressos e também no formato digital. Essas ações aliam-se a acolhida de pesquisadores que desejam acessar e pesquisar os conteúdos na sede da instituição, sejam nos suportes acondicionados na reserva técnica e/ou os documentos armazenados nas pastas-arquivos. No portal, ainda é possível acessarmos um conjunto de artigos¹²² e outros trabalhos acadêmicos¹²³ (como monografias, dissertações e teses) que, assim como a nossa pesquisa, tiveram como objeto de estudo algum processo encadeado pelo Museu da Pessoa.

Retomando a configuração do Portal do Museu da Pessoa, no que se refere à sua consistência, podemos destacar que o posicionamento da Logo do Museu da Pessoa (link para a *homepage*), bem como da Barra de Navegação Global, Sistema de Busca e links das redes sociais replicados em todas as páginas do Portal favorecem a familiarização e a navegabilidade do usuário. Além dos já mencionados, as logos dos patrocinadores – sempre localizada na parte inferior da página – também são replicadas em todas as páginas, possivelmente por questões institucionais. Por fim, ainda que pouco explorado, é possível identificarmos, ocasionalmente, a utilização do *Bread Crumb* e dos Menus Locais, conforme sinalizado na figura seguinte (Figura 51).

¹²² Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/explore/artigos>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

¹²³ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/explore/trab-academicos>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

Figura 51 - Principais fatores de consistência do Portal do Museu da Pessoa

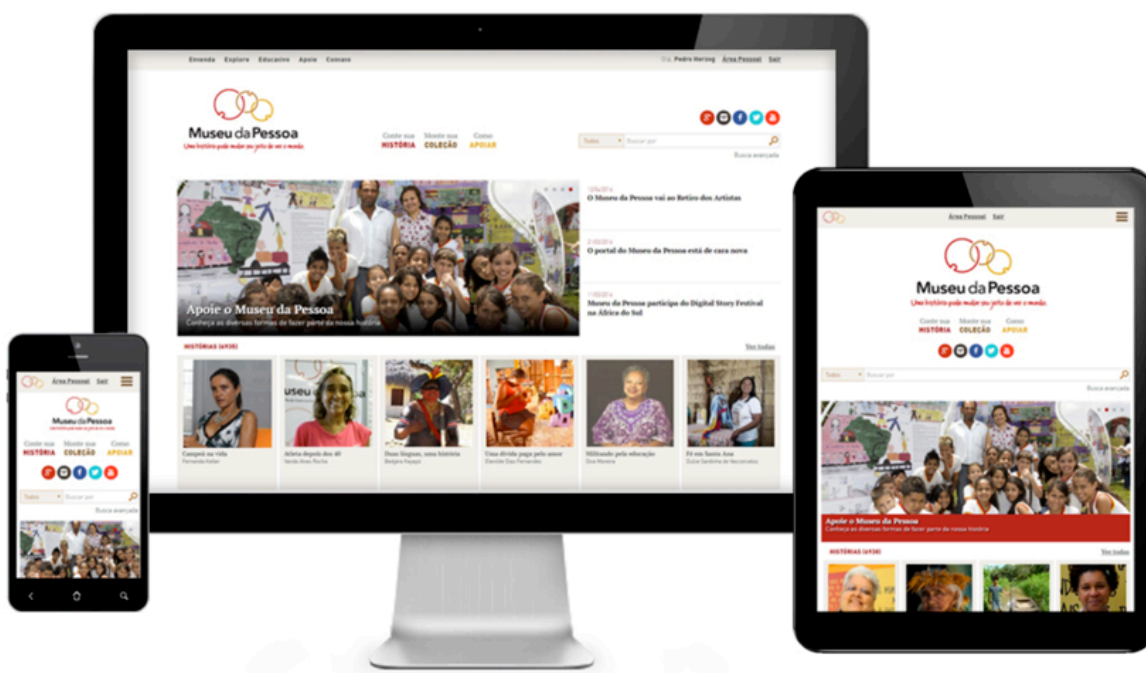


Fonte: Museu da Pessoa, 2017, *online*¹²⁴. Adaptação do autor.

Atualmente, o Portal do MP está estruturado como uma interface responsiva, possibilitando que a interface do usuário seja capaz de responder ao formato de tela do dispositivo no qual está sendo acessado, conforme ilustrado na Figura 52. Ressaltamos que o Portal do Museu da Pessoa foi desenvolvido pela empresa Plano B, que tem como um de seus fundadores o designer Pedro Herzog – também responsável pela atual configuração do sistema da base de dados do Museu e do protótipo de indexação de história oral que não foi implantado na instituição.

¹²⁴ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/educativo/cursos-e-oficinas>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

Figura 52 - Ilustração que representa a interface responsiva do Portal do Museu da Pessoa



Fonte: Plano B, 2017, *online*¹²⁵

Os recursos do ambiente Web possibilitam que as exposições virtuais criem uma forma de cruzamento de informações através de *links* e hipertextos que, a priori, não seria possível realizar nas exposições físicas. De todo modo, esse fator faz com que numa exposição virtual seja preciso nos atentar ao design da interface e a navegação do usuário. Nesse sentido, a configuração do sistema de navegação do Portal do Museu da Pessoa, em específico a forma de exibição das coleções, tende a limitar a sua usabilidade. Isso porque não é permitido ao usuário fazer um refinamento na visualização dessas coleções, seja por autor, data de criação, ordem alfabética ou outro tipo de classificação. Do mesmo modo, tal limitação ocorre nos sistema de busca, uma vez que não é possível refinar os resultados obtidos pela busca simples ou avançada, seja por categorias exatas (ordem alfabética, cronológica, etc.) ou categorias ambíguas (assunto, relevância, popularidade, entre outros). Por fim, no caso do usuário buscar por um termo não cadastrado, o *feedback* apresentado se limita as frases: “Não foram encontrados registros para sua pesquisa. Por favor tente novamente com outros parâmetros” (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*¹²⁶). Nesse caso, conforme pontuado no capítulo anterior, o mais adequado seria sugerir ao usuário uma revisão da ortografia e/ou apresentar termos correlatos.

¹²⁵ Disponível em: <<http://www.plano-b.com.br/portfolio/487/portal-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

¹²⁶ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/buscar/conteudo/todos/termo/museologos>>. Acesso em: 15 Abr. 2017.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do objetivo geral da pesquisa, isto é, sistematizar o processo de Musealização do Patrimônio Digital, a luz dos conceitos de Patrimônio Digital, Museus Virtuais e Musealização, visando determinar suas especificidades frente a configuração técnico-conceitual do Museu da Pessoa, é possível levantar algumas considerações. Ainda que nossa reflexão se faça presente ao longo dos capítulos, acreditamos ser necessário retomar alguns pontos, afim de estruturar o fechamento desta pesquisa, bem como destacar as principais questões que precisam ser reavaliadas pela instituição e apontar possíveis desdobramentos para estudos futuros.

Ainda que no decorrer desta pesquisa não tivemos a pretensão de definir um conceito objetivo de Musealização, em nossa reflexão entendemos o seu significado enquanto um processo teórico-metodológico, construtor de significados e de representações socioculturais. Por conseguinte, ainda que em nenhum momento o MP qualifique o processo de aquisição, indexação, conservação, pesquisa, acesso e difusão de Histórias de Vida, diante do exposto consideramos que esse processo pode ser considerado como Musealização do Patrimônio Digital.

A escolha do processo de Musealização encadeado pelo Museu da Pessoa como nosso objeto de estudo se deu por acreditarmos que a referida instituição possuía elementos favoráveis ao nosso entendimento sobre as especificidades que configuram a Musealização do Patrimônio Digital, em museus que privilegiam as linguagens digitais e o ambiente web como a principal forma de se apresentar e se comunicar com a sociedade.

Considerando a categoria conceitual em que o Museu da Pessoa se insere, as reflexões apresentadas no decorrer desta pesquisa ocorreram sempre nas proximidades da esfera do patrimônio digital e dos Museus Virtuais. Por conseguinte, em razão da confluência de técnicas para a coleta e análise do objeto de estudo, na etapa em que se desenvolveu a identificação dos princípios norteadores e processos operacionais de Musealização na referida instituição, nossa presença enquanto pesquisador se deu de modo formal, a partir de uma perspectiva de observação, por vezes, direta (na visitas técnicas e coleta de informação verbal), participativa (no acompanhamento *in loco* do processo de aclimatação do depoente) e periférica (no acompanhamento de parte do processo de registro de um depoimento, bem como na digitalização e indexação de acervos).

Em nosso entendimento do enquadramento conceitual do Museu da Pessoa, considerando que ao se reconhecer e apresentar para a sociedade em ambiência Web como um Museu Virtual, a instituição responde àquilo que Lima (2009, p.2462) atestou como perfis diversificados de “museus autodenominados virtuais”. A propósito de um Museu

Virtual Original Digital possuir uma interface física, acreditamos que a virtualidade não seria uma forma alternativa ao espaço físico do Museu da Pessoa, mas sim o contrário; a viabilização de seu manutenção e constante processo de alimentação e atualização de sua interface virtual depende das ações administrativa-financeira encadeadas em sua sede física, que é inerente ao modelo de gestão de uma OSCIP. Nessa perspectiva, devemos considerar que uma interface física e territorializada de um Museu Virtual Original Digital tende a materializar e dar formas tridimensionais às ações encadeadas na virtualidade, sendo esta uma estratégia condizente para a captação de recursos e patrocínios, condizente ao modelo de gestão adotado pela instituição. Ainda no nosso entendimento, a apropriação e o emprego do termo híbrido para qualificar a configuração técnico-conceitual constitui-se como um equívoco conceitual, uma vez que o Museu da Pessoa não foi constituído a partir de duas composições, mas apenas se ajustou a certas circunstâncias que favoreceram e/ou demandaram a criação de uma interface física e administrativa.

Em nossa análise foi possível perceber que as questões orçamentárias acabaram por influenciar a contratação e manutenção de profissionais qualificados para atender as demandas operacionais inerentes ao processo de Musealização do patrimônio digital. Tal limitação poderia ser entendida como um dos fatores para a falta de diretrizes para a implantação, monitoramento e avaliação de políticas e estratégias de Preservação Digital, a exemplo de ações ineficientes no que se refere ao armazenamento, migração de suportes e refrescamento de formatos. Ainda que o MP mantenha cópias e backups dos arquivos, o acondicionamento físico do acervo limita-se a uma sala dentro do prédio, não sendo condizente com a distribuição geográfica de cópias de preservação defendida por profissionais e pesquisadores do campo. Por conseguinte, a distinção entre formatos e suportes de acesso e preservação nem sempre se faz presente, conforme recomendado pelas boas práticas.

Um outro fator inerente a questão administrativa-financeira do MP diz respeito a descontinuidade nas ações de preservação de suas coleções, visto o conjunto de cerca de dez mil depoimentos que se constituem como acervos passivo que ainda não foram digitalizados e disponibilizado no Portal da instituição.

No que se refere ao processo de aquisição de seu acervo, entendendo que o Museu da Pessoa não possui uma política de acervo instituída, mas sim trechos dentro de seu Código de Conduta, caberia a instituição estruturar diretrizes que compreendessem parâmetros para a incorporação, tratamento documental, acondicionamento e possível descarte de seu acervo, visto o contínuo acúmulo e a falta de profissionais para um adequado tratamento quanto a sua Musealização.

Em relação ao tratamento documental do acervo, em específico a configuração dos indexadores, foi possível observarmos que a forma de *taggeamento* é especializado, ainda que não seja embasado em nenhum instrumento de controle terminológico. Isso porque é feita por profissionais e voluntários que tem acesso ao registro audiovisual e a transcrição do depoimento. Ainda que seja possível aos usuários atribuírem *tags* em suas coleções, esse não se caracteriza como uma forma colaborativa e coletiva de *taggeamento* e, por conseguinte, não poderia se caracterizar como uma indexação social.

Ao entendermos que o Portal do Museu da Pessoa reflete os campos que constituem o seu sistema de banco de dados, a partir da nossa análise é possível aferirmos que a atual forma de atribuição das *tags* se mostra como um tipo de frágil e pouco confiável de indexador, visto a duplicidade e a falta de controle terminológico que impossibilitam a criação de uma rede relacional no cruzamento de informações sobre o patrimônio digital musealizado. Ainda que o atual cenário do tratamento documental do acervo do MP seja desenvolvido por voluntários que, em sua maioria, dificilmente farão parte do quadro funcional da instituição, cabe-nos aqui destacar que a falta de uma capacitação padronizada, bem como a rotatividade desses voluntários, acabam por refletir na discrepância terminológica dos indexadores e duplicidade de *tags*, conforme amplamente explorado no decorrer do terceiro capítulo. Percebemos também que o MP não dispõe da prática de análise das *tags*, tanto dos voluntários como dos usuários. Tal análise poderia otimizar a identificação de padrões de inserção e uso de termos, bem como o seu monitoramento, avaliação e possíveis adequações em relação ao controle terminológico por parte dos voluntários e a instituição de novas formas colaborativas de atribuição de *tags*.

Diante o exposto, partimos do entendimento que a possibilidade de acesso do usuário ao acervo do MP através do seu portal não garante, necessariamente, a recuperação da informação desse Bem Cultural, visto a falta de precisão no resultado das buscas. Considerando que atualmente as *tags* são os principais indexadores e, por conseguinte, formas de busca dentro do Portal do MP, parece-nos que o termo Busca Textual seria o mais adequado para qualificar o processo de acesso ao acervo do MP dentro do ambiente Web.

Considerando que indexação não é uma ação contínua, uma vez que após cadastrada, a história de vida não é mais alimentada com dados de pesquisas e outras informações, arriscamos aferir que o Museu da Pessoa não dispõe de um Sistema de Documentação, com instrumentos de controle terminológico e diretrizes que possam nortear a organização do conhecimento e representação da Informação, mas sim práticas de inserção de informações em Banco de Dados, validadas pela repetição. Contudo, por ser entendido como uma instituição prestadora de serviço de informação, cabe ao Museu

estruturar seus Sistemas de Documentação de modo a responder às demandas da sociedade, seja de usuários e público externo, como do próprio corpo institucional.

No contexto de efemeridade do Patrimônio Digital, os metadados possibilita o registro de informações sobre a configuração e o contexto de produção de um arquivo digital, através de dados como: autores e/ou detentores legais; data de criação; tipo de formato, *codecs* e *containers*; tipo compressão de dados (com ou sem perda); plataforma necessária para a sua interpretação e outras informações técnicas relevantes à sua preservação. Considerando tais especificidades, a ausência de campos específicos no sistema de banco de dados do MP, para a coleta e registro de informações intrínsecas aos arquivos digitais dos depoimentos, poderá influenciar o desenvolvimento e implantação de estratégias Emulação, Migração e Encapsulamento, dentro das recomendações de Preservação Digital.

Acreditamos que além das questões orçamentárias, anteriormente destacadas, algumas das limitações apontadas estejam relacionadas a própria cultura institucional do Museu. Isso porque – ainda que seja autodenominado como um Museu Virtual –, o Museu da Pessoa mantém um perfil institucional fundamentado num pensamento fragmentado e não relacional do seu acervo. Tal perfil reflete na configuração do seu Portal como uma interface reativa, onde a navegabilidade e o protagonismo do usuário se restringe aos parâmetros pré-estabelecidos do sistema, inserindo-se numa perspectiva de Possível, “que espera o clique do usuário para realizar-se” (PRIMO; CASSOL 1999, p.12-13). Nesse sentido, entendemos que o MP apenas se dará conta da inerente potencia do patrimônio digital quando reconhecer que a Musealização dessa categoria de Bem Cultural demanda a incorporação de novas perspectivas teórico-metodológicas que favoreçam conexões colaborativas, hipertextuais e de reuso de seu acervo, dentro da dinâmica de tensões e atualizações do fluxo de dados que transitam pelo Ciberespaço.

Concluimos que a pesquisa desenvolvida no âmbito desta dissertação identificou que as especificidades que configuram o processo de Musealização do patrimônio digital ainda demanda maior discussão, tanto no âmbito terminológico, como metodológico e operacional. Isso porque não podemos afirmar que haja um consenso quanto aos conceitos de Musealização, Museu Virtual e Patrimônio Digital, uma vez que se encontram em processo de maturação dentro do campo Museologia. Por conseguinte, tornou-se notório que o Museu da Pessoa possui diversas questões e desafios frente a processo de Musealização do Patrimônio Digital.

Por fim, acreditamos que esta pesquisa cumpriu com os objetivos propostos, além de apresentar reflexões que impulsionam a realização de outras pesquisas sobre a relação

entre Musealização, Museu Virtual e Patrimônio Digital, em específico a lacuna sobre os elementos do Sistema de Navegação e a usabilidade das interfaces dos Museus Virtuais Originais Digitais.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

ALVES, Giovanni; MARTINEZ, Vinício. **Dialética do Ciberespaço - Trabalho, Tecnologia e Política no Capitalismo Global**. Ed. Práxis, 2002. 340p.

ALVES, Vânia Maria Siqueira; SCHEINER, Tereza. Museu, Musealidade e Musealização: termos em construção e expansão. In: **IV Seminário de Pesquisa em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola / 21º Encontro Anual do Subcomitê do ICOFOM para a América Latina e o Caribe - ICOFOM LAM**, 2012. p.52-66.

AMARAL, Adriana. **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: ECA-USP, 2012. 79p.

ASCOTT, Roy. **The museum of the third kind**. Intercommunication, Tokyo, n. 15, 1996. Disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/icascott/Ascott_e_.htm>. Access: 06 Set. 2016.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da sobremodernidade. 2a ed. Venda Nova : Bertrand, 1998. 124p.

BARBUY, Heloísa. Documentação museológica e pesquisa em museus. In: GRANATO, Marcus; SANTOS, Claudia Penha dos; LOUREIRO, Maria Lucia N.M. **Documentação em Museus**. Rio de Janeiro: MAST, 2008. p.33-44.

BEIGUELMAN, Giselle. **Curadoria de conteúdo é o lugar do humano na internet**. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/opiniaocoluna/2016/02/21/curadoria-de-conteudo-e-o-lugar-do-humano-na-internet.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 15 Set. 2017.

BORNE, Thiago; CANABARRO, Diego Rafael. **Ciberespaço e Internet: Implicações Conceituais para os Estudos de Segurança**. Disponível em: <<http://www.mundorama.net/2013/05/19/ciberespaco-e-internet-implicacoes-conceituais-para-os-estudos-de-seguranca-por-diego-rafael-canabarro-e-thiago-borne/>>. Acesso em: 20 Jun. 2016.

BOTTALLO, Marilucia. Diretrizes em documentação Museológica. In.: **Documentação e Conservação de Acervos Museológicos**. São Paulo: Brodowski. Governo do Estado de São Paulo - ACAM Portinari, 2010. p.48-79.

BOVI, Marilene Leão Alves; G. GODOY JUNIOR, and L. A. Saes. **Híbridos interespecíficos de palmito (Euterpe oleracea x Euterpe edulis)**. In: *Bragantia* 46.2, 1987. p. 43-363.

BRASCHER, Marisa.; CAFÉ, Lígia. Organização da Informação ou Organização do Conhecimento?. In: Marilda Lopes Ginez de Lara; Johanna Wilhelmina Smit. (Org.). **Temas de pesquisa em Ciência da Informação no Brasil**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes/USP, 2010. p.85-102.

BRASIL. Lei 11.904 de 14 de janeiro de 2009. Disponível em: <planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2009/Lei/L11904.htm>. Acesso em 25 Fev. 2016.

BRASIL. Decreto-Lei 8124, de 17 de outubro de 2013. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8124.htm>. Acesso em 25 Fev. 2016.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. **Museologia e Comunicação**. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, 1996. 116p.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. **Museu do Futebol: Plano Museológico - Diagnóstico Intitucional e Linhas de Ação**. São Paulo: Museu do Futebol, 2010.

BRULON-SOARES, Bruno. **Os objetos de museu, entre a classificação e o devir**. Informação e Sociedade: Estudos, vol. 25, n. 1, p. 25-37, jan./abr. 2015.

BUCKLAND, Michael K. *Information as thing*. In.: **Journal of American Society for Information Science**, v. 42, n. 5, 1991. p.352-360.

BUSH, V. *As we may think*. In.: **Atlantic Monthly**, v.176, 1, 1945. p.101-108. Disponível em:<<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>. Acesso em 25 Fev. 2016.

BUARQUE, Marco Dreer. Estratégias de preservação de longo prazo em acervos sonoros e audiovisuais. In.: **Anais do Encontro Nacional de História Oral**. São Leopoldo: UNISINOS, 2008.

CAMARGO-MORO, Fernanda de. **Museu: aquisição/documentação**. Rio de Janeiro: Eça, 1986. 309p.

CAMPOS, M. L. A. ; GOMES, Hagar, E. Metodologia de Elaboração de Tesauro Conceitual: a categorização como princípio norteador. In.: **Perspectivas em ciência da informação, Belo Horizonte**, v. 11, n. 3, 2006. Disponível em: <<http://www.eci.ufmg.br/pcionline/viewarticle.php?id=491&layout=abstract>>. Acesso em: 18 jun 2016.

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual. In.: **Museologia e Patrimônio**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 83-93, jul./dez. 2008.

CARVALHO, Luciana Menezes de; SCHEINER, Tereza. Reflexões sobre museologia: documentação em museus ou museológica?. In: **XV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (Comunicação Oral)**. Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <<http://www.unifal-mg.edu.br/museumpunifal/sites/default/files/museumpunifal/eventos/VI-semana-nacional-de-museus/Curso-introducao-museus/ENANCIB/202014/20CARVALHO/20E/20SCHEINER.pdf>>. Acesso em: 09 Abr. 2016.

CAVALCANTI, Cecilia C. B. **O Conhecimento em exposição: Novas linguagens da comunicação como construção multidirecional de conhecimento e de percepção do mundo contemporâneo**. 2011. 162f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Escola de Comunicação (UFRJ), Rio de Janeiro, 2011.

CERÁVOLO, S. M.; TÁLAMO; M. F. G. Tratamento e organização de informações documentárias em museus. In.: **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**. São Paulo, 10, 2000. p.241-253.

CERÁVOLO, S. M.; TÁLAMO, M. F. G. Os museus e a representação do conhecimento:

uma retrospectiva sobre a documentação em museus e o processamento da informação. In.: ENANCIB, GT 2 – **Organização e Representação do Conhecimento**, 2007. 10 p. Disponível em: <<http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT2--012.pdf>>. Acesso em: 7 Jan. 2015.

CICOGNANI, Anna. *On the Linguistic Nature of Cyberspace and Virtual Communities*. London: Virtual Reality, Volume 3, Number 1, p. 16-24, 1998.

CIDOC-ICOM. **Declaração de princípios de documentação em museus e Diretrizes internacionais de informação sobre objetos de museus: categorias de informação do Comitê Internacional de Documentação**. São Paulo: Secretaria de Estado de Cultura de São Paulo; Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.

CINTRA, A.M.M. et al. **Para entender as linguagens documentárias**. 2 ed. rev. e ampl. São Paulo: Polis, 2002.

CONSELHO NACIONAL DE ARQUIVOS. **Carta para preservação do patrimônio arquivístico digital**. Rio de Janeiro: Conselho Nacional de Arquivos, Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos, 2004. 21p.

CORRÊA, Elizabeth Saad; BERTOCCHI; Daniela. O papel do comunicador num cenário de curadoria algorítmica de informação. In.: **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: ECA-USP, p. 22-39, 2012.

CURY, Marília Xavier. Museu, filho de Orfeu, e Musealização. In.: **Simpósio Museologia, Filosofia e Identidade na América Latina e Caribe**. ICOFOM LAM, Coro, Venezuela, Subcomitê Regional para a América Latina e Caribe/ICOFOM LAM, p. 50-55, nov/dez. 1999.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2006. 160p.

CURY, Marília Xavier. Novas perspectivas para a comunicação museológica e os desafios da pesquisa de recepção em museus. In.: **Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola**, 2010, Porto. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola. Porto: Universidade do Porto, v. 1. p. 269-279, 2010.

CURY, Marília Xavier. Museologia e conhecimento, conhecimento museológico—Uma perspectiva dentre muitas. In.: **Revista Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 3, n. 5, p. 55, 2014.

DAHLBERG, *Ingetraut*. *Knowledge organization: a new science?*. In.: **Knowledge Organization**, v. 33, n. 4, 2006. p.11-19.

DAVIS, Ben; TRANT, Jennifer; STARRE, Jan van der. **Introduction to multimedia in museums: a report by the International Council of Museums**. Paris: Committee on Documentation, Multimedia Working Group. The Hague: [s.n.], 1996. 85p.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução: Roberto Machado e Luiz Orlandi. Rio de Janeiro: Graal, 1988. p.339-341,

DESVALÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013. 100p.

DODEBEI, Vera. **Patrimônio e memória digital**. In.: Revista Morpheus-Estudos Interdisciplinares em Memória Social, v. 5, n. 8, 2006.

DODEBEI, Vera. **Patrimônio digital virtual**. 2007. (Apresentação de Trabalho/Conferência ou palestra). Disponível em: < http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_26_RBA/grupos_de_trabalho/trabalhos/GT%2037/vera%20dodeber.pdf>. Acesso em: 20 Fev. 2016

DODEBEI, Vera; GOUVEIA, Inês. **Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer**. Rio de Janeiro, DataGramZero: Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, v. 9, n. 5, 2008.

FERREIRA, Miguel; SARAIVA, R.; RODRIGUES, E.. **Estado da Arte em Preservação Digital**. Portugal: Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal, 2012. 60p.

FERREIRA, Rubens Ramos; SOUZA, C. M. D.. *Multimedia Collection Management*. In: in **Proceedings of the 10th International Conference on Preservation of Digital Objects**, Lisboa: Biblioteca Nacional de Portugal, 2013. p.345-347,

FERREIRA, Rubens Ramos. **Plano Museológico do Museu da Imagem e do Som de São Paulo**. São Paulo: Museu da Imagem e do Som de São Paulo, 2014. 115p.

FERREIRA, Rubens Ramos. **Exposição de Longa Duração do Museu do Futebol: rotinas de manutenção tecnológica**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Centro de Artes, Humanidades e Letras, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2014. 111p.

FERREZ, Helena Dodd; BIANCHINI, Maria Helena. **Thesaurus para acervos museológicos**. Rio de Janeiro: MinC/SPHAN/Fundação Pró-memória/MHN, 1987. 2v.

FERREZ, Helena D. **Documentação museológica: teoria para uma boa prática**. In: IPHAN. Estudos Museológicos. Rio de Janeiro: IPHAN, 1994. p.65-74 (Cadernos de Ensaio 2). Também sem formatação original - Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/38689114/Documentacao-Museologica-Helena-Dodd-Ferrez>>. Acesso em : 25 Jun. 2016.

GALVÃO, Geysa Karla Alves; BERNARDES, DA de M. **A organização da informação como instrumento de preservação e acesso ao Museu Virtual da Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira**. In.: Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio–PPG-PMUS Unirio/MAST, v. 4, n. 2-201, 2011. p.131-144.

GIBSON, William Ford. **Neuromancer**. Lisboa : Miribérica/Liber, 1991. 48p.

GUARILHA, Hugo, SCHEINER, Tereza, FAULHABER, Priscila. **Questões sobre museologia e Patrimônio**. In.: Documentos de trabalho do 21º Encontro Regional do ICOFOM LAM 2012. Petrópolis, 2012. p.143-157.

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. **L'interdisciplinarité en Muséologie**. MuWop/DoTraM, Estocolmo: ICOM, n. 2, 1981. p.58-59.

GUEDES, Roger Miranda; DIAS, Eduardo José Wense. **Indexação Social: Abordagem Conceitual**. In.: Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v.15, n.1, 2010. p.39-53.

HEFFNER, Hernani. **Dossie Preservação, restauração e difusão**. CONTRACAMPO, no 34, 2000. *Edição on-line*. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/34/artigos.htm>>. Acesso em: 25 Fev. 2015.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Museus virtuais e Cibermuseus: A Internet e os museus**. São Paulo: Museu da Pessoa, 2004.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. Dissertação de Mestrado. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Portugal. 2004. 182p.

HERZOG, Pedro. **Sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral** – o caso do Museu da Pessoa. 2014. 90p. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

HUHTAMO, Erkki. *On the Origins of the Virtual Museum*. In.: **Nobel Symposium 'Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture'**. Stockholm: Sweden, p.01-14, 2002.

HUNTINGTON, Samuel. **Choque das civilizações?**. In: Política Externa, vol. 2, n° 4. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1994. p.12-14.

INNARELLI, Humberto Celeste. **Preservação de documentos digitais: confiabilidade de mídias CD-ROM e CD-R**. Dissertação de Mestrado. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Mecânica, 2006. 147p.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Museus em Números**. Brasília: Ministério da Cultura, Instituto Brasileiro de Museus, 2011.

KALAY, Yehuda; MARX, John. **Arquitetura e Internet: projectar lugares no ciberespaço**. In: **Unplace: Museus sem lugar: ensaios, manifestos e diálogos em rede**. Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa. Lisboa, 2015. p.63-87,

KALBACH, James. **Fundamentos da Navegação Web**. In: **Design de Navegação Web: otimizando a experiência do usuário**. Bookam, 2009. p.22-43.

KAHN, Karen; JORENTE, Maria José Vicentini. **O papel do design da informação na curadoria digital do Museu da Pessoa**. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 7, n. 2, p. 23-39, 2016.

KUEHL, Dan. **From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem**. In: KRAMER, Franklin; STARR, Stuart; WENTZ, Larry *Cyberpower and National Security*, 2009.

LADKIN, Nicola. **Gestão de Acervos**. In: Conselho Internacional De Museus. **Como gerir um museu: manual prático**. França: ICOM, 2004. p.17-32. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001847/184713por.pdf>>. Acesso em: 5 Dez. 2016.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999. 158p.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: 34, 1996. 203p.

LÉVY, Pierre. **O que é Virtual?** São Paulo: Editora 34. 1998. 157p.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 2. ed. São Paulo: Editora 34. 1999. 160p.

LE COADIC, Yves-François. **A ciência da informação.** Tradução: Maria Yêda F.S. de Figueiras Gomes. 2.ed. rev. e atual. Brasília, D: Brinquet de Lemos, 2004. 119p.

LIMA, Diana Farjalla; ARRÍBADA, Bernardo de Barros. **Museologia e Linguagem de Especialidade- Discutindo Documentação, Catalogação, Inventário, Indexação.** In: Workshop ICOFOM LAM 2008 - Museologia como Campo Disciplinar, 2008, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UNIRIO, PPG-PMUS UNIRIO/MAST, 2008.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **Herança cultural (re)interpretada ou a memória social e a instituição museu: releitura e reflexões.** Revista Museologia e Patrimônio, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2008, p.33-43. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/%204/2>>. Acesso em: 5 Dez. 2016

LIMA, Diana Farjalla Correia. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam... In: **ENANCIB** (10) - Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação. Responsabilidade Social da Ciência da Informação. 25 a 28 outubro 2009. João Pessoa: UFPB, ANCIB. 2009. Disponível em: <<http://dci2.ccsa.ufpb.br:8080/jspui/handle/123456789/531>> . Acesso em: 11 Dez. 2015.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **Museologia-Museu e patrimônio, patrimonialização e musealização: ambiência de comunhão.** Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Ciênc. hum., vol.7, no.1, Abr 2012. p.31-50.

LIMA, José Leonardo Oliveira; ALVARES, Lilian. Organização e representação da informação e do conhecimento. **Organização da informação e do conhecimento: conceitos, subsídios interdisciplinares e aplicações.** São Paulo B, v. 4, 2012.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **Museologia, campo disciplinar da Musealização e fundamentos de inflexão simbólica: ‘tematizando’ Bourdieu para um convite à reflexão.** Revista Museologia e Interdisciplinaridade, Brasília, v. 2, n. 4, p.48-61, 2013. Disponível em: <<http://seer.bce.unb.br/index.php/museologia/article/view/9627/7117>>. Acesso em: 5 Dez. 2016

LIMA, Diana Farjalla Correia. Musealização e Patrimonialização: Formas culturais integradas, termos e conceitos entrelaçados. In: **ENANCIB** (15) - XV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação 2014, 2014, Belo Horizonte. Anais XV ENANCIB 2014, GT 9 ? Museu, Patrimônio e Informação.. Belo Horizonte: ANCIB; PPGCI UFMG, 2014. p. 4335-4354.

LIMA, Diana Farjalla Correia. Musealização: um juízo/uma atitude do campo da Museologia integrando Musealidade e Museália. In.: **Ciência da Informação**, v. 42, n. 3, 2015.

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

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço.** Ciência da Informação, v. 33, n. 2, p.97-105, 2004.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993. 261p.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no museu virtual: Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio/Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2010.

MAGALDI, M. B.; BRULON SOARES, B. C. ; SCHEINER, T. C. M. . Museus e pessoas no Museu da Pessoa: pensando o virtual como social. In: **XII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 2011, Brasília. XII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - Política de Informação para a Sociedade, v. XII. p.2954-2970, 2011.

MAIA, Elias da Silva, GRANATO, Marcus. **A conservação de objetos de C&T: análise e discussão das praticas utilizadas no Memorial Carlos Chagas Filho**. Museologia e Patrimônio, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 1-15, jul./dez. 2010.

MALRAUX, André. **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2000. 245p.

MARMO, Alena. **Museu virtual: antecedentes históricos**. 2013. Disponível em: <<http://transmuseus.net/?p=76>>. Acesso em: 29 Jun. 2016.

MEIHY, J. C. S. B.; HOLANDA, F. **História oral: como fazer, como pensar**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

MENDES, Luis Marcelo. **Reprograme: tecnologia, marca e cultura numa nova era de museus**. Rio de Janeiro: Livros de Criação /Ímã Editorial 2015, 224 p.

MENESES, Ulpiano T. B.: Os Museus na Era Virtual, in: **XVI Seminário Internacional Museus, Ciência e Tecnologia/ MHN – Rio**, 2006. Versão para publicação (3), Museus, Ciência e Tecnologia, Rio: MHN, 2007.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. **Information Architecture for the World Wide Web**. Sebastopol: O'Reilly, 2002.

MUCHACHO, Rute. **Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico**. 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>> Acesso em: 15 Jun. 2016.

MURAWSKI, Mike. A Lua pertence a todos. In: MENDES, Luis Marcelo. **Reprograme: tecnologia, marca e cultura numa nova era de museus**. Rio de Janeiro: Livros de Criação /Ímã Editorial, p.48-63, 2015.

MUSEU, DA PESSOA. **Tecnologia Social da Memória**. Museu da Pessoa em parceria com a Fundação Banco do Brasil. São Paulo: Museu da Pessoa, 2009. 97p.

NEUMANN, Daniela. **Fixers: contracultura em ascensão**. Monografia (Graduação em Design). Centro Universitário – UNIVATES: Lajeado, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10737/1041>>. Acesso em 10 Jul. 2016.

NIELSEN, Jakob; Loranger, Hoa. **Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 406p.

NOVAES, Roseane Silva; LIMA, Diana Farjalla Correia. Navio-Museu Bauru e informação: trajetória histórica e Musealização sob o foco da Documentação Museológica. Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação – **ENANCIB 2011**, melhores trabalhos - Contribuições do GT 9 Museu, Patrimônio e Informação. ANCIB. v. 4, n. 1, jan/dez 2011, p. 1-20. Disponível em: <<http://inseer.ibict.br/ancib/index.php/tpbci/article/viewFile/55/92>>. Acesso em: Fev. 2014.

NOVAIS, Ana Elisa Costa. **Leitura nas interfaces gráficas de computador: compreendendo a gramática das interfaces**. 2008. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Universidade Federal Minas Gerais, Belo Horizonte.

NUNES, Fabio. **A Arquitetura de Navegação do Ciberespaço**. 2000. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_arquitetura.html> Acesso em: 11 Jul. 2016

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **O museu da era do ciberespaço in Ciberlegenda**. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, Out/2007. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/artigojoseclaudiofinal.pdf>>. Acesso em: 05 Jan. 2015

OLIVEIRA, José Cláudio. O Museu Digital: Uma Metáfora do Concreto do Digital. In.: **Comunicação e Sociedade**, vol. 12. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade / Universidade de Moinho, 2007.

PARENTE, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999. 112p.

PINTO, Virgínia Bentes. **Indexação documentária: uma forma de representação do conhecimento registrado**. Perspectiva em ciência da informação, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 223-234, jul./dez. 2001.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. 1999. Revista Informática na Educação: teoria e prática, v. 2, n. 2, Out. 1999.

PIZZOTTI, Ricardo. **Enciclopédia básica da mídia eletrônica**. São Paulo: Senac, 2003. 294p.

QUÉAU, Philippe. **Lo virtual: virtudes y vértigos**. Barcelona: Paidós, 1995. 207 p.

REIS, Guilherme. **Centrando a arquitetura de informação no usuário**. 2007. Dissertação (Mestrado em Ciência e Artes) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles: cultura, poética e perspectivas das interfaces computacionais**. Goiânia: FUNAPE: Media Lab/Ciar/UFG, 2014.

ROCHA, Luisa Maria G. M. **Construindo novos planos de interatividade: proposta teórico-metodológica de ação comunicacional e informacional nas exposições dos museus de ciência**. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – UFF/IBICT, Rio de Janeiro, 2008.

ROCHA, Luisa Maria Gomes de Mattos. **Informação e Documentação Museológica II**. Disciplina ministrada no Curso de Graduação em Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, março de 2015. Texto não publicado.

RÚSSIO, W. A interdisciplinaridade em museologia. In: BRUNO, M. O. (Org.). **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional**. São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura: Comitê Brasileiro do

Conselho Internacional de Museus, 2010. v. 1. p.123-126.

SANDERHOFF, Merete. Isto pertence a você. In: MENDES, Luis Marcelo. **Reprograme: tecnologia, marca e cultura numa nova era de museus**. Rio de Janeiro: Livros de Criação /Ímã Editorial, 2015. p.100-134.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SAYÃO, Luis Fernando. Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital. In.: **Encontros Bibli**, v. 15, n. 30, p.01-31, 2010.

SAYÃO, Luis Fernando. Metadados de preservação: informações para a gestão da preservação de objetos digitais. In: Maria Celina Soares de Mello e Silva. (Org.). **Segurança de acervos Culturais**. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia, v. 1, p. 109-128, 2012.

SAYÃO, Luis Fernando; SALES, Luana Farias. Curadoria digital: um novo patamar para preservação de dados digitais de pesquisa. In.: **Informação & Sociedade**, v. 22, n. 3, 2012.

SCHEINER, Teresa Cristina M. **Apolo e Dioniso no Templo das Musas**. Museu: gênese, ideia e representações nos sistemas de pensamento da sociedade ocidental. Dissertação de Mestrado. Orientador Paulo Vaz.. RJ: UFRJ/ECO, 1998. 152p.

SCHEINER, Teresa Cristina M.. As bases ontológicas do Museu e da Museologia. In: **Simpósio Museologia, Filosofia e Identidade na América Latina e Caribe**. ICOFOM LAM, Coro, Venezuela, Subcomitê Regional para a América Latina e Caribe/ICOFOM LAM, p. 133-164, nov/dez 1999.

SCHEINER, Teresa Cristina M.. **Repensando o Museu Integral: do conceito às práticas**. In.: Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Cienc. Hum., Belém, v. 7, n. 1, p. 15-30, jan.-abr. 2012.

SECCHI, Leonardo. **Políticas Públicas: conceitos, esquemas de análises, casos práticos**. São Paulo: CENGAGE Learning, 2012.

SECRETARIA DO ESTADO DA CULTURA. **Organizações Sociais (OS) qualificadas pela Secretaria da Cultura e cópias dos contratos vigentes**. São Paulo: Secretaria do Estado da Cultura, 2014.
<<http://www.cultura.sp.gov.br/portal/site/SEC/menuitem.426e45d805808ce06dd32b43a8638ca0/?vgnnextoid=43268ac36e651410VgnVCM1000008936c80aRCRD&vgnnextchannel=43268ac36e651410VgnVCM1000008936c80aRCRD>> Acesso em 16 Jun. 2016.

SMIT, Johanna W. A documentação e suas diversas abordagens. In: GRANATO, Marcus; SANTOS, Claudia Penha dos; LOUREIRO, Maria Lucia de N. M. (Org.) MAST Colloquia - Vol.10. **Documentação em Museus**. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, p.11-23, 2008.

TAYLOR, Francis Henry. Babel's Tower: **The Dilemma of the Modern Museum**. New York: Columbia University Press, 1945. 53p.
<<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15436322>. >. Acesso em: 19 Abr. 2016.

UNESCO. **Carta sobre a Preservação do patrimônio Digital**. Versão lusófona, 2003. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/226>>. Acesso em: 26 de jul 2016.

UNESCO. **A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação**. Versão lusófona, 2012. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/images/mow/unesco_abc_vancouver_declaration_pt.pdf>. Acesso em: 05 Out. 2016.

WORCMAN, K. **Como histórias de vida mostram cidades invisíveis**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/blogs/memorias/karen_artigo_coreia_portugues.pdf>. Acesso em: 21 Jun. 2016.

WORCMAN, K.; PEREIRA, J. V. (Coord.). **História falada: memória, rede e mudança social**. São Paulo: SESC SP; Museu da Pessoa; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.


WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de Informação: como transformar informação em compreensão**. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1991. ZILSE, Renata. Arquitetura da Informação: um pouquinho de história. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/index.php/2003/06/26/arquitetura-da-informacao-2/>>. Acesso em: 19 Abr. 2016.

ANEXOS

ANEXO 1

ANEXOS

1. Modelo de ficha para cadastro dos depoente

LOGO PARCEIRO	 Museu da Pessoa <small>Brasil</small>	
Título do projeto		
		código
CADASTRO DE PERSONAGEM		
<i>Dados Pessoais</i>		
Projeto/Coleção:		
Nome:		
CPF:	RG:	
Telefone:	E-mail:	
Gênero:		
Data de Nascimento:		
Cidade de Nascimento:		
Estado de Nascimento:		
País de Nascimento:		
Endereço Atual (com nº e CEP):		
Bairro Atual:	Cidade Atual:	
Estado Atual:	País Atual:	
Religião:	Cor/Raça:	
Formação:	Profissão:	
MiniBio:		
Informações Gerais:		

ANEXO 2

2. Modelo de ficha para cadastro das fotografias trazidas pelos depoentes




código

CADASTRO DE IMAGEM

Projeto/Coleção:			
Autor: Museu da Pessoa			
Personagem:			
Título:			
Local da imagem:		Ano:	
Sobre a Imagem:			
Tags:			
TIPO: () ilustração () desenho () foto () documento			
Créditos:			
Resolução (dpi):		Formato:	
Responsável pelo Cadastro:		Data:	
Observações:			

ANEXO 3

3. Modelo de ficha para cadastro das Histórias de Vida

LOGO PARCEIRO	 Museu da Pessoa <small>Brasil</small>	
NOME DO PROJETO		
		código
<i>Sobre a entrevista</i>		CADASTRO DA HISTÓRIA
Projeto/Coleção:		
Idioma: () português () inglês		
Sinopse:		
Tags:		
Trechos/Destaques:		
Autorização de Uso assinada: () Sim () Não		
Data da Entrevista:		
Local da Entrevista:	Entrevistadores:	
Responsável pelo Cadastro:		Data:

ANEXO 4

4. Roteiro - Observação Direta e participativa

1. ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL
2. ESPECIFICIDADES SOBRE O ACERVO DIGITAL
3. ESPECIFICIDADES DO ESPAÇO EXPOSITIVO
4. ESPECIFICIDADES DA CONSERVAÇÃO PREVENTIVA DO ACERVO EM EXPOSIÇÃO
5. ESPECIFICIDADES SOBRE O ESTADO DE CONSERVAÇÃO DO ACERVO EM EXPOSIÇÃO
6. ESPECIFICIDADES SOBRE A COMUNICAÇÃO DO ACERVO EM EXPOSIÇÃO
7. ESPECIFICIDADES SOBRE O ACONDICIONAMENTO E ARMAZENAMENTO DO ACERVO
8. ESPECIFICIDADES SOBRE O ESTADO DE CONSERVAÇÃO DO ACERVO ACONDICIONADO
9. ESPECIFICIDADES SOBRE OS PROCESSOS DE DOCUMENTAÇÃO DO ACERVO
10. ESPECIFICAÇÃO DO CORPO TÉCNICO RESPONSÁVEL PELA GESTÃO DO ACERVO

1. ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL

1.1 Identificar e solicitar acesso aos documentos que sustentam e legitimam a cadeia do Museu da Pessoa:

- Ata de Criação do Museu e/ou outro documento de registro da instituição (enquanto Museu Virtual)
- Estatuto
- Regimento Interno
- Política de Acervo
- Diretrizes para o Sistema de Documentação (Vocabulário Controlado,
- Plano Museológico

2. ESPECIFICIDADES SOBRE A TIPOLOGIA DO ACERVO DO MUSEU DA PESSOA

2.1 Coleções que compõe o Acervo Museológico

2.2 Tipos de suportes físicos (magnéticos e ópticos)

2.2 Tipos de equipamentos leitores de mídias

2.3 breve histórico sobre os formatos de áudio, vídeo e imagem incorporados (digitalização, captação e aquisição-envio)

2.4 Quais são os formatos padrões para a captação de depoimentos (áudio, vídeo e imagens estáticas), conversão (para web) e migração de suportes

3 ESPECIFICIDADES SOBRE A INCORPORAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO ACERVO DIGITAL

3.2 Descreva as etapas de coleta, incorporação, documentação, conservação e comunicação dos depoimentos

3.3 Sobre a coleta dos depoimentos: descreva a estrutura física e tecnológica do espaço de captação (estudo)

3.4 Especifique a estrutura do roteiro de perguntas e a condução da coleta de depoimento

3.5 Quais instrumentos norteiam o processo de documentação do acervo? Museu dispõe de uma política de acervo, com recorte curatorial, diretrizes sobre o tratamento documental (incorporação, indexação, descritores, metadados) e preservação digital (padronização de formatos aceitos, armazenamento, refrescamento e descarte)

3.6 Estratégia para indexação de trechos dos depoimentos: A instituição dispõe de normativas para o controle de termos, terminologias e indexadores relacionados as linguagens documentais (lista de termos, vocabulário controlado e/ou tesouros)? Especifique:

3.7 De que forma os acervos são identificados (metadados e identificação numérica)

3.8 Configuração do banco de dados: relação entre os campos da Interface administrativa e dos usuários externos

4 ESPECIFICIDADES SOBRE A PLATAFORMA

4.1 A instituição possui um plano de atualização, no que se refere a interface de acesso, organização da Informação e Curadoria dos conteúdos

4.2 Especificidades sobre a hospedagem e domínio do website

4.3 Abordar a escolha de postar vídeos editados no Youtube. Além dessa plataforma, qual a outra forma de acesso à esse acervo.

5. ESPECIFICIDADES SOBRE O ACONDICIONAMENTO FÍSICO DO ACERVO DIGITAL

5.1 Quais os atuais tipos de suporte (mídia)?

- 5.2 O espaço dispõe de reserva técnica? Toda a área de armazenamento das coleções está localizada no mesmo edifício?
- 5.3 Especifique o plano de backup e armazenamento do acervo em servidores externos
- 5.4 Como é organizado o armazenamento das coleções na reserva?
- 5.5 Especifique as embalagens e os materiais utilizados no acondicionamento do acervo (descreva sua atual condição de uso):
- 5.6 Especifique a identificação das estantes, prateleiras e armários que constituem a reserva técnica (caso possua):
- 5.7 A reserva dispõe de instrumentos de controle e medição de umidade, temperatura e luminosidade?!

6. ESPECIFICAR OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES SOBRE A METODOLOGIA PARA A CAPTAÇÃO, EDIÇÃO, TRANSCRIÇÃO, ORGANIZAÇÃO, ACONDICIONAMENTO E CURADORIA DOS CONTEÚDOS DISSEMINADOS NO PORTAL DO MUSEU.

7. ESPECIFICAÇÃO DO CORPO TÉCNICO RESPONSÁVEL PELA GESTÃO DO ACERVO

- 7.1 Configuração do organograma institucional
- 7.2 Quantas pessoas compõe a equipe responsável pela Gestão do Acervo (especificar a área de formação, tempo de atuação no museu e a periodicidade e rotatividade do profissionais)

-