

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - CCH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL - PPGMS

Carina de Abreu

EXPOSIÇÕES VIRTUAIS:
estudo interdisciplinar e conceitual sobre Memória e Patrimônio
na comunicação museológica

Rio de Janeiro

2023

CARINA DE ABREU¹

**EXPOSIÇÕES VIRTUAIS:
estudo interdisciplinar e conceitual sobre Memória e Patrimônio
na comunicação museológica**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Memória Social, do Centro de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro para obtenção do título de Mestre em Memória Social.

Área de Concentração: Estudos Interdisciplinares em Memória Social

Linha de Pesquisa: Memória e Patrimônio

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Vera Dodebei

Rio de Janeiro

2023

¹ Forma reduzida de Carina de Abreu Rafaeli.

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

dE86 de Abreu, Carina
EXPOSIÇÕES VIRTUAIS: estudo interdisciplinar e conceitual sobre Memória e Patrimônio na comunicação museológica / Carina de Abreu. -- Rio de Janeiro, 2023.
132

Orientadora: Vera Dodebei.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Memória Social, 2023.

1. Exposição Virtual. 2. Memória. 3. Patrimônio. 4. Modelo Conceitual. I. Dodebei, Vera, orient. II. Título.

CARINA DE ABREU

EXPOSIÇÕES VIRTUAIS
estudo interdisciplinar e conceitual sobre Memória e Patrimônio
na comunicação museológica

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Memória Social, do Centro de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro para obtenção do título de Mestre em Memória Social.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2023. BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Vera Lucia Doyle Louzada de Mattos Dodebei (Orientadora)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Prof^ª. Dr^ª. Adriana Russi Tavares de Mello
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Prof^ª. Dr^ª. Renata Cardozo Padilha
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Prof^ª. Dr^ª. Geslline Giovana Braga (suplente)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Prof^ª. Dr^ª. Cristina Colombo Nunes (suplente)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

*Para Amanda e Omar,
os amores da minha vida.*

AGRADECIMENTOS

É muito satisfatório, para mim, chegar até esse momento, de finalizar a minha pesquisa e constatar que eu finalmente me tornei aquilo que venho perseguindo a algum tempo: de ser uma pesquisadora, além de designer, cheia de referências, que atua de forma ética e responsável com os conhecimentos que adquire, que busca sempre acrescentar, de produzir algo novo e autoral, contribuindo assim para a pesquisa científica.

Gostaria de iniciar minhas saudações pela minha família como um todo, pois tive o imenso privilégio de ser a terceira geração a acessar o ensino superior. Neste contexto, cresci em meio a inúmeras discussões (muitas vezes inutilmente acaloradas), sobre os assuntos mais complexos, até os mais vãos quanto um jogo de baralho. Discutimos o tempo todo, mas sempre como forma de trocar informações. De certa maneira, acredito que enquanto família fazemos valer, a premissa de meu avô Ademi, da qual minha mãe volta e meia me lembra: “na vida filha, podem nos tirar tudo menos o conhecimento”.

Aliás, sobre minha mãe Elisa, me faltam palavras para descrever o imenso amor e gratidão que sinto por ela. Creio que quando inventaram a expressão “mãe coruja” o fizeram em homenagem a ela. Às vezes controladora demais, o que tá tudo bem porque aprendi com o tempo os meios para contorná-la, mas que acima de tudo (inclusive dela mesmo) ensinou-me a ser uma mulher livre e independente que vai atrás dos seus objetivos com os meios que tem.

Gostaria ainda de saudar especialmente meu pai, Fábio que apesar de não ser o meu genitor, me acolheu como filha e muito além do suporte financeiro, me repassou algo ainda mais precioso, seus valores de vida, aos quais sou muito grata e orgulhosa de terem me tornado a pessoa que sou hoje, alguém que valoriza seus afetos e preza sempre pela honestidade e empatia com o próximo, ah e é claro a amar incondicionalmente o Figueirense Futebol Clube.

Sobretudo, gostaria de agradecer a minha namorada e parceira de vida, Amanda, porque só quem viveu sabe, mesmo (rsrs). Foram intensos momentos juntas, muitos deles maravilhosos, outros nem tanto, mas batalhamos pela grana e o resto que é o mais importante vai indo muito bem, a gente se dá bem né? Não tem jeito. Obrigada, meu amor, por me acolher nos momentos mais difíceis e por acreditar em mim até quando eu mesma duvidei. Ah, e óbvio, por ter trazido para minha vida o gato mais lindo, carinhoso e gordo que existe no universo. Obrigada Omar, por ser tão fofo e apaixonado por mim!

Não posso deixar de mencionar a enorme contribuição a esta pesquisa da minha Tia Aline que, aliás, me forneceu a ideia de utilizar a modelagem conceitual para construção da

definição de exposições virtuais. Você me acolheu e me ajudou a resgatar este trabalho quando eu estava prestes a desistir e quanto a isso, serei eternamente grata.

Não poderia, ainda, deixar de agradecer ao PPGMS pelo acolhimento do trabalho e pela concessão da extensão de prazo. Mas principalmente, a minha orientadora, da qual era fã só pelas leituras que fiz de suas publicações. Inclusive, foi por causa de um desses artigos que descobri a existência do PPGMS, através de uma discreta nota de rodapé é que tive a ideia: e se eu me candidatasse? Me inscrevi no edital e até chorei depois da prova oral, achando que tinha ido muito mal, mas foi só ansiedade porque eu passei. Vera, fico muito feliz pelo privilégio de ter te conhecido e desta forma, acessado de perto o seu vasto e preciso conhecimento. E por mais truncada que tenha sido a nossa relação no início, acredito que acabamos formando um bom time, pelo menos, nos divertimos no processo.

Sou muito grata também à professora Adriana que desde o primeiro semestre me acolheu e acreditou no meu potencial, incentivando demais a realização desta pesquisa. Você me forneceu a primeira oportunidade de “experiência docente”, ao me convidar para apresentar uma palestra sobre os museus e exposições virtuais. Imagino que você não faça ideia, mas esse convite foi muito especial e reverberou bastante em mim. Disto isto, espero que em projetos futuros, possamos trabalhar juntas novamente.

Não posso deixar de comentar a minha gratidão à professora Renata que desde a graduação me inspira a estudar a relação entre a museologia, o ciberespaço e as Ciências da Informação. Lembro até hoje quando fui à sua sala pedir orientações e você prontamente me atendeu e me estimulou a continuar minhas investigações. Anos depois tive a gratificante surpresa de descobrir que seus trabalhos são de longe os melhores que pude encontrar na bibliografia nacional sobre o tema das exposições virtuais e espero ter feito jus ao seu legado com este trabalho.

Por fim, gostaria de saudar a todos os meus amigos que são muitos (amém!) e que me distraíram deste projeto de pesquisa por diversas vezes (mas num bom sentido), me ajudando a aliviar a pressão. Não me restariam páginas o suficiente para dar conta de expressar o imenso amor que sinto por vocês.

PS: Preciso mencionar nominalmente Maria Clara carioca que me ajudou na revisão textual antes de eu contratar uma profissional para isso. Ah e também vou citar a Maria Clara Pires Queiroz porque que é leonina, não fique com ciúmes! Te amo muito e você sempre expressou o quanto acreditava em mim e por mais bobo que pareça fez toda a diferença.

“Quantas pessoas têm espírito crítico suficiente para discernir no que pensam a participação de outros, e para confessar para si mesmos que o mais das vezes nada acrescentam de seu?”

- Maurice Halbwachs.

RESUMO

Após um levantamento da bibliografia atual sobre o tema relacionado à concepção de exposições virtuais, revelou-se uma falta de definições específicas ou atualizadas do conceito Exposição Virtual que, a partir de então, se tornou o objeto de estudo deste trabalho. Este estudo foi conduzido em duas etapas: a primeira consistiu em uma discussão teórica e conceitual sobre memória, patrimônio, museus, exposições e ciberespaço, visando compreender os contornos e especificidades das exposições virtuais e de seu universo conceitual. A segunda etapa envolveu a construção de um modelo conceitual de Exposições Virtuais, estabelecendo diversas relações conceituais, incluindo hierárquicas, partitivas, funcionais e de equivalência. Uma vez traçadas as relações, foi criada uma representação gráfica desse processo. E, com o auxílio do modelo, foi proposta uma definição atualizada de exposições virtuais, principal objetivo deste trabalho. Também foram destacadas algumas considerações relevantes como a necessidade de se realizarem mais estudos sobre o Patrimônio Digital e avançar nas políticas públicas voltadas para a preservação desta categoria de patrimônio. Assim, foi incentivado um estreitamento de laços entre as áreas de design e a museologia, não só para os fins práticos, mas principalmente para um estudo metodológico conjunto sobre a concepção, montagem e avaliação de exposições virtuais.

Palavras-chave: Exposição Virtual; Memória; Modelo Conceitual; Patrimônio.

ABSTRACT

After conducting a review of the current bibliography on the topic related to the conception of virtual exhibitions, a lack of specific or updated definitions of the concept of Virtual Exhibition was revealed. This subsequently became the subject of study for this work. The study was conducted in two stages: the first consisted of a theoretical and conceptual discussion on memory, heritage, museums, exhibitions, and cyberspace, aiming to understand the contours and specificities of virtual exhibitions and their conceptual universe. The second stage involved the construction of a conceptual model of Virtual Exhibitions, establishing various conceptual relationships, including hierarchical, partitive, functional, and equivalence relationships. Once the relationships were delineated, a graphical representation of this process was created. With the assistance of the model, an updated definition of virtual exhibitions was proposed, the main objective of this work. Additionally, some relevant considerations were highlighted, such as the need for further studies on Digital Heritage and progress in public policies aimed at the preservation of this category of heritage. Thus, it encouraged a closer collaboration between the fields of design and museology, not only for practical purposes, but primarily for a joint methodological study on the conception, assembly, and evaluation of virtual exhibitions.

Keywords: Conceptual Model; Heritage; Memory; Virtual Exhibition.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo conceitual da pesquisa.....	29
Figura 2 - O processo de musealização.....	74
Figura 3 - Relações hierárquicas.....	104
Figura 4 - Relações partitivas.....	106
Figura 5 - Relações funcionais.....	107
Figura 6 - Modelo conceitual de Exposição Virtual.....	112

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Quadro de referências.....	19
Quadro 2 - Sites de museus.....	67
Quadro 3 - Resultados da pesquisa por termos.....	110

LISTA DE SIGLAS

3D - Tridimensional

CAD - Desenho assistido por Computador

CD-ROM - Disco Compacto - Memória Somente de Leitura

ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial

GPS - Sistema de Localização Geográfica

LD - Linguagens Documentárias

UCD - Design Centrado no Usuário

ICOM - Conselho Internacional de Museus

MArquE - Museu de Arqueologia e Etnologia da UFSC – Oswaldo Rodrigues Cabral

PC - Computador Pessoal

PPGMS - Programa de Pós-Graduação em Memória Social

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

UI - Interface do Usuário

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

UX - Experiência do Usuário

UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

VMC - Museu Virtual do Canadá

WWW - World Wide Web

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
Justificativa.....	20
Objetivos.....	23
Procedimentos Teórico-Methodológicos.....	24
1. A MEMÓRIA E SEUS DISCURSOS COMO VALORES PATRIMONIAIS.....	33
1.1 VIRTUAL E DIGITAL.....	36
1.2 MEMÓRIA SOCIAL E O CIBERESPAÇO.....	37
1.3 SOBRE O CONCEITO DE PATRIMÔNIO.....	43
1.4 PATRIMÔNIO NA ERA DIGITAL.....	47
1.4.1 Patrimônio Digital.....	49
1.4.2 Patrimônio Digitalizado.....	53
2. OS MUSEUS COMO INSTITUIÇÃO A SERVIÇO DO PÚBLICO.....	58
2.1 SOBRE O CONCEITO “MUSEU VIRTUAL”.....	66
2.2. AS EXPOSIÇÕES COMO PARTE DA COMUNICAÇÃO MUSEOLÓGICA.....	72
3. EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO DE EXPOSIÇÕES VIRTUAIS.....	80
3.1. A DEFINIÇÃO DE SILVER E A REVISÃO DE ALGUNS CONCEITOS.....	81
3.2. A PERSPECTIVA CANADENSE E O EQUÍVOCO DE DALLAS.....	89
3.3. CONSIDERAÇÕES SOBRE AS DEFINIÇÕES EM PORTUGUÊS.....	93
4. A MODELAGEM CONCEITUAL.....	96
4.1. A PREDICAÇÃO CONCEITUAL.....	100
4.2 AS RELAÇÕES.....	101

4.2.1 Relações hierárquicas.....	102
4.2.2 Relações partitivas.....	105
4.2.3 Relações funcionais.....	106
4.2.4 Relações de equivalência.....	109
4.3 A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA.....	110
4.4 A DEFINIÇÃO DE EXPOSIÇÃO VIRTUAL.....	113
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	117
REFERÊNCIAS.....	121
APÊNDICE - CITAÇÕES DO LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO.....	127

INTRODUÇÃO

A motivação para elaboração desta dissertação se deu, num primeiro momento, durante o processo de desenvolvimento do meu Projeto de Conclusão de Curso (PCC), iniciado no final de 2018 e finalizado no segundo semestre de 2019, para obtenção do grau de bacharela do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Naquela situação, o objetivo do meu PCC foi a virtualização da exposição temporária “Cascaes no MARquE” montada em 2016, pertencente ao Museu de Arqueologia e Etnologia da UFSC – Oswaldo Rodrigues Cabral, ou simplesmente MARquE. O processo de virtualização se deu através do desenvolvimento de um protótipo navegável de aplicativo para *smartphone*. Isto é, o conteúdo da exposição (concebida para o formato presencial) foi transportado para o ciberespaço, mantendo as principais características da exposição original, como percurso narrativo, sequência das obras, identidade visual, entre outras. Mas também foram inseridos alguns recursos interativos novos, como a possibilidade de dar *zoom* nos quadros e esculturas, curtir, comentar, salvar e compartilhar cada obra exposta.

No decorrer do processo de virtualização algumas lacunas teóricas-conceituais tornaram-se aparentes, principalmente no que diz respeito à carência de discussões teóricas e metodológicas para a concepção de exposições virtuais. Ao identificar estas questões, um incômodo se fez presente. Contudo, a orientação² dada naquele momento era que a avaliação do projeto se daria, principalmente, pela entrega de um produto, isto é, o que seria levado em conta para o parecer da banca era a qualidade do protótipo, bem como a adequação do método projetual aplicado. Neste caso, a discussão teórica sobre museus, patrimônios e exposições no contexto virtual foram considerados de menor importância, uma vez que esse conteúdo seria analisado em segundo plano.

A desvalorização da investigação teórica é sintomática no ensino de Design brasileiro, embora não se restrinja apenas ao curso de Design da UFSC. Lucy Niemeyer (1997), nos apresenta como as origens e instalações do ensino de Design no Brasil incorporaram essa cultura de descaso com a produção científica, não só a temas relacionados com às humanidades, como os que fui desestimulada a investigar, mas também no que se refere ao próprio pensar Design, como disciplina, afinal, formou-se a máxima de que o

² Importante elucidar que essa orientação foi dada com base no Projeto Pedagógico do Curso de Design/UFSC, que define que o trabalho final do curso necessita ser um projeto e, desta forma, não se refere à opinião pessoal da minha orientadora na época.

“Design se faz fazendo” (Niemeyer, 1997, p. 21). Em outras palavras, a autora ressalta que essa cultura reforça que o Design “se aprenderia na prática e não na teoria”. Exemplo do desinteresse de se desenvolver pesquisa em Design é o fato de que foi implementado, em 1962, o primeiro curso superior de Design, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), mas que vem a ter seu primeiro curso de mestrado efetivado apenas 30 anos depois, em 1992.

Nesse sentido, Gui Bonsiepe (2018) também identifica essa carência por parte dos designers e afirma que:

No momento, o estado cognitivo do design está coberto por um véu, intrinsecamente relacionado com a experiência estética e menos com o domínio discursivo. Ao contrário de outras disciplinas universitárias, o design não se orienta, prioritariamente, para a geração de novos conhecimentos científicos, mas visa a prática da vida cotidiana (Bonsiepe, 2018, p. 19).

Esse cenário é reflexo de um plano deliberado, ideológico e eleitoreiro aliado ao ideal desenvolvimentista da década de 50 e 60, à época, a implementação do primeiro curso superior de Design no Brasil foi idealizado pelo então governador do Estado da Guanabara, Carlos Lacerda, como parte do seu projeto político para se lançar como candidato à presidência na eleição seguinte, intento que foi frustrado dois anos depois pela tomada do poder pelos militares em 1964. Mas antes do golpe, a ideia de Lacerda era a de criar um quadro de profissionais capazes de valorizar, em termos de qualidade de uso e estética, os produtos da indústria recentemente implementada no país. O que não se previa é que as intenções ideológicas por trás da criação do curso e o próprio contexto de ensino-aprendizagem que ali se desenvolveu passariam a se refletir, até hoje, no ensino e, por consequência, na atuação dos designers brasileiros (Niemeyer, 1992).

Portanto, com os empecilhos apresentados para o desenvolvimento de uma pesquisa teórica dentro do campo do Design, apesar de considerar que existem diversos programas de pós-graduação de design que permitiriam uma abordagem conceitual e interdisciplinar, busquei abrigo em outra área com o intuito de auxiliar no fomento de discussões, ao meu ver ainda escassas, acerca do tema dos museus e exposições virtuais. O projeto foi acolhido pelo programa de Pós-graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, dentro da linha de pesquisa de memória e patrimônio, que possibilitaram o contexto de ensino-aprendizagem fundamentais para a elaboração desta dissertação.

No início da nossa³ investigação, o objetivo do projeto era o de identificar alguns princípios ou diretrizes para o desenvolvimento de um design de exposições virtuais, a fim de iniciar uma proposta metodológica para a concepção de tais exposições, no contexto do ciberespaço. Entretanto, a partir de um levantamento bibliográfico, percebeu-se um problema ainda anterior que deveria ser solucionado, pois afinal, o que são as exposições virtuais? A partir deste questionamento, ocorreu uma mudança estrutural na presente investigação, uma vez que deixou de buscar um método para a concepção, dando um passo atrás e, neste sentido, passamos a nos interessar especificamente com a definição do conceito de exposição virtual, no contexto da comunicação museológica.

A dificuldade que encontramos para conseguir responder ao questionamento sobre o que são as exposições virtuais nortearam o nosso problema de pesquisa. Pois, por mais que alguns autores tenham tentado elucidar essa questão, ainda compreendemos que suas definições, por vezes, são muito superficiais e, por outras, carecem de uma atualização. Essa compreensão se dá baseada na experiência contemporânea de um tempo de acelerado desenvolvimento tecnológico e com diversas técnicas até pouco tempo altamente difundidas, como por exemplo o *Flash*⁴, se tornaram completamente obsoletas num curto espaço de tempo, bem como diversas outras tecnologias foram inventadas e que há não muito tempo eram completamente inimagináveis, quem dirá no final do século XX. Período este em que foram desenvolvidas as definições mais detalhadas que pudemos encontrar no desenvolvimento da presente pesquisa.

Com base na literatura acessada sobre o objeto de estudo, no nosso caso o conceito “exposição virtual” percebeu-se que, muitas vezes, ele é estudado sem a compressão de seu significado. Isto é, na generalidade dos trabalhos analisados, na língua portuguesa (em sua maioria estudos de casos), esses estudos nem sequer apresentavam uma definição, mesmo que resumida, sobre do que se tratam as exposições virtuais. Contudo, algumas definições foram encontradas, mesmo que enxutas, na bibliografia em português (Serafim e Padilha, 2020; Padilha e Café, 2016; Devallés e Mairesse, 2014) e com maior ocorrência nos trabalhos

³ Faço essa nota com o objetivo de elucidar os motivos de essa dissertação apresentar um discurso na primeira pessoa tanto no singular quanto no plural. Isto se dá como estratégia para diferenciar as minhas opiniões pessoais das considerações feitas em conjunto com a minha orientadora. Aliás, este trabalho foi revisado e formatado por Ana Luisa Lima Gein, a qual recomendo e deixo aqui seu e-mail para contato: analuisagrein@gmail.com.

⁴ *Flash* era uma plataforma de desenvolvimento e reprodução de conteúdo multimídia, incluindo animações, jogos e aplicativos interativos, amplamente utilizada na web. Ele permitia a criação de elementos dinâmicos e interativos usando a linguagem de programação ActionScript. No entanto, devido a questões de segurança, desempenho e a evolução de padrões abertos como HTML5, o Flash foi descontinuado e não é mais amplamente suportado pelos navegadores modernos.

escritos na língua inglesa, em geral baseados nas mesmas referências (Silver, 1997; Mitchell, 1995; Dietz et al., 2004). A questão é que entre as definições encontradas, como dito anteriormente, estas ou são demasiadamente genéricas e não auxiliam na compreensão e assimilação do conceito, ou estão desatualizadas, pois foram embasadas nas práticas correntes do final da década de 90 e início dos anos 2000 e, dessa maneira, ignoram as novas formas de exposições virtuais já existentes ou potenciais.

A partir desse levantamento, percebemos que o nosso objeto se encontra carente de uma definição atualizada e distinta da noção clássica apresentada para o conceito ‘exposição’, que representa o similar do nosso objeto no contexto presencial. É importante frisar que este trabalho possui como delimitação o contexto das instituições museológicas, ou seja, consideramos as definições dos conceitos ‘exposição’ e ‘exposição virtual’ como produtos desenvolvidos por instituições de cultura, como os museus ou centros de memórias e cultura. Sendo assim, buscamos elucidar o problema da carência de uma definição do conceito específico que a característica de virtual implica e que foram encontrados para outros conceitos que tangenciam a ideia de exposições no ciberespaço, como os museus virtuais e o patrimônio digital.

Esses últimos também serão abordados neste trabalho, não só dentro da análise da literatura encontrada, mas também como insumo para traçarmos as relações conceituais e, em decorrência disto, na própria construção do modelo conceitual. E isto se deve à mudança de meio, que nesse caso do material para o virtual, envolve uma alteração de limites em diversos sentidos, como por exemplo a experiência sensorial, as questões de acesso e a cultura de navegação e interação que são próprias do ciberespaço, entre outras questões, como os requisitos de projeto e os profissionais necessários para a sua concepção, implementação, manutenção e atualização.

Além disso, com base no entendimento do nosso problema de pesquisa, pudemos elaborar um quadro de referências apresentado a seguir, no qual essa dissertação se sustenta e que conta com as principais referências desta pesquisa, assim como seus discursos. A elaboração do quadro também serviu como ponto de partida para o estabelecimento do nosso método de pesquisa, uma vez que precisaria ser capaz de abranger os diálogos entre alguns discursos que consideramos interessantes e, em alguns casos, necessários para a elaboração deste trabalho.

Quadro 1 - Quadro de referências

Autores	Discursos
Cury (2007)	Exposições
Dahlberg (1978)	Teoria do Conceito
Dodebei (2015, 2008, 2005), Reis (2019)	Patrimônio Digital
Dodebei (2002), Campos (2004, 1994)	Linguagem documentária e Modelização
Gondar (2016)	Memória Social
Lévy (2010)	Cibercultura
Harvey (2008), Vogt (2009), Gonçalves (2003), Chuva (2011), Meneses (2012)	Patrimônio
Henriques (2004)	Museus Virtuais
Suano (1986)	O que é Museu
Castro (2009), Santos (1996)	Pensamento Museológico

Fonte: elaboração própria.

Com base no quadro acima, já pudemos compreender que alguns conceitos, como a memória social, os patrimônios, os museus e as exposições precisavam ser abordados, além de seu entendimento clássico, no caso, sua aplicação no mundo presencial. Desta forma, foi necessário estabelecer conexões entre estes conceitos através da perspectiva dos estudos sobre o ciberespaço e a cibercultura. E, como também podemos observar com base no quadro de referências, alguns destes discursos já possuíam uma linha de discussão relacionada a sua interpretação dentro do contexto virtual, sendo eles os de Museus Virtuais e o de Patrimônio Digital. Outros conceitos como o de Memória e, principalmente, o que diz respeito a Exposições ainda careciam, na nossa observação, de uma melhor articulação com os estudos relacionados ao ciberespaço.

No que tange aos citados estudos sobre o mundo virtual, esse assunto esteve muito em voga no final da década de 90 e início dos anos 2000. Na época, muitos se questionavam sobre os possíveis “impactos” que a internet viria a ter sobre a humanidade. Muitos se questionaram o quão danoso poderia ser este dilúvio informacional e passaram a alertar sobre os riscos da adesão acelerada que a população global fazia da rede internacional de computadores. Entretanto, outros autores, entre eles o filósofo Pierre Lévy (1999), possuíam

uma visão um pouco mais otimista, como Lévy mesmo define, em relação aos seus contemporâneos, sobre o futuro da humanidade após o advento da internet. Não que o autor fosse leviano quanto aos danos sociais que a web pudesse causar, mas ao invés de insistir em remar contra a maré, apontando para todas as adversidades originadas por essa nova tecnologia, o autor resolveu aprender a nadar, ou melhor, navegar. Lévy buscou entender o que estava acontecendo e para onde nos encaminhávamos enquanto sociedade e, dessa maneira, elaborou estudos sobre as especificidades das novas dinâmicas sociais e culturais que são condicionadas pelo advento da internet, em sua obra intitulada “Cibercultura” (Lévy, 1999, p. 25).

Dito isso, nesta pesquisa objetivamos compreender o que são as exposições virtuais e como estas são pensadas dentro do contexto do ciberespaço que, ao mesmo tempo que é técnica enquanto sistema computacional, também é meio destes projetos expositivos. E para além disso, com o levantamento e apresentação das referências sobre o tema, se fez oportuno discutir e atualizar aquilo que já foi abordado em trabalhos anteriores presentes no nosso referencial teórico, sustentando o embasamento da pesquisa a fim de construirmos um modelo conceitual que nos ajudou na elaboração da nossa definição do conceito de exposições virtuais. Assim sendo, se fez necessário compreender aquilo que já foi posto com relação aos museus virtuais, aos patrimônios digitais e a memória social dentro deste novo contexto que é o mundo virtual. Para isso, foi realizada a aplicação de um método de pesquisa a fim de suprir nossos objetivos, que contaram com a interdisciplinaridade⁵ para a sua elaboração. Mas antes, iremos tratar sobre o que legitima esta pesquisa, isto é, porque vale a pena estudarmos e pensarmos a memória, os patrimônios, os museus e as exposições e suas relações com o ciberespaço.

Justificativa

A expansão do acesso à internet e a dispositivos eletrônicos se faz notável em todos os setores sociais, desde as crianças que aprendem a clicar antes mesmo de aprender a ler, até os mais velhos, muitas vezes negligenciados no acesso ao campo digital, mas que estão conectados e atentos aos avanços tecnológicos que os aproximam das pessoas e do mundo (Goulart, 2007). Podemos mencionar também a abrangência de usuários de todas as classes sociais, desde os mais ricos até a população de rua que hoje possuem *smartphones* para se

⁵ Ler “Fundamentos ético-políticos da interdisciplinaridade” de Félix Guattari (1962).

manterem conectados (Carpanez, 2018). Essa elucidação nos permite afirmar que a internet é acessada e utilizada por uma gama muito diversa de pessoas e a defesa para a existência de museus e exposições virtuais se justifica, assim, na mesma medida que a sua existência no mundo material: pela preservação, pesquisa, documentação e comunicação dos patrimônios que compõem seus acervos, desta forma, possibilitando uma maior democratização do acesso e fruição, por parte do público, desses bens que antes de patrimoniais são ainda memoriais. Isto é, as instituições museológicas necessitam participar das disputas de narrativas não só no mundo físico, mas também no virtual.

As exposições virtuais atuam com a função de conectar o usuário (público) à realidade do museu, de forma rápida e sem necessidade de mobilidade. Entretanto, é necessário ressaltar que por mais democrático que seja o espaço virtual, o acesso a ele ainda é limitado. Com base nas últimas pesquisas com relação ao tema, realizadas em 2016 pelo IBGE, cerca de 64,7% dos brasileiros estavam na época conectados à rede. Uma abrangência ainda limitada, mas um aumento de 10 pontos percentuais, se compararmos com a pesquisa realizada em 2015, indicando uma rápida ascensão com relação a conexão da população nacional em um curto espaço de tempo. Os números refletem um cenário ainda mais otimista quando delimitados entre jovens de 18 a 24 anos, nos quais 84% estão conectados, tendo o celular como o principal dispositivo de acesso à internet, números que representam 94% das pessoas conectadas. Este crescimento contínuo de acesso também se confirma nas pesquisas mais recentes. Os dados coletados pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) demonstram que, em 2019, cerca de 74% dos brasileiros já estavam conectados e, no ano de 2021, este percentual subiu para 81%. O mais interessante desse estudo foi a constatação de que, no período pandêmico, o acesso à rede, na zona rural brasileira aumentou de 53% para 73% de pessoas conectadas. O que nos leva a compreender que o acesso ao ciberespaço está cada vez menos elitizado e restrito aos grandes centros urbanos e acadêmicos, características estas que eram as principais críticas levantadas aos produtos do meio virtual no início deste século.

Nessa perspectiva, quando pensamos, hoje, em acessibilidade nas redes, o enfoque está mais ligado aos projetos de interface e usabilidade dos produtos digitais pensados para que as pessoas com deficiência possam navegar e usufruir dos conteúdos, disponíveis na *World Wide Web*, condição esta que é ainda muito ignorada pelos desenvolvedores e projetistas, mas que consideramos um requisito essencial para qualquer produto digital. Sendo assim, reafirmamos aqui a necessidade de se atentar a essas questões em qualquer tipo de ação

museológica voltada para o ciberespaço, algo que independe da complexidade do projeto. Isto é, as políticas de acessibilidade estão voltadas a conscientização dos desenvolvedores de sites, plataformas, programas e etc., que levem em consideração as questões de acessibilidade na construção de produtos digitais que, no nosso caso, seriam as interfaces das exposições virtuais.

Dessa maneira, podemos compreender que a população global se encontra cada dia mais conectada e interagindo no mundo virtual e, de certa forma, podemos dizer que estamos cotidianamente rompendo as barreiras do espaço-tempo, isto é, capazes de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo. Contudo, esses outros ‘lugares’ que habitamos além daquele que estamos de corpo, se trata, na realidade, de uma alegoria de espaço desterritorializado, mais precisamente, um meio de comunicação tão poderoso que engloba em si praticamente todos os outros meios de comunicação até então concebidos que é o ciberespaço. Como forma de exemplo dessa concepção, imagine-se na seguinte situação: você está sentado no ônibus voltando do trabalho e aproveita para mandar uma mensagem pelo *whatsapp* para o seu parceiro ou parceira, perguntando o que irão jantar hoje. Sentado, ao seu lado, está um desconhecido que também utiliza seu próprio *smartphone*, mas, no caso, seu companheiro de viagem decidiu, ao invés de trocar mensagens, aproveitar este tempo ocioso para visitar o Taj Mahal, através de um aplicativo chamado *Google Arts & Culture*. Nesta situação, você e a pessoa ao seu lado estão ambos em trânsito, num mesmo ônibus, numa mesma cidade, mas cada um está, ao mesmo tempo, interagindo e se deslocando virtualmente para lugares distintos. Este cenário demonstra o que Lucia Santaella (2014) define como qualidade ubíqua, ou seja, de estar em pelo menos dois lugares ao mesmo tempo e assim podemos afirmar que, de certa forma, podemos experienciar, na atualidade, duas dimensões paralelas de maneira simultânea, sendo elas o mundo material e o ciberespaço.

Essa experiência ubíqua da humanidade é o que possibilita aos museus buscarem novos públicos, até então inatingíveis, a partir do ciberespaço, por diversas razões a serem apresentadas, uma delas é a necessidade de mobilidade, no caso o ato de se deslocar até o museu. Ao estar presente no mundo virtual, o museu amplia sua possibilidade de acesso quase que de imediato, pois, em potencial, qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo (com o requisito de possuir um dispositivo e estar conectado à rede) poderia, sem custos de locomoção ou disposição de tempo, acessar o conteúdo proporcionado pelo museu, se tornando um público desta instituição que usufrui, significa e é modificado pela representação digital do patrimônio ali exposto.

A instituição museológica sofreu grandes alterações e foi alvo de salutar discussão que motivou novas formas de pensar o museu, havendo, agora, consciência de que necessita de se libertar do seu espaço tradicional e limitado, para se tornar acessível ao grande público. Cada vez mais o museu tem de se adaptar às necessidades da sociedade actual que se encontra em constante mutação (Mochacho, 2005, p. 1540).

Para além destas questões, que na nossa compreensão já justificam o pensar e o produzir ações museológicas no meio virtual, no ano de 2020, nos deparamos com um momento ímpar da humanidade. Com a estimativa de que 90% dos museus em todo o mundo fechados, em decorrência das medidas de segurança sanitária como a quarentena e o distanciamento social que foram implementadas em diversos países, após a declaração de pandemia do COVID-19. Estimou-se que cerca de 13% destas instituições cerceadas jamais retornassem a abrir, isto segundo estudos realizados pela Unesco⁶ e pelo Icom⁷. Assim sendo, ao considerarmos a concreta inacessibilidade presencial do público às instituições museológicas e, por consequência, às exposições e logo a fruição de boa parte dos patrimônios do mundo, emerge a necessidade de construir e pensar alternativas que ampliem as formas de acesso, tornando o desfrute da população global mais democrático e acessível a estes bens sociais.

Portanto, para isso, precisamos num primeiro momento definirmos o que são as exposições virtuais, porque só assim, compreendendo do que se trata e por quem são feitas, é que poderemos avançar para a construção não só de métodos capazes de auxiliar na concepção e montagem de exposições virtuais, mas também na argumentação crítica da proposta e qualidade das exposições virtuais que hoje temos em circulação. Mas ainda anterior a esse debate, precisamos pensar no nosso próprio método de pesquisa e produção científica e para isso traçamos nossos objetivos que são apresentados a seguir.

Objetivos

De forma a explicitar o escopo e finalidade desta dissertação, são apresentados a seguir os objetivos gerais e específicos que além de definirem as intenções da pesquisa,

⁶ Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

⁷ Conselho Internacional de Museus.

também indicam o método para a execução da coleta e apresentação dos dados levantados na investigação.

Objetivo geral:

Conceber uma proposta de definição do conceito “exposição virtual”, através da construção de um modelo conceitual.

Objetivos específicos:

- I. Discutir os conceitos-chaves que tangem as exposições virtuais: ciberespaço, memória, patrimônio e museu;
- II. Identificar as principais características de uma exposição virtual;
- III. Estabelecer relações conceituais;
- IV. Elaborar a representação gráfica do modelo conceitual de exposição virtual;
- V. Conceber uma proposta de definição para o conceito de exposição virtual.

Procedimentos Teórico-Methodológicos

Uma vez descritas as motivações e ambições deste trabalho, a justificativa, assim como os objetivos gerais e específicos, e com o intuito de elucidar o problema levantado, a presente pesquisa se dará em duas etapas: a primeira, de acordo com a classificação proposta por Gil (2017), trata-se de uma pesquisa exploratória que através de um levantamento bibliográfico, teve o intuito de apresentar um conjunto de conceitos, bem como suas definições já estabelecidas por outros autores e que tangenciam o conceito de exposições virtuais e, sempre que oportuno, foi estabelecido de maneira transversal a todos os assuntos discutidos, suas relações com o ciberespaço. Desta forma, foi possível dar início a nossa segunda etapa: a discussão e construção de um modelo conceitual de exposição virtual e posteriormente, com o auxílio do modelo, propomos uma primeira ideia do significado desse tipo específico de exposição que, de acordo com o levantamento prévio realizado, ainda carece de uma definição específica e atualizada.

Optamos por iniciar nossa dissertação com uma conversa em um primeiro capítulo voltado à memória e seus discursos sobre os objetos e manifestações como valores

patrimoniais. Esse percurso é relevante pois é a memória e suas narrativas que possibilitam a patrimonialização e a salvaguarda de alguns objetos e manifestações em detrimento de tantos outros. O material necessário para essa discussão deu-se com base nas referências apresentadas pelo programa de pós-graduação, nas suas disciplinas introdutórias, bem como na cadeira específica de memória e patrimônio. Além disso, o processo de pesquisa também abarcou interseções com relação ao ciberespaço que foram resultado de uma pesquisa exploratória no Google Acadêmico com as palavras-chaves memória e ciberespaço.

Ainda neste primeiro capítulo, adentramos na discussão relacionada especificamente aos patrimônios e principalmente no que diz respeito à inserção desses bens culturais e por consequência a memória no mundo virtual, tanto aqueles que foram virtualizados com base num referente material, quanto os que foram concebidos digitalmente, os chamados nascidos digitais. Novamente, a base referencial do assunto foi a literatura apresentada pelo programa de memória social, sobretudo os fixados pela disciplina da linha de pesquisa de memória e patrimônio. Outra referência fundamental foi o estudo realizado por Marina Reis (2019), intitulado “Patrimônio Cultural Brasileiro na era digital: da digitalização de acervos à preservação participativa na internet”.

Uma vez compreendidas as relações entre a memória e os patrimônios, assim como seus processos de virtualização, adentramos no mundo dos museus e suas exposições. Apresentamos neste segundo capítulo um resumo das suas origens e da evolução do pensamento museológico, especialmente no que diz respeito à comunicação museológica, da qual as exposições são parte. Outra vez, a discussão sobre o ciberespaço se faz presente e, além disso, é apresentada a definição de museus virtuais proposta por Rosalí Henriques (2004). Logo após, analisaremos o conceito de exposição em seu contexto físico, antes de adentrar diretamente nas especificidades ocasionadas pelo meio virtual. Isto é, nós optamos por falar inicialmente das exposições de museus presenciais, uma vez que esta categoria já possui diversas discussões, métodos e definições presentes na bibliografia.

Sendo assim, foi necessário a escolha de uma perspectiva em detrimento de outras para fundamentar nosso debate sobre exposições. A nossa análise sobre o conceito de exposição física é fundamentada no livro de autoria de Marília Xavier Cury (2006), denominada “exposição: concepção, montagem e avaliação”, em que a autora nos introduz um resumo sobre a origem dos museus e da própria museologia, bem como seu objeto de estudo (a museália) e posteriormente nos apresenta uma definição de exposição, conjuntamente à uma proposta de método para a concepção, montagem e avaliação. As

referências utilizadas neste capítulo são frutos da participação da autora, como aluna externa, das disciplinas de Introdução à museologia e Comunicação museológica, pertencentes ao curso de graduação em Museologia da UFSC.

Para finalizar a nossa primeira etapa da pesquisa, apresentamos no terceiro capítulo o nosso principal objeto de estudo: as exposições virtuais. Buscamos realizar uma transposição do conceito clássico para o contexto virtual e isso se deu com base no levantamento bibliográfico de 21 trabalhos com a palavra-chave exposição virtual e mais 9 textos em inglês, com as palavras-chaves *virtual exhibition*, *online exhibition* e *digital exhibition*, entre eles artigos, comunicações, *thesaurus*, livros, dissertações e teses. A necessidade de buscar por correlatos nas pesquisas em inglês se deu pelo objeto se apresentar de maneira corrente nestas três formas. Também testamos estes sinônimos em português e percebemos que não são termos correntes na nossa bibliografia. Desta maneira, pudemos nos ater simplesmente à exposição virtual e, por este motivo e outros que serão especificados no capítulo em questão, consideramos a expressão exposição virtual a mais adequada a nossa proposta de representação.

A partir do levantamento das definições correntes tanto na bibliografia em português quanto em inglês, expressamos aqui aquelas que aparecem com maior recorrência nos textos analisados e considerados por nós como as principais referências sobre o assunto. Como dito anteriormente, identificamos que na literatura em português o objeto é comumente utilizado como se seu significado fosse implícito, isto é, na maioria das vezes não é apresentado ao leitor qualquer tipo de resumo ou definição sobre do que se tratam as exposições no mundo virtual. Porém, isso ocorre com menor frequência na literatura em inglês, já que geralmente é apresentada pelo menos uma síntese do que são as exposições virtuais, baseadas nas principais referências citadas anteriormente. Contudo, mesmo quando essas definições são apresentadas, tanto em português quanto em inglês, elas ainda são insuficientes, por vezes singelas demais, ou, há muito desatualizadas pela própria passagem no tempo e pelo advento de novas tecnologias, pelo menos com base na nossa percepção.

Essa análise de insuficiência das definições correntes é apresentada no capítulo em questão e é feita num primeiro momento contrapondo uma definição com outra, em que são notadas certas incoerências e, num segundo momento, com base num estudo de campo que foi realizado para o Projeto de Conclusão de Curso da autora e atualizado para a presente dissertação. No caso, o que se percebeu é que algumas exposições virtuais que estão vigentes não são contempladas pelas definições encontradas na revisão da bibliografia. Isso se dá pelo

ritmo acelerado do desenvolvimento tecnológico, ou seja, hoje existem novas tecnologias e conseqüentemente potencialidades de se utilizarem novos recursos para concepção de exposições que nem sequer eram imagináveis nas décadas em que foram construídas as definições analisadas sobre exposições virtuais e, por este motivo, defendemos a sua atualização.

Uma vez apresentada a pesquisa teórica, iniciaremos a segunda etapa desta dissertação: a construção de um modelo conceitual de exposição virtual e posteriormente a elaboração de uma proposta de definição. Dizemos proposta porque compreendemos que ela ainda necessita de uma validação fundamentada. Isto é, um parecer de especialistas (estudiosos e profissionais da área) para a validação do conceito aqui elaborado.

Mas voltando ao nosso quarto capítulo que trata da construção do nosso modelo, segundo Le Moige (*apud*. Campos, 2004) “conhecer é modelar”, isto é, o intuito de compreender determinado fenômeno depende do deslocamento desse objeto do campo das ideias para o campo da representação. Dodebei (2002) e Campos (2004) nos ajudam a compreender que a técnica de modelização, típica da teoria geral de sistemas (Bertalanffy, 1973 *apud* Dodebei, 2002) pode ser aplicada para as mais diversas áreas, sendo as principais apontadas por elas como: a (1) teoria da informação, na qual os modelos possibilitam a elaboração de arranjos computáveis; (2) a ciência da informação, em que auxiliam no desenvolvimento de linguagens documentárias que por sua vez auxiliam na recuperação e ordenamento de documentos; e a (3) a teoria da terminologia, na qual os modelos contribuem para a “sistematização dos conceitos e, conseqüentemente, a elaboração de definições” (Campos, 2004, p. 24).

Os modelos derivam da necessidade humana de entender a realidade, aparentemente complexa e são, portanto, representações simplificadas e inteligíveis do mundo, permitindo vislumbrar as características essenciais de um domínio ou campo de estudo. Esta simplificação exige criatividade, tanto sensorial quanto intelectual, o que implica admitir-se que, na construção de modelos, algumas características da realidade, que não se referem diretamente aos objetos buscados, são desprezadas ou abandonadas, em função da maior inteligibilidade ou facilidade de compreensão. De fato, não teria sentido substituir a realidade (aparentemente complexa) por modelos ainda mais complexos (Dodebei, 2002, p. 19).

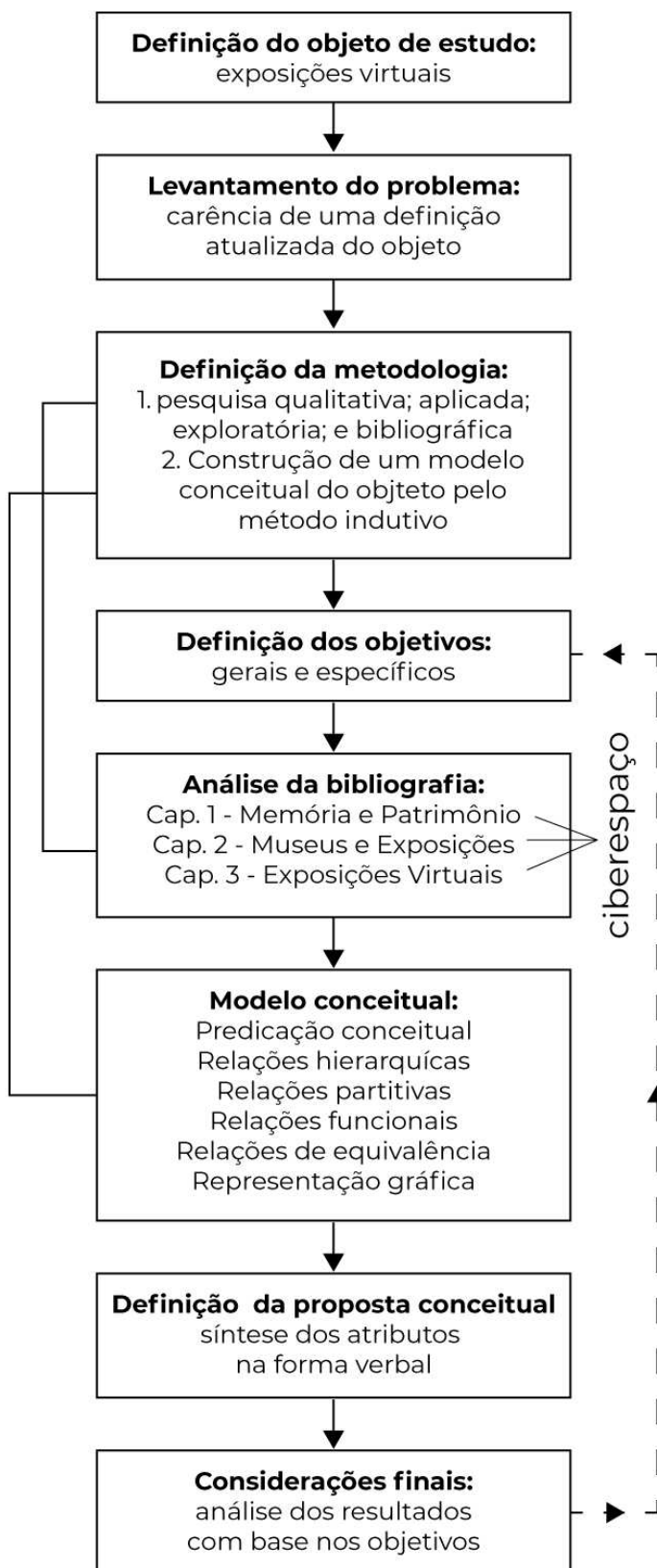
O método de raciocínio utilizado nesta pesquisa foi o indutivo, isto é, “a obtenção da terminologia se faz mediante a identificação de termos prováveis a partir do exame da

literatura corrente” (Dodebei, 2002, p. 70) que também é o indicado como o mais adequado, por Campos (2004) para a construção de modelos que objetivam a definição de um conceito e que, no caso, se adequa às ambições desta pesquisa. Campos (2004) nos orienta com 4 princípios fundamentais para a elaboração de um modelo, no entanto, a autora deixa explícito que não existe um método rígido para a sua aplicação, mas apresenta algumas sugestões a depender do objetivo do modelador.

No nosso caso, o método que mais se aproxima do objetivo de se obter uma definição é o que a autora associa a teoria da terminologia, contudo, um adendo é necessário: a teoria geral da terminologia visou atender aos conceitos referentes a área da tecnologia, com o intuito de normalizar e internacionalizar conceitos, ideia esta que não se adequa às ciências humanas (Campos, 2010). Dito isso, é importante ter em mente que não pretendemos fechar ou esgotar o conceito de exposição virtual, a ideia é criar uma representação gráfica que nos ajude a assimilar os seus conteúdos, processos e relações conceituais e propor uma definição com base nas características levantadas pelo modelo.

Com o intuito de representar o que tratamos neste tópico, elaboramos um modelo que sintetiza o método utilizado para o desenvolvimento da pesquisa e, dessa maneira, podemos demonstrar ao leitor como se deu o processo de pesquisa através de uma representação gráfica que apresenta todas as etapas e as suas relações. Para além disso, ela também auxilia na compreensão do método ele possibilita na descrição das etapas de modelização, isto é, a representação apresentada a seguir nos auxiliou na escrita das etapas do método, servindo como técnica criativa para o desenvolvimento da presente dissertação.

Figura 1 - Modelo conceitual da pesquisa



Fonte: Elaboração das autoras (2023).

Como podemos observar, o modelo conceitual da pesquisa (acima) sintetiza os processos metodológicos já demonstrados (como a revisão de bibliografia) e, também, é capaz de auxiliar as modeladoras, no caso as autoras desta pesquisa, a visualizar aquilo que elas ainda não perceberam. Esse modelo tem o potencial de sistematizar a organização do conhecimento e, desta maneira, compreender o que falta a ser expressado sobre o objeto representado no modelo. Além da representação gráfica servir como um dispositivo de memória que, ao acessarmos esta simplificação, ela também possibilita a lembrança dos pensamentos complexos que fundamentaram a sua construção. Isto é, por trás daquele termo, frase, linha, seta ou retângulo existe um raciocínio complexo que em alguma medida é sintetizado através da linguagem textual, mas que é ainda mais abreviado na linguagem visual, como acontece no modelo anterior.

Desta forma, se nos baseamos na figura 1, se torna evidente que ainda precisamos tratar dos processos que se referem à segunda etapa desta dissertação. No caso, são os processos referentes a construção do modelo conceitual que nos auxiliará na nossa proposta de definição de exposição virtual, sendo eles: (1) a predicação conceitual; (2) as relações hierárquicas; (3) as relações partitivas; (4) as relações funcionais; (5) as relações de equivalência e por fim, (6) a representação gráfica do modelo conceitual. Todas as etapas foram devidamente abordadas e explicadas posteriormente em seus respectivos tópicos. A ordem e escolha dos procedimentos seguiram os princípios propostos por Campos (2004) e Dodebei (2002), com o objetivo de construção de uma representação gráfica (modelo conceitual) para a definição de um conceito, no caso, o de exposição virtual.

Mesmo com o entendimento de que abordaremos, com mais detalhes, todos os procedimentos necessários para a construção do modelo, é importante trazê-los também neste momento para que a descrição do método se faça compreensível. Nessa perspectiva, o primeiro recurso utilizado foi a predicação conceitual e que se trata de uma relação lógica que pode ser estabelecida entre um termo ou conceito e suas características ou atributos, através da elaboração de enunciados verdadeiros. Por exemplo, no caso do conceito ‘computador’ podemos desenvolver diversas sentenças como: é um dispositivo eletrônico; pode ser portátil ou fixo; é capaz de armazenar memória; e etc. A listagem dessas predicações nos ajuda a esboçar uma compreensão sobre objeto em análise, este objeto que, aliás, pode ser qualificado como individual ou geral.

Após a predicação conceitual iniciamos as relações conceituais, sendo um total de 5 escolhidas para a elaboração da nossa representação e na que se refere ao segundo processo

(para a construção do modelo) são as chamadas relações hierárquicas. O objetivo deste procedimento é o de reconhecer as relações de subordinação entre os conceitos. E, através destas relações de subordinação, torna-se possível sistematizar e, em seguida, visualizar a extensão e ordenação dos diversos conceitos que tangenciam o objeto, ou seja, o contexto no qual o termo em análise está inserido.

O terceiro procedimento são as relações partitivas, isto é, relacionar o conceito com as partes que o constituem. Nesse tipo de relação, consideramos o nosso objeto de estudo como um todo e almejamos identificar as partes que o compõem, por exemplo: patrimônio, narrativa, interface, usabilidade etc., são partes do conceito de exposição virtual. De acordo com Dodebei (2002), o conceito do todo “inclui como características os conceitos de suas partes” (Dodebei, 2002, p. 93), ou seja, tratam-se de relações de inclusão. Ao adicionar conceitos como parte do todo, compreendemos que este todo incorpora em seu significado as demais definições dos conceitos que o constituem.

Após o estabelecimento das partes que compõem o nosso conceito, iniciamos o quarto recurso da segunda etapa do nosso método de pesquisa. E refere-se às relações de categorias, estas que são utilizadas para definir a extensão e compreensão de um conceito, ou seja, para identificar os elementos que pertencem ou não ao universo do conceito. Anteriormente estabelecemos as relações entre os conceitos que fazem parte do nosso objeto. Agora, a ideia é traçar relações entre outros conceitos que não são parte das exposições virtuais, mas aquelas com as quais o nosso objeto se relaciona. O que nos possibilita visualizar o universo conceitual no qual o conceito ‘exposição virtual’ está inserido, mas diferentemente das relações hierárquicas, expressadas anteriormente, as relações entre categorias se baseiam na subordinação. Estas relações são do tipo funcionais ou associativas e num extremo poderíamos considerar que todos os conceitos relacionam-se entre si (Dodebei, 2002, p. 94 - 95), mas como nosso objetivo trata-se de definir um conceito, ou seja, fazer a síntese de um objeto que pertence ao mundo fenomenal através da linguagem e isto necessariamente resulta numa redução de seu significado. Foi estabelecido alguns critérios para esta etapa relacional, sendo elas (1) causa e efeito; (2) concorrência; (3) constituição; e (4) agente.

Já as relações de equivalência que corresponde ao quinto procedimento relacional desta dissertação, visa estabelecer conexões entre os termos que se referem ao mesmo conceito. Em outras palavras, dois termos são considerados equivalentes quando podem ser usados como sinônimos sem afetar o sentido de uma frase ou texto. Como falamos anteriormente, existem alguns outros termos, além de exposições virtuais, que foram

identificados na revisão de bibliografia e que também se referem às exposições de museus presentes no ciberespaço. No contexto da terminologia, a relação de equivalência é fundamental para garantir a consistência na comunicação técnica e evitar ambiguidades e redundâncias desnecessárias (Campos, 2004).

Uma vez realizado o reconhecimento das relações conceituais, foi possível iniciar o processo de representação gráfica do modelo. Por sua vez, ele é diretamente baseado nas relações formadas entre o conceito ‘exposição virtual’ e os demais conceitos que constituem o próprio objeto ou que pertencem ao seu universo conceitual. Dessa maneira, por se tratar de uma representação, é necessário fazer algum tipo de redução do que foi levantado pelas etapas anteriores, por exemplo: é perceptível que alguns conceitos se repetem em diferentes tipos de relações e, conseqüentemente, eles não necessitam aparecer duas vezes num mesmo modelo. Outras simplificações também podem ser feitas, e todas elas são expressadas, neste trabalho, no tópico 5.3 que trata justamente da apresentação do modelo.

Por fim, com todos os insumos necessários, foi possível apresentar uma proposta de definição para as exposições virtuais que também se trata de uma representação, mas dessa vez verbal e que pretende significar o objeto de estudo. Contudo, vale ressaltar que o motivo da precaução de apresentarmos uma proposta ao invés de uma definição efetiva é o de compreendermos a necessidade de que a definição, aqui concebida, ainda necessitaria de uma etapa posterior para sua completa confirmação. No caso, consideramos que ela deva ser avaliada e possivelmente modificada por um painel de especialista (composto por profissionais e pesquisadores da área), através de um método específico para esse fim e que seja capaz de ratificar a aplicabilidade da definição desenvolvida.

Por conseguinte, com o intuito de explicitar o escopo e finalidade desta dissertação, são apresentados a seguir os objetivos gerais e específicos que, além de definirem as intenções da pesquisa, também indicam o método para a execução da coleta e apresentação dos dados levantados na investigação. Assim, temos como proposta ou objetivos gerais elaborar uma possível definição de exposição virtual por meio da construção de um modelo conceitual.

1. A MEMÓRIA E SEUS DISCURSOS COMO VALORES PATRIMONIAIS

O início da nossa discussão teórica se dará primeiramente sobre um entendimento dos conceitos da memória, entre eles, a memória individual e coletiva, assim como a área de conhecimento que estuda esses conceitos e suas relações, no nosso caso, com o patrimônio, mas que também podem ser traçadas com outros como o espaço, a linguagem, a subjetividade, a criação etc.

O conceito de memória social, se faz necessário especificar, como explica Gondar (2016) em seu ensaio que abre o periódico da revista *Morpheus* “Porque Memória Social?”, que a discussão sobre o conceito não pode se dar de maneira fechada e inflexível, uma vez que a memória social nunca ‘é’, mas sim ‘está’ em frequente movimento entre o ato de recordar e esquecer. Dito isto, a autora traz uma segunda elucidação sobre o que dificulta a concordância em se desenvolver um conceito rígido acerca da memória, uma vez que esta disciplina se encontra em disputa por diversas áreas do conhecimento, dentro das quais ainda se possui muitas controvérsias. Desta forma, sua primeira proposição dentre cinco é que “o campo da memória social é transdisciplinar”, o que quer dizer que para além da polissemia concebida aos estudos da memória, o que permite à mesma a atribuição de diversas definições e significados, é que ela é transversal dentre as disciplinas que a pleiteiam sua conceitualização, fazendo emergir um campo de disciplina especializado que comporte os estudos isolados, já que estes, justamente por suas limitações não conseguem sozinhos resolver as problemáticas levantadas acerca dos estudos da memória.

O que nos leva a segunda proposição de Gondar (2016): “o conceito de memória social é ético e político”, isto é, apesar da polissemia do conceito de memória social, as suas definições não são equivalentes, contudo, coexistem, e a atribuição de uma sobre a outra se dá através de uma disputa ética e política. Portanto, qualquer tentativa que se isente de intencionalidade é, na verdade, carregada de pretensões éticas e políticas.

Assim sendo, a memória social, se tratando de experiências de grupos sociais, atua, de acordo com Lifschitz (2016), como pontos de vistas espontâneos que disputam com outras memórias dentro de uma memória política, esta sim de caráter intencional. Mas, dito isso e dando continuidade às proposições de Gondar (2016) quanto à conceitualização da memória social, compreendemos uma convergência com os itinerários descritos por Abreu (2016) no ensaio que segue logo após ao de Jô Gondar. As duas autoras concordam no que diz respeito à: “A memória implica conhecimento” (terceira proposição de Gondar) e que “A memória é

uma atividade dinâmica entre o ato de lembrar e esquecer” (segundo itinerário de Abreu). Desta forma, não se deve atribuir um valor positivo ao ato de lembrar e um negativo ao de esquecer, já que ambos são comportados pela dinâmica de movimento em que a memória se encontra. Sendo assim, o sujeito ou grupos sociais, ao conceber e interpretar suas memórias, o fazem dando valor a determinadas e experiências em detrimento de outras. É justamente isso que leva a memória a se transformar e produzir novas significações e, então, a serem projetadas de uma forma criativa no desenvolvimento do futuro.

Ao refletir sobre a quarta proposição de Gondar (2016), “A memória não se reduz a identidade”, compreendendo o terreno sinuoso em que se dá a limitação da memória em torno das defesas identitárias, uma vez que estas, de acordo com a autora, são ficcionais. Contudo, elas possuem um caráter muito importante no que se diz a preservação da autoestima de grupos historicamente oprimidos (Gilroy, 2002). O cuidado é justamente compreender o caráter excludente que traz a identidade, em que separa o ‘eu’ do ‘outro’, sendo esta seletividade necessária na construção de uma determinada memória e identidade (Vieira e Gomes, 2016).

Por fim, podemos expressar a última proposição: “Memória não se reduz à representação” (Gondar, 2016), pois ao compreendermos tudo o que constitui a construção da memória social. Atribuímos a ela uma natureza processual, sendo as representações apenas aquelas partes da memória que de alguma forma se cristalizaram e esse ponto nos interessa muito, uma vez que tal cristalização da memória em objetos ou manifestações é que possibilita estes bens serem patrimonializados. Eles são objetos ou manifestações que por diversas motivações recebem esse título em detrimento de outros e, que, por esse valor a eles instituídos, deverão ser preservados para a fruição e interpretação de gerações futuras.

Desta maneira, compreendemos a memória social como um campo de estudo e que se relaciona com o termo memória coletiva cunhado por Maurice Halbwachs. Esse termo revolucionou os estudos relacionados à memória ao considerá-la algo além da simples capacidade humana de recordar, sendo ela, na sua concepção, um fato social constituído e constituinte. Em suas palavras: “cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva, este ponto de vista muda conforme o lugar que ali eu ocupo, e que este lugar mesmo muda segundo as relações que mantenho com outros meios” (Halbwachs, 1990, p. 51).

A partir dessa mudança epistemológica, muitos autores contribuíram com problematizações e atualizações sobre o tema que, assim como define Pineda (2017), é um

processo vivo, polimorfo, inconclusivo e que se distingue pela sua multiplicidade. Michel Pollak (1992), por exemplo, nos atentou acerca da relação entre memória e o sentimento de identidade, sendo ela um pilar importante “do sentimento de continuidade e de coerência de um indivíduo ou de um grupo de reconstrução em si” (Pollak, 1992, p. 204). O mesmo autor chama a atenção, também, acerca dos elementos de dominação e violência simbólica presentes na memória coletiva (Pollak, 1989).

Mas retornando para o discurso de Pineda (2017), o autor destaca que as dinâmicas de reminiscência se dão através de um agregado de três dispositivos, sendo eles os então chamados de marcos sociais da memória: o tempo, a linguagem e o espaço. O primeiro se refere ao processo que a memória executa de reconstruir o passado, sempre dentro do presente, possibilitando a prospecção do futuro. O segundo se dá através do qual expressamos nossas memórias e também recebemos as memórias dos outros, constituindo relações sociais que, por sua vez, geram novas memórias. E o terceiro o espaço é responsável pelo sentimento de permanência e continuidade frente à inevitável ação do tempo, dispositivo não somente marcado pela memória, como também condicionado pelo poder.

Nesse ponto, surgem alguns questionamentos referentes ao supracitado terceiro dispositivo, pois, o que acontece quando a memória nasce ou se encontra com um meio desterritorializado como o meio virtual? O que se mantém das considerações sobre memória e espaço dentro do meio virtual e o que muda? Como pode, afinal, a memória se constituir sem um de seus dispositivos? Ou seria a alegoria do ciberespaço um análogo suficiente para o espaço físico que conhecemos? A seguir, tentamos encontrar algum caminho possível para responder estas questões, mas como é de se supor, para cada resposta encontrada, outras três perguntas surgem no percurso.

Mas, antes de entrarmos na nossa discussão sobre a relação entre os conceitos de memória e o ciberespaço, é necessário diferenciar, no tratamento deste trabalho, o que seria o “virtual” do que seria “digital”. Isto, pois mesmo se tratando de termos amplamente difundidos no nosso cotidiano, são facilmente confundidos, inclusive como sinônimos. Porém, se tratam de conceitos diferentes e, dessa forma, possuem seus significados específicos.

1.1 VIRTUAL E DIGITAL

Quanto ao que entendemos por virtual, Pierre Lévy (2007) nos apresenta diferentes perspectivas para a sua definição, entre elas: a filosófica, a corrente e a técnica. Com relação à primeira (filosófica), o virtual é compreendido como oposto ao atual, é classificado como o que existe em potência, antes da realização do fato. Já na segunda (corrente), o virtual recebe a significação de algo que é irreal, sendo pressuposto a realidade como uma efetivação material, algo tangível e, por conseguinte, o que existe no contexto real não pode ocorrer simultaneamente no contexto virtual, no que se difere da perspectiva filosófica que vê o virtual não como algo oposto à realidade, mas sim ao atual, sendo virtualidade e atualidade duas formas diferentes de realidade. Em seguida, a última perspectiva (técnica), a qual considero de maior aplicabilidade à esta investigação, o virtual está relacionado à desterritorialização, isto é, aquilo que é “capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 2007, p. 47).

Já o digital é considerado como um objeto que é constituído por dígitos, ou seja, aquilo que é construído por código numérico, pela linguagem computacional, código binário, algo oposto ao que é analógico. Está ligado às questões técnicas, diferenciando-se do virtual, que está ligado à perspectiva conceitual (Hamelink, 1997 *apud* Reis, 2019). Como bem explica Vera Dodebei (2008) no seguinte trecho:

A diferença entre digital e virtual está diretamente vinculada ao processo, no caso do atributo digital, e no meio ou ambiente, no caso do virtual. Podem existir, desta forma, objetos digitalizados que habitam tanto o mundo concreto como o mundo virtual, mas o mundo virtual é habitado apenas por objetos digitais (Dodebei, 2008, p. 28).

É importante saber diferenciar os significados de virtual e digital para uma correta interpretação sobre os discursos que foram aqui apresentados e discutidos. Quando falamos de digital, estamos nos referindo à composição do objeto e quando tratamos de virtual nos referimos ao meio. Por exemplo: “o pôster digital foi impresso e exposto na exposição presencial”. Com esta sentença, queremos comunicar que o pôster em questão foi concebido através de programas de computador, portanto, ele é um objeto nascido digital, mas a partir do momento em que este pôster é impresso, ele adquire materialidade, e essa impressão não pode ser considerada um objeto digital mesmo que seja uma representação do pôster digital, o

pôster impresso é um objeto material. Também podemos observar uma transposição de meios, no caso o pôster digital habita o ambiente virtual, já a sua impressão está presente no mundo concreto.

É muito comum, nos tempos atuais, ouvirmos ou lermos a utilização do termo nativo digital para se tratar do grupo pertencente à Geração Z. Entretanto, o conceito de nativos digitais não é assim tão recente, ele foi criado por Marc Prensky em 2001 para se referir aos jovens nascidos após a inserção dos computadores pessoais e da internet no cotidiano social. No caso, essa geração de jovens seria familiarizada às tecnologias digitais e desta forma recorreria principalmente a elas para a obtenção de informações em detrimento dos meios analógicos. Esse processo de alfabetização da linguagem digital, de maneira quase que simultânea à alfabetização na língua nativa, é o que inspirou a criação do termo “Nativo Digital”. Como todo conceito, a sua construção é artificial, mas gera certa estranheza já que, como compreendemos anteriormente, não é comum relacionar naturalidade a um atributo, como por exemplo, “nativos de carne e osso”. O mais habitual é que relacionamos com alguma localidade, como “nativos brasileiros”, desta forma, talvez a utilização mais correta do termo fosse a de “Nativos virtuais” ou “Cibernativos”, já que estamos falando de jovens que habitam o meio virtual e desta forma são constituídos e constituintes da cibercultura.

Mas como exceção, por se tratar de um termo muito corrente, utilizaremos a expressão nativos digitais como sinônimo das pessoas que nasceram após a difusão da internet. Mesmo que pudéssemos discordar ou discutir a correta escolha sobre os termos, é assim que o termo é atualmente empregado e não buscamos, na presente pesquisa, disputar essa questão.

1.2 MEMÓRIA SOCIAL E O CIBERESPAÇO

Apesar de saber pela física que o meio virtual não é realmente um espaço, mas sim um sistema pelo o qual nos comunicamos, de certa forma, ele apresenta muitas características que são compatíveis com as de um espaço público. Afinal, lá acontecem encontros e desencontros de pessoas, isto é: relações sociais e não somente isso, pois as páginas e plataformas também são marcadas, deixando rastros de memória que, inclusive, são disputadas por diferentes grupos sociais. Muitos grupos, por sua vez, só existem por meio da internet, já que não possuem um vínculo territorial.

Não à toa, Eliza Casadei (2009) resgata os lugares de memória de Pierre Nora e os aplica no contexto da internet. Ela apresenta alguns exemplos de páginas e faz uma relação

conceitual, apresentando sua problematização em dois pólos de análise: (1) esgarçamento da noção de comunidade que, assim como o espaço aqui é tratado, não necessariamente possui uma dependência geográfica e (2) uma modificação radical da linguagem, uma vez que em decorrência da invenção, implementação e difusão do hipertexto, estaríamos, na atualidade, realizando uma mixagem entre leitura em linha e leitura de superfície. De certo modo, a autora tem sucesso em demonstrar como a nossa relação com a informação, cultura, identidade e, por assim dizer, a própria memória, são impactadas pelo nosso convívio virtual.

Além desse esgarçamento da noção de comunidade, temos a internet também influenciando no efeito que Stuart Hall (2006) chama de “deslocamento” ou “fragmentação” da identidade do sujeito pós-moderno, uma vez que este não apresenta uma identidade fixa, essencial ou permanente, como antes se entendia, pelo menos de acordo com a conceitualização sociológica a respeito das questões da identidade. De acordo com o autor, estamos frente a uma nova perspectiva que seria a identidade móvel, isto é, o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, sem que elas tenham, obrigatoriamente, uma unidade ou elo coerente entre si. Esse fenômeno, de acordo com o autor, é causado em grande parte pela globalização, evento este que não foi iniciado ou depende da internet para ocorrer, mas é potencializado por ela, no qual o espaço entre dois pontos (de comunicação) é percorrido via satélite “num piscar de olhos”. Isso é o que Harvey (1989 *apud* Hall, 2006) identificou como a “destruição do espaço através do tempo” (Hall, 2006).

Entretanto, gostaríamos de delongar um pouco mais sobre o questionamento no qual, em suma, o que se modifica quando um [ou talvez dois (se considerarmos que o tempo, também, tem suas barreiras diluídas pelo ciberespaço)] dispositivo(s) da memória deixasse de existir? Ou melhor, não é de grande interferência, uma vez que a internet é um ambiente desterritorializado? Afinal, se é o dispositivo “espaço” aquele que seria responsável pelo nosso sentimento de permanência e continuidade, seria ele também um dos responsáveis por essa tal sensação de fragmentação, da qual Hall (2006) se refere? Ou, quem sabe, como comentado por Pollak (1992) que associa a sensação de continuidade à identidade? O espaço ou a virtualização do espaço afetam a identidade e que, por sua vez, modificam a cultura, juntamente à nossa condição de existência.

Mas para além disso, numa lógica quase inversa, se considerarmos o espaço um dos pilares para a imposição do poder através da memória, não seria o ciberespaço um ambiente mais democrático por excelência? Já que ele possibilita um meio de disputa mais aberto, permitindo que as memórias se mostrem em sua heterogeneidade, tais como são. Afinal,

apesar de já percebermos a imposição de anúncios baseados em nossos dados almeja o estímulo do consumo, ainda somos nós que, em certa medida, filtramos e personalizamos nosso percurso de navegação, sem esbarrar obrigatoriamente com monumentos que não nos representam ou, ainda, em sentido metafórico, sermos obrigados a utilizar um domínio de *website* com o nome de um general ou qualquer outros tipos de “heróis” nacionais que por motivos quaisquer e, até mesmo sem um consenso popular, foi decidido homenagear por quem detinha o poder e suas motivações.

Outra perspectiva é a de José Van Dijck (2007) que apresenta de maneira menos abstrata o processo de transição do que a autora chama de memórias mediadas, do contexto analógico para o virtual. A autora argumenta sobre como os objetos e as tecnologias informam a memória, ao invés de transmiti-la. E que já, há algum tempo, utilizamos de alguns objetos, como dispositivos capazes de auxiliar no nosso processo de reminiscência, não só no armazenamento, como também na comunicação. Premissa essa, aliás, que encontra concordância com o discurso de Pierre Lévy (2010), no qual vai um pouco além das questões da memória e considera os objetos como parte ativa na ação do pensamento. O autor assim explica:

Pensar é um devir coletivo no qual misturam-se homens e coisas. Pois os artefatos têm o seu papel nos coletivos pensantes. Da caneta ao aeroporto, das ideografias à televisão, dos computadores aos complexos de equipamentos urbanos, o sistema instável e pululante das coisas participa integralmente da inteligência dos grupos (Lévy, 2010, p. 104).

Ou, como já questionaria Halbwachs, “quantas pessoas têm espírito crítico suficiente para discernir no que pensam, a participação dos outros e confessar para si mesmas que o mais das vezes nada acrescentam de seu?” (Halbwachs, 1990, p. 65). Esse questionamento exemplifica como a memória individual não é mais do que um ponto de vista sobre a memória coletiva.

Ainda comentando sobre a obra de Van Dijck (2007), a autora defende que a digitalização das nossas memórias acaba não só por redesenhar nossos paradigmas quanto a nossa memória, como também aos nossos conceitos de eu e sociedade. Essa concepção vai ao encontro dos sinais de esgarçamento da noção de comunidade e fragmentação da identidade comentados anteriormente. O que se acrescenta é o fato de a autora também acreditar que os mecanismos digitais não impactarão somente a cultura e as nossas mentes, mas conjuntamente os nossos corpos, uma vez que:

Se aceitarmos a premissa de que a memória não está localizada nem dentro do corpo ou na cultura mas sim incorporada através da experiência onde a mente, computador e objetos distribuem e agenciam estas informações, a ideia de intervenção nas funções cerebrais pelas tecnologias das informações talvez se torna mais realista (Van Dijck, 2007, p. 45).

Através desta citação, a autora sugere que as tecnologias das informações possuem a capacidade de alterar nosso cérebro e, conseqüentemente, nossas mentes, bem como toda a experiência cognitiva e de pensamento. Essas tecnologias da inteligência⁸ já foram estudadas e discutidas por Lévy, ainda do início da década de 90. O que não se previa, como já esperado, eram os contornos proporcionais que elas poderiam chegar. Um exemplo disso chama a nossa atenção, novamente, para a inferência das tecnologias sobre as nossas capacidades cognitivas: o avanço, no sentido da quantidade, qualidade e receptividade (por parte dos usuários da rede em geral), das Inteligências Artificiais (IAs).

Por curiosidade, perguntamos a uma IA, no caso o ChatGPT⁹, por uma definição do conceito de IAs e a resposta foi a seguinte:

As inteligências artificiais (IAs) são sistemas computacionais projetados para simular e replicar a capacidade de pensamento, aprendizado e tomada de decisões semelhantes às dos seres humanos. Elas são criadas usando algoritmos e modelos matemáticos complexos que permitem o processamento de grandes quantidades de dados e a extração de padrões para realizar tarefas específicas, como reconhecimento de imagens, processamento de linguagem natural, tomada de decisões autônomas e interação com os seres humanos. As IAs podem ser classificadas em diferentes tipos, como redes neurais artificiais, algoritmos genéticos, lógica difusa e sistemas especialistas (Openai, 2023).

De maneira prática, acabamos de utilizar uma IA como referência desta dissertação. Mas, apesar de não ser nosso objetivo esgotar a discussão ética sobre a validade de manipular esses sistemas simuladores da capacidade humana de pensamento, para a produção de conhecimento científico, compreendemos que esses programas, por já estarem disponíveis de maneira gratuita aos usuários da web, servem como uma ferramenta muito potente e democrática de expandir a nossa capacidade, enquanto humanos, do processamento das informações.

⁸ Para um melhor entendimento sobre o assunto, sugerimos a leitura da obra “As tecnologias da inteligência” do autor Pierre Lévy (1993).

⁹ É um modelo de inteligência artificial desenvolvido pela OpenAI para responder a perguntas e gerar texto coerente em linguagem natural. Ele faz parte da família GPT (*Generative Pre-trained Transformer*) e é treinado com uma volumosa base de dados para gerar respostas coerentes e contextuais com base nas entradas (perguntas, através de texto) fornecidas pelos usuários. [Disponível aqui](#).

Porém, o que mais chama a atenção sobre as IAs não são exatamente os benefícios que elas podem trazer para ciência em geral, indústria ou entretenimento. Assim como a própria internet, o que desperta o interesse muitas das vezes é justamente as adversidades que vem junto com a invenção e difusão de uma grande técnica. Muitas dessas preocupações são ocasionadas pelo estranhamento frente a algo até então desconhecido, mas não somente. É importante apontar que as IAs projetadas com o intuito de acelerar a capacidade de processamento humano das informações acabam por gerar exatamente o inverso, a desinformação. Termos como a *Fake News* ou até mais recente o *Deepfake*, são estrangeirismos cada vez mais comuns no nosso cotidiano. De certa maneira, podemos dizer também que são umas das grandes problemáticas enfrentadas pelos sujeitos e sociedades pós-modernas. Afinal, no meio desse dilúvio informacional em que vivemos, como separar a informação verdadeira da falsa?

Não estamos mais falando de artigos de jornal falsos, imagens adulteradas ou vídeos e áudios recortados fora de contexto. Nos referimos a produtos de IAs tão verossímeis que confundem ainda mais a nossa percepção sobre as informações que recebemos. Por exemplo, um aluno poderia utilizar o ChatGPT para escrever um texto escolar de maneira tão eficiente e parecida com a produção humana que o professor ludibriado seria capaz de aprovar este trabalho, sem constatar que ele se trata de uma fraude. Outro exemplo é a capacidade de gerarmos áudios inéditos com a simulação com base na voz de uma pessoa. Alguns usuários têm gerado a tradução de músicas inteiras de seus artistas estrangeiros favoritos, com a simulação da voz desses mesmoS artistas que muito provavelmente desconhecem essas adaptações, ou sequer possuem a capacidade de cantar em outro idioma.

Para além disso, muito recentemente foi lançado um comercial da *Volkswagen*¹⁰ em que a cantora Maria Rita contracena com a simulação de sua mãe, já falecida, Elis Regina, numa representação tão fidedigna que à primeira vista a autora julgou ser uma atriz muito parecida com a cantora. Outro exemplo de produto de IAs que gerou confusão em alguns usuários foi a disseminação de uma simulação fotográfica do papa Francisco¹¹, na qual o pontífice utiliza um traje *fashion* não usual para um membro da igreja católica, muito provavelmente inspirado no estilo de moda *streetwear*¹².

¹⁰ [Link](#) do vídeo em questão.

¹¹ [Link](#) da imagem em questão

¹² Caracterizado pela influência da cultura de rua, música, esportes e arte, o *streetwear* é conhecido por seu visual casual, descontraído e contemporâneo.

Dito isso e voltando aos interesses deste capítulo, é possível vislumbrar diversas possíveis problemáticas na relação entre memória e o avanço das tecnologias da informação e da capacidade de armazenamento e processamento dos dispositivos eletrônicos como o *smartphone*, *tablets* e computadores. Essas tecnologias possibilitaram um acúmulo de dados tão volumoso de informações que acabaram, de certa forma, se perdendo dentro do que Lévy (2010) chama de “dilúvio informacional”. Percepção esta que também se faz presente no pensamento de Huyssen (2004), em seu livro “Seduzidos pela memória”, no qual o autor destaca que “quanto maior é a memória armazenada em bancos de dados e acervos de imagens, menor é a disponibilidade e habilidade da nossa cultura para se engajar na rememoração ativa, ao menos é o que parece” (Huyssen, 2004, p. 67). Contudo, ao mesmo tempo que concordamos com o autor, também entendemos que as tecnologias, por mais que gerem um acúmulo de dados graças à expansão da capacidade de armazenamento, o avanço das modalidades de inteligências artificiais proporciona a humanidade uma ampliação da capacidade de assimilação e processamento das informações. Isto é, ao mesmo tempo que vemos uma crescente no acúmulo de informações, também percebemos uma maior agilidade na capacidade humana do processamento destas informações.

Por mais pertinente que seja continuar essa discussão sobre o armazenamento e processamento de memórias-dados-informação¹³, é necessário que nos relacionemos com os assuntos deste capítulo, a saber, o resultado da interação entre a memória e os objetos, no entendimento de que a memória é um produto social do fenômeno de reminiscência individual permeado pela memória coletiva. Sendo assim, compreendemos essa interação entre as memórias e suas narrativas com os objetos e manifestações como parte da valorização patrimonial.

Com o intuito de pensar as relações entre os objetos-manifestações e as memórias-informações dentro e fora do ciberespaço, convidamos o leitor a imaginar uma sensação cotidiana de que aquelas poucas e velhas fotografias reveladas cumprem melhor seu papel de recordação do que as incontáveis fotos digitais que a muito se perderam em algum cartão de memória, *pen drive*, *CD-rom* ou em perfis de redes sociais já desativadas. Nos tornamos tão obcecados em preservar o passado que acabamos por criar um contexto cultural acelerado de esquecimento. Dito isso, é necessário frisar que não pretendemos aqui reproduzir uma falsa dicotomia entre a rememoração e o esquecimento, já que compreendemos que

¹³ Sobre esse condensamento de termos como sinônimos, indicamos a leitura do texto “Memoração e patrimonialização em três tempos: mito, razão e interação digital” da autora Vera Dodebei (2015).

ambos fazem parte dos processos da memória. No entanto, é interessante analisar o fenômeno de como a expansão e popularização da internet e dos dispositivos eletrônicos que, num primeiro momento, aparentavam nos auxiliar no processo de armazenamento e rememoração, acabaram por atuar num sentido contrário.

Após a presente discussão sobre a memória e o ciberespaço, passaremos para o próximo tópico de interesse que também serve como um exercício para a nossa tentativa de compreender como a memória se apresenta no contexto virtual, porém de forma mais prática. Para esse fim, busco no patrimônio e no entendimento da memória como um valor patrimonial a possibilidade de vislumbrar um pouco melhor algumas das diferenças e potencialidades desses bens culturais, que são permeados pelas memórias quando adentram na internet.

1.3 SOBRE O CONCEITO DE PATRIMÔNIO

A categoria de patrimônio é um bom exemplo para explicarmos como a memória coletiva se apresenta através dos objetos ou manifestações culturais. Mas antes, se faz necessário conhecer os conceitos, discussões e disputas que estão correntes com relação ao sentido e atribuição dos patrimônios culturais. Numa definição abrangente, podemos dizer que patrimônio cultural é um agregado de todos os bens materiais ou imateriais que possuem um valor atribuído e são de interesse e relevância para a permanência e a identificação da cultura de um grupo social e étnico, como também de uma nação e até mesmo da humanidade como um todo (Vogt, 2008). De acordo com Meneses (2012), os patrimônios são, antes de mais nada, fatos sociais que contam com a participação da sociedade para a concepção de valores e que conta com o auxílio do poder público, principalmente no que diz respeito aos mecanismos de proteção desses patrimônios.

Por um lado, se acredita que o invento da categoria de patrimônio se deu conjuntamente ao desenvolvimento dos Estados modernos, após a revolução francesa, quando se vislumbrou a necessidade de identificação e preservação de símbolos que representassem a nação. Naquele contexto, o objetivo era o de inferir às populações uma ideia de identidade nacional hegemônica e, que, de acordo com Bourdieu (1998) (*apud* Vogt, 2009, p. 5) serviu:

Para a integração fictícia da sociedade no seu conjunto, portanto, à desmobilização (falsa consciência) das classes dominadas; para a

legitimação da ordem estabelecida por meio do estabelecimento das distinções (hierarquias) e para a legitimação dessas distinções (Bourdieu *apud* Vogt, 2009, p. 5).

Por outro lado, Gonçalves (2003) chama a atenção para uma outra perspectiva, a de que a categoria de patrimônio não é uma invenção moderna, se tratando, portanto, na visão do autor, de uma característica milenar da humanidade. Desta forma, a modernidade ocidental apenas impôs “os contornos semânticos específicos assumidos por ela” (Gonçalves, 2003, p. 26). Sendo assim, a ideia de patrimônio é uma categoria de pensamento existente em qualquer coletividade humana, não se restringindo às delimitações das sociedades modernas. Ainda segundo o autor, ao reconhecer essas diferentes compreensões, com relação aos patrimônios, se faz necessário que o pesquisador transite entre essas variadas dimensões semânticas, contrastando de maneira cuidadosa as concepções do observador com as demais significações possíveis.

Nesse sentido, compreendemos a noção de patrimônio como algo que é construído historicamente e transformado com o tempo. Desta forma, podemos observar que ao longo dos anos foram estabelecidas diversas qualificações possíveis para os objetos patrimoniais e que hoje podem ser alocados em algumas categorias, como por exemplo: histórico; artístico; cultural; arquitetônico; ambiental ou natural; paisagístico; etnográfico; religioso; mundial etc. Tivemos também a “Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial” da Unesco (2003), em que se definiu essa categoria como práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas que as comunidades, grupos ou indivíduos reconhecem como parte integrante do seu patrimônio cultural. O que foi muito bem-vindo para o desenvolvimento de regulamentações e normativas que levassem em consideração uma série de manifestações culturais como técnicas construtivas, hábitos, festejos, cantos, danças, bem como seus instrumentos, equipamentos, moedas, entre outros bens e manifestações da sociedade, garantindo, assim, mecanismos legais para a sua preservação.

Contudo, como discorre Márcia Chuva (2011), esse processo também ocasionou uma falsa divisão conceitual entre patrimônio material e imaterial, “posto que qualquer intervenção na materialidade de um bem cultural provocará modificações na imaterialidade. Além disso, essa divisão artificial implica uma política institucional que promove uma distribuição desigual de recursos” (CHUVA, 2011, p. 162) Ou seja, todo patrimônio material possui intrínseco a si uma valorização imaterial, assim como o patrimônio imaterial também possui representações incorporadas na materialidade, não havendo, portanto, razões práticas para a

sua diferenciação. Em outro contexto, Ruíz (1996) argumenta sobre o documento “*Bases para una Carta sobre Patrimonio y Desarrollo en Andalucía*”, em que defende a mudança do conceito de patrimônio histórico e bens culturais de Andalucia para simplesmente o de patrimônio, com o intuito de propiciar uma ampliação tanto qualitativa quanto quantitativa, na operação de preservação dos objetos. Dessa maneira, o autor considera que as qualificações dadas aos patrimônios apenas serviam para limitar a compreensão dos mesmos.

Dito isso, fica evidente se tratar de um tema que embora apresente diversas concordâncias, estará sempre em constante desenvolvimento, assim como a memória, até porque os dois conceitos se conectam profundamente. O que também se aplica, como será comentado num momento futuro desta dissertação, à conceitualização do que hoje se compreende como Patrimônio Digital. Desse modo, compreendemos que existem diversas significações possíveis de serem adotadas para representar o conceito de patrimônio, mas neste trabalho iremos considerar principalmente a definição de Harvey (2008), ao apontar o patrimônio como um fenômeno centrado no presente que utiliza de “memórias retrospectivas como insumo do passado para fabricar um senso de destino para o futuro” (Harvey, 2008, p. 22). Isto é, compreendemos que a função de preservação, documentação e comunicação dos patrimônios é a de garantir às gerações futuras o acesso e assimilação das memórias de um passado para a produção de novas perspectivas.

Com base nessa definição, é possível visualizarmos como as memórias individuais e coletivas operam sobre e através dos patrimônios que, assim como as memórias, estão sempre entre tensões e disputas. A valorização de uma manifestação sempre se dá em detrimento de outra, ou seja, a escolha de se preservar e documentar determinados bens e, assim, possibilitar às gerações futuras o seu usufruto, também consiste no abandono e esquecimento de tantos outros objetos e manifestações. Diante disso, os grupos sociais disputam essas narrativas históricas e culturais que se alternam e coincidem ao longo do tempo.

Por exemplo, no final do século XIX, os bandeirantes foram elevados ao status de heróis pelo estado de São Paulo, sendo homenageados de diversas formas, entre elas a instalação de diversos monumentos nos espaços públicos. A ideia era a de construir e enaltecer uma identidade paulista e então expandir o prestígio político do estado de São Paulo perante os demais, principalmente com relação aos estados nordestinos que até então prevaleciam sobre os outros, na conjuntura política da época. Sendo assim, de acordo com a narrativa por eles defendida, os bandeirantes seriam os desbravadores responsáveis pela

descoberta de riquezas e a extensão territorial brasileira e os símbolos da contribuição de São Paulo para com a nação.

O problema é que a romantização desses homens e das campanhas por eles executadas acabou por maquiar diversas violências, entre elas estupros, escravização e extermínio de quilombolas e povos originários (este último seria uma das principais motivações do grupo). Atrocidades que foram cometidas e das quais se possui documentos, relatos e registros históricos que comprovam o teor atroz e discriminatório das missões realizadas pelos sertanistas (como eram chamados os bandeirantes inicialmente)¹⁴. É evidente que muitos grupos sociais sempre contestaram a maneira como os bandeirantes foram alçados a heróis nacionais, mas recentemente este debate parece ter ganhado força inclusive através de ataques a monumentos, como em julho de 2021, em que a estátua do bandeirante Borba Gato foi incendiada deliberadamente¹⁵ por uma ação organizada com o intuito de confrontar a legitimidade de representação social desses “heróis nacionais”.

Aliás, é muito comum monumentos que um dia foram prestigiados, com o passar dos anos, entrarem em desacordo com os valores morais e culturais da época vigente e esse desalinhamento entre os monumentos e a opinião popular podem gerar atos de depredação, vandalismo e até de derrubadas, fenômeno chamado de iconoclastia. Entretanto, fuge ao escopo deste trabalho julgar ou discutir a legitimidade ou não dessas ações contra os patrimônios públicos, a nossa intenção aqui é apenas defender o ponto de que a compreensão social sobre as narrativas é fluída e tende a mudar com a passagem do tempo, como também dos interesses individuais e de grupos sociais e da possibilidade de terem ouvidas e respeitadas outras vozes e perspectivas. Assim, ressalta-se que o oposto também ocorre, ou seja, é possível que algo que um dia foi condenado no passado passe a ser prestigiado no futuro, tal qual Joaquim José da Silva Xavier, ou simplesmente Tiradentes, condenado à morte pelo crime de lesa-majestade (traição contra o rei) e posteriormente reconhecido como símbolo republicano do Brasil.

Outro exemplo dessas disputas por narrativas que se confrontam, alternam e coexistem ao longo do tempo é a celebração do Dia da Consciência Negra, comemorado no aniversário de morte do líder quilombola Zumbi dos Palmares. Ele também foi elevado ao posto de herói nacional, bem como os quilombos que hoje são protegidos como patrimônios e símbolo da herança africana no Brasil, status conquistado por meio da luta e manifestações do movimento

¹⁴ Fonte: Redação National Geographic. Disponível [aqui](#).

¹⁵ Fonte: Redação G1-SP. Disponível [aqui](#).

negro brasileiro. O que é controverso nessa história é o fato de Zumbi dos Palmares ter sido capturado e posteriormente assassinado pelos bandeirantes, isto é, por mais estranho que pareça, os dois lados opostos de uma mesma história são homenageados. E isso nada mais é do que um exemplo de como os nossos patrimônios são concebidos através da disputa entre narrativas que por mais conflitantes que possam ser coexistem.

Entretanto, nada garante que num futuro próximo uma possa prevalecer perante a outra. Pois, como foi apresentado anteriormente, os objetos ou manifestações recebem o selo patrimonial de maneira intencional e dependem tanto do interesse de uma comunidade que os reconheça como símbolos da sua memória e identidade, como também da articulação com o Estado que, por sua vez, assume a responsabilidade de preservar as representações patrimoniais. As diferentes vozes e o poder centralizador do Estado é que fazem com que uma narrativa em detrimento de outra, ou até mesmo ambas, sejam alçadas ao posto de patrimônio.

Entretanto, algumas coisas mudam quando as memórias e os patrimônios culturais adentram no ambiente desterritorializado do ciberespaço. Ao nosso ver, a principal mudança perceptível é a equiparação da capacidade de expressão que grupos historicamente marginalizados passam a ter em relação às classes que até então detinham maior influência nos meios de comunicação de massa tradicionais, como a televisão, o rádio, jornais impressos, etc. A partir do advento e popularização da internet, o cenário de reivindicação e expressão das narrativas se tornou essencialmente mais democrático. Contudo, algumas lacunas ainda existem no que tange à compreensão teórica e técnica dos patrimônios que habitam o universo virtual, tanto aqueles constituídos digitalmente quanto aqueles que possuem materialidade, mas foram posteriormente digitalizados. A seguir, adentramos na discussão dos aspectos conceituais que abordam essas questões.

1.4 PATRIMÔNIO NA ERA DIGITAL

No nosso levantamento da literatura sobre o tema do patrimônio digital, encontramos algumas definições dos conceitos de patrimônio digital, patrimônio cultural digital ou patrimônio cultural na era digital (mais adiante explicarei o porquê da existência destes três termos). Com o levantamento, foi possível observar duas linhas de definição distintas, uma mais abrangente e a outra mais específica e que se complementam, mas também discordam em alguns pontos, com relação ao entendimento dos conceitos.

De um lado, Dodebei (2015), em consonância com o que propõe a UNESCO (2003) na “Carta sobre a preservação do patrimônio digital”, considera que o conceito de patrimônio digital comporta tanto os bens culturais existentes somente no ambiente virtual, como aqueles que possuem materialidade e são posteriormente digitalizados, ou seja, duplicados para sua apresentação na internet. A seguir, a autora completa dizendo que o conceito de patrimônio digital “tangencia a ideia de patrimônio virtual, quer dizer, o patrimônio intangível ou imaterial circulando na web” (Dodebei, 2015, p. 10). Já de outro lado, Reis (2019) problematiza esse condensamento de dois tipos de patrimônios em um mesmo conceito. A autora (2019) defende que se adote uma terminologia específica para cada caso, sendo aquele bem cultural puramente digital (que só existe neste contexto), ou, por assim dizer, nascido digital, como o que estaria dentro da categoria de Patrimônio Digital. Por conseguinte, o bem cultural que é digitalizado seria então o supracitado Patrimônio Cultural Digital, uma vez que quando este é transposto para o ciberespaço, já foi patrimonializado e enfrenta um cenário completamente diferente do outro, que vem a se tornar patrimônio depois de sua circulação na web. Para além dessa diferenciação, a autora ainda cunha a terminologia Patrimônio Cultural na Era Digital, que trata justamente daquilo que inclui os dois termos anteriores, isto é, Patrimônio Digital e Patrimônio Cultural Digital são englobados pelo conceito de Patrimônio Cultural na Era Digital.

A esse respeito, concordo com Reis (2019) quanto a necessidade de se demarcar essa diferença, uma vez que suas características são particulares: o nascido digital precisa de métodos de regulamentação, preservação, garantia de autoria, etc. O digitalizado, por sua vez, necessita justificar sua presença no contexto virtual, já que “quando não é difundido perde o seu sentido de existir, uma vez que não pode ser acessado” (Reis, 2019, p. 54). Isto é, o foco do tratamento do Patrimônio Cultural Digital não deveria de limitar como prática de preservação, mas sim a comunicação desses bens, promovendo o acesso e a fruição desses patrimônios por parte da população global.

No que tange à proposta de termos sugerida por Reis (2019), possuímos algumas ressalvas, afinal, como dito anteriormente, compreendemos as qualificações dos patrimônios, no caso, a de “cultural” como optativas, isto é, acreditamos, de certa forma, que esse tipo de qualificação seja desnecessário, pois limita o entendimento e atuação do bem patrimonializado, além de trazer um falso entendimento de que o Patrimônio Digital não possa, também, ser considerado como um bem cultural. Desta forma, propomos aqui diferenciá-los de outra maneira: chamaremos aquele concebido digitalmente (nascido digital)

de Patrimônio Digital, assim como proposto pela autora, mas o que é concebido materialmente e posteriormente digitalizado compreenderemos como Patrimônio Digitalizado. Por sua vez, em relação ao termo que englobaria ambos os tipos, iremos chamar de Patrimônio na Era Digital.

A seguir, apresentaremos uma discussão sobre esses conceitos de maneira isolada, articulando as definições trazidas por Reis (2019) e Dodebei (2015) com os documentos oficiais publicados pela UNESCO que abordam os Patrimônios na Era Digital, sendo elas a já supracitada “Carta sobre a preservação do patrimônio digital” de 2003 e a “Declaração de Vancouver¹⁶” de 2012 que trazem 12 e 7 preposições, respectivamente. Elas trazem recomendações para as tratativas necessárias e o futuro dos patrimônios que habitam o mundo virtual, bem como as atribuições específicas competentes à UNESCO, os Estados-membros, Instituições e profissionais do setor.

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) trata-se de uma agência especializada que pertence às Nações Unidas cujo propósito é fomentar a paz, a segurança, o desenvolvimento humano e a cooperação internacional por meio da educação, ciência, cultura e comunicação¹⁷. A organização encarrega-se da padronização internacional das definições das áreas pelas quais se empenha, fornecendo orientações e recomendações para os Estados-membros. A UNESCO também promove a cooperação internacional através da parceria com governos para a implementação de iniciativas e projetos que visam estimular a educação, a preservação dos patrimônios, a diversidade cultural, a proteção do meio ambiente, o acesso à informação e o diálogo intercultural. Dessa forma, ela exerce uma grande influência na legislação e nas políticas públicas dos países-membros, incluindo o Brasil, por meio de convenções e publicações normativas. De todas as frentes desta organização, o mais relevante para a presente pesquisa é o fato dela ser a maior responsável pelo fomento e padronização, concebendo recomendações para a implementação, por parte dos Estados membros, de políticas públicas voltadas para o trato com os patrimônios. Diante disso, iniciaremos nossas discussões específicas sobre os dois tipos de patrimônios inseridos no ciberespaço.

¹⁶ Documento que tem como título: A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação.

¹⁷ As informações sobre a UNESCO foram retiradas do portal oficial da Organização. Disponível em: <https://pt.unesco.org/> e <https://unesdoc.unesco.org/>. Acesso em: 29 jun. de 2023.

1.4.1 Patrimônio Digital

Para começar a dialogar sobre esse tipo de patrimônio que habita o ciberespaço, iremos trazer o início da definição difundida pela a UNESCO, que utiliza o termo Patrimônio Digital, apesar de anteriormente apresentarmos uma limitação quanto a abrangência deste conceito (na elaboração deste trabalho). Se faz necessário compreendermos aquelas que são oficialmente consideradas, afinal, a UNESCO detém grande influência na normalização internacional das definições que englobam os conceitos relacionados aos patrimônios. Sendo assim, a organização definiu que o Patrimônio Digital:

Consiste em recursos únicos, frutos do saber e expressão humana. Estes recursos podem possuir caráter cultural, educativo, científico e administrativo, assim como, técnica, jurídica, médica e outros tipos de informação criados digitalmente, ou convertido para o formato digital, a partir de material analógico já existente. Quando estes recursos são ‘nascidos digitais’, não existe outro formato a não ser o objeto digital (...) (UNESCO, 2003, p. 1)¹⁸.

Reis (2019) chega a argumentar uma problemática nesta definição, pois, de acordo com a autora, a UNESCO compreende patrimônio digital como qualquer bem que faz parte da propriedade de alguém e posteriormente defende a ideia de que nem todo bem possui o caráter de patrimônio apenas por ser do pertencimento de alguém. Isto é, ele necessita ser reconhecido por um grupo social como parte de sua cultura, assim como apresentamos anteriormente. Contudo, acreditamos que, apesar da definição elencar diversas naturezas possíveis para estes bens, não interpretamos como se eles tivessem a intenção de afirmar que qualquer objeto com uma das características listadas seja propriamente um patrimônio.

Por essa razão, compreendemos que essa definição parte de um entendimento anterior sobre o que é um patrimônio, em concordância com o que refletimos anteriormente e isso se baseia no último parágrafo do artigo 1 do documento sobre o escopo do conceito, ao evidenciar que muitos desses recursos digitais possuem valores e importância duradouros para um grupo identitário que, com a validação e ação do governo, decidem elevar ao posto de patrimônio, a fim de ser preservado em benefício das gerações futuras (UNESCO, 2003, p. 1). Neste mesmo ponto, o documento elucidava um pouco sobre quais seriam estes materiais

¹⁸ Tradução livre das autoras. Texto original: “*The digital heritage consists of unique resources of human knowledge and expression. It embraces cultural, educational, scientific and administrative resources, as well as technical, legal, medical and other kinds of information created digitally, or converted into digital form from existing analogue resources. Where resources are ‘born digital’, there is no other format but the digital object*” (UNESCO, 2003, p. 1). Disponível [aqui](#).

digitais que incluem textos, base de dados, imagens estáticas e animadas, áudio, gráficos, *softwares* e páginas da web, além de ampla e crescente gama de formatos. A organização também considera que esses bens tendem a ser efêmeros e requerem intencionalidade na sua produção.

Considero interessante reiterar que neste trabalho consideramos a importância de tal definição proposta pela organização, mas continuaremos com o entendimento de que o conceito de Patrimônio Digital trata-se apenas naqueles bens culturais puramente digitais, isto é, que não possuem análogo material. E isto, porque separar os dois conceitos em termos diferentes nos auxiliará a discorrer e apresentar as especificidades de ambos os tipos de patrimônios na era digital. Nesses moldes, serão expostas a seguir algumas considerações sobre o Patrimônio Digital, com base nos dois documentos da UNESCO (2003; 2012).

No documento de 2003, o texto se divide em 7 artigos, sendo o primeiro deles o que trata da definição apresentada posteriormente, a carta reivindica a necessidade de se garantir o acesso a esses patrimônios e isto vale tanto para o Digital quanto para o Digitalizado. Logo, a seguir, a carta explicita algo que interessa mais ao tipo específico descrito neste tópico, já que argumenta sobre o risco da perda e que potencialmente estaríamos sofrendo um prejuízo significativo com o desaparecimento de informações culturais e memoriais sem haver um filtro da sociedade e instituições competentes sobre o que deveria ou não ser preservado. Eles defendem que necessitamos regulamentar os Patrimônios Digitais a fim de evitar uma perda ainda maior dos objetos e manifestações digitais que poderiam se enquadrar enquanto patrimônios.

Na sequência, mais algumas considerações são elencadas, como a necessidade de uma ação conjunta entre a organização e os países-membros de desenvolverem estratégias e políticas públicas para a preservação do Patrimônio Digital e, a partir disso, cada estado teria autonomia para decidir o que deve ou não ser protegido. O texto também delega algumas competências, como a de que os governos passem a incentivar iniciativas do poder público e privado para o desenvolvimento de tecnologias, como *softwares* e *hardwares*, que auxiliem no propósito de preservação dos patrimônios digitais, assim como a produção científica sobre o tema. Por fim, ele também aponta o papel da própria UNESCO com relação à preservação do patrimônio digital que de maneira resumida seria levar os princípios, na carta apresentada, para os países-membros, como também para outras organizações não governamentais, buscando estabelecer uma cooperação internacional em defesa do patrimônio digital, incluindo a elaboração guias e diretrizes sobre o assunto.

Já a Declaração de 2012, “A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação”, atualiza alguns dos pontos apresentados na primeira publicação e reforça a importância de se preservar essas informações digitais com caráter patrimonial, uma vez que seu valor é subestimado, além de reconhecer que o problema da não preservação ainda carece de resolução. O documento reivindica que os esforços se voltem para a garantia de acesso dos patrimônios na era digital e à sua continuidade, chamando a atenção para a velocidade que as tecnologias digitais tornam-se obsoletas, sendo necessário um pensamento estratégico para prever e evitar a perda de informações culturais.

Logo após, o artigo 4 aborda a necessidade de compreendermos melhor o ambiente digital, a fim de se desenvolver modelos de preservação digital que requerem princípios legais e estruturas regulatórias. Os últimos 3 artigos seguem a linha de argumentação na qual a preservação digital deva ser uma prioridade de desenvolvimento, logo, deveria receber investimentos em infraestruturas para garantir confiabilidade¹⁹, acessibilidade²⁰ e usabilidade²¹, dos bens preservados, a longo prazo. Dessa forma, o documento aponta a necessidade de práticas educativas e do treinamento de profissionais especialistas para a área através de uma cooperação global entre os países-membros, inclusive sugere a implementação do governo eletrônico, respeitando a autonomia e prioridades nacionais e internacionais em pleno acordo com os direitos humanos. Posteriormente à apresentação dos 7 artigos, a declaração apresenta separadamente as responsabilidades que cabem à UNESCO, aos Estados-membros, aos profissionais do setor patrimonial e ao setor privado, respectivamente (UNESCO, 2012).

A princípio, o objetivo era apresentar uma síntese do que os documentos oficiais da UNESCO trazem em relação aos patrimônios nascidos digitais (mais adiante voltaremos a falar sobre eles, quanto aos digitalizados), para discorrer em seguida sobre esta categoria de patrimônio, utilizando exemplos e apresentando uma comparação entre o cenário atual e os expostos pela organização de 2003 e 2012. Entretanto, pouca coisa mudou em relação aos patrimônios digitais desde então, uma vez que até hoje só podemos compreender sobre o que se trata de maneira virtual (agora, no sentido filosófico) já que, a princípio, não existe nenhum

¹⁹ Trata-se da capacidade de um produto digital funcionar de forma consistente, precisa e livre de erros ao longo do tempo. Envolve a confiança dos usuários na estabilidade, desempenho e segurança do produto digital, bem como na precisão e integridade dos dados que ele manipula.

²⁰ A acessibilidade digital busca eliminar barreiras e garantir a inclusão de todos os usuários, independentemente de possíveis deficiências físicas, cognitivas, visuais, auditivas ou outras.

²¹ Refere-se à facilidade de uso e à experiência do usuário ao interagir com um determinado produto ou sistema digital. A usabilidade diz respeito à eficiência, eficácia e satisfação com as quais os usuários podem realizar tarefas específicas, alcançar seus objetivos e explorar as funcionalidades oferecidas pelo produto.

exemplar desse tipo de patrimônio na atualidade. A UNESCO, em parceria com a Austrália e a Holanda, chegou a devolver guias e diretrizes, na primeira década deste século, sobre a preservação do patrimônio na era digital, mas até hoje não apresentou uma lista contendo alguns exemplos desse tipo.

De certa maneira, a prioridade defendida pela organização e as responsabilidades por ela assumidas não foram levadas adiante, pelo menos no Brasil, visto que até hoje não possuímos qualquer tipo de legislação ou regulamentação dos patrimônios digitais. Poucos também são os estudos brasileiros sobre o assunto, uma vez que o próprio IPHAN²², que tem como objetivo preservar, proteger e promover o patrimônio cultural brasileiro, não realiza qualquer tipo de menção aos patrimônios na era digital.

Sobre os patrimônios digitalizados, até há um guia denominado “Acervos digitais nos museus: manual para realização de projetos”²³ elaborado pelo Ibram²⁴. Contudo, o patrimônio digital ainda só existe em potência, aquilo que já compreendemos o que poderia ser e do que seria constituído, porém, por hora, ainda não conseguimos visualizar sua atuação na realidade. E por mais que alguns autores possam considerar, como Ferreira (2017), que os acervos digitais de museus virtuais, como o Museu da Pessoa, são patrimônios digitais e concordamos quanto a potencialidade dessas *musealia*²⁵ serem patrimônios, a verdade é que o próprio autor diferencia os processos de musealização e patrimonialização que apesar de possuírem diversas semelhanças processuais, ainda se tratam de procedimentos distintos, e atribui à patrimonialização o processo efetivamente responsável pela preservação dos bens culturais, ou seja, não necessariamente um objeto musealizado é, por sua vez, um patrimônio. Até porque não existem ainda no Brasil bases constitucionais ou regulatórias para o tombamento e oficialização desses acervos digitais como partes integrantes da categoria de Patrimônio.

1.4.2 Patrimônio Digitalizado

No que tange aos bens culturais patrimonializados constituídos de maneira analógica e posteriormente receberam um processo de virtualização direta (Lévy 2007, p. 47-48), Maria Reis (2019) apresenta um estudo detalhado sobre o que ela chama de Patrimônio Cultural Digital que aqui tratamos por Patrimônio Digitalizado. Nele, a autora apresenta a evolução

²² [Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional](#).

²³ Disponível [aqui](#).

²⁴ Instituto Brasileiro de Museus.

²⁵ Objeto de estudo da museologia que iremos conceituar posteriormente no capítulo 3.

desta categoria de patrimônio em 3 fases, sendo elas 1.0, 2.0, que foram identificadas por Addison (2008 *apud* Reis, 2019) e propõe a 3.0, esta que seria a fase mais recente e vigente dos patrimônios digitalizados.

A primeira fase, denominada de Patrimônio Cultural 1.0, teve início a partir dos anos 1970 e foi até o início de 1990, período em que a internet ainda não era comercializada e só era acessada remotamente em universidade e centros de pesquisa, isto é, anterior a *World Wide Web*²⁶. Ela tinha a finalidade de documentação e coleta de dados para a preservação e projetos de pesquisa, especialmente no campo da arqueologia. Essa utilização interna de tecnologias digitais está diretamente relacionada às opções disponíveis naquela época, como a fotometria e o rastreamento digital, desenho assistido por computador (CAD) e o início do desenvolvimento de sistemas de localização geográfica (GPS) acessíveis em dispositivos pessoais, que possibilitaram a criação de mapas digitais. Além dessas técnicas e tecnologias mencionadas, muitos projetos e instituições também utilizaram a microfilmagem de documentos históricos, acessíveis por meio de terminais de acesso (Addison, 2008 *apud* Reis, 2009, p. 60).

A fase seguinte, que seria a 2.0, de acordo com Addison (2008 *apud* Reis, 2019) se iniciou nos anos 90 e foi até um pouco depois da primeira década dos anos 2000. Ela coincidiu com a criação e popularização da WWW, sendo considerada a Web 1.0 que tem como principal meio de acesso o computador pessoal (PC). Esse patrimônio passa pela primeira vez a ser apresentado através das tecnologias digitais, inclusive com o uso de interfaces com percursos tridimensionais mimetizando uma experiência de visita aos museus de maneira presencial (iremos abordar este tema mais adiante). Dessa forma, “existia uma vontade de experimentar com todas as possibilidades disponíveis, mesmo que essas não fossem as mais adequadas para o resultado esperado” (Reis, 2019, p. 61). Naquele contexto, como relata a autora e também Lévy (2019), era muito comum a distribuição de CD-ROM, contendo exposições de museus em que patrimônios digitalizados eram apresentados através das tecnologias de modelagem 3D do período. Consideramos que essa explicação, por mais interessante que seja, acaba se misturando um pouco com o conceito de Museu Virtual e, por mais que se relacionem, ao nosso ver, possuem significados e objetivos diferentes.

²⁶ Caso o leitor esteja interessado em obter uma compilação de informações para compreender os termos e a evolução da cibercultura, recomendamos a leitura das páginas 20 a 33 da tese de doutorado de Marina G. dos Reis (2019). Nesse trecho, a autora oferece uma apresentação sucinta e didática, com base nos estudos de Turkle (2010), Lemos (2010) e Lévy (2007), abordando a história, os conceitos, a cultura e as técnicas relacionadas ao ciberespaço. Disponível [aqui](#).

No nosso entendimento, essa fase marca as primeiras técnicas de digitalização capazes de serem comunicadas. Nesse momento, o patrimônio digital, além de duplicado com o objetivo de garantir a preservação do bem material, também passa a oferecer oportunidade para usufruto por parte dos usuários das tecnologias digitais, ainda com pouca interação possível, mas um esboço do que viria a se tornar. É proveitoso ressaltar uma problemática apresentada por Reis (2019) de que nesse período de início da cibercultura efervesceu uma ideia de que as informações digitais eram mais seguras e duradouras do que as analógicas. Porém, tal convicção, com o passar dos anos, vem perdendo força ao percebermos a rapidez com que essas tecnologias ficam obsoletas, tais como o Disquete, CD-Rom, Pen Drive, etc.

Já a etapa mais recente e em vigência seria, de acordo com Reis (2019), o Patrimônio Cultural Digital 3.0, que teve início logo após a anterior, a partir do final da primeira década dos anos 2000, cenário no qual a internet já estava popularizada em todo o mundo e com o *update* tecnológico que marca a Web 2.0, o principal meio de acesso deixa de ser através do PC, cedendo espaço para os *Smartphones*²⁷ e *Tablets*²⁸. A autora ainda argumenta que a principal característica que distingue esse tipo de patrimônio digitalizado dos até então estudados é a qualidade participativa que os acervos digitais passam a ter. Isto é, o público (usuários) passa a interagir com esses bens culturais através de postagens, compartilhamento e até a ocupar um certo protagonismo, em conjunto com as instituições museológicas, no trato dos patrimônios.

Também é identificada a capacidade de se oferecer experiências imersivas sem a necessidade de criar ambientes que mimetizam os espaços físicos, através das tecnologias de modelagem 3D (Reis, 2019, p. 67-68). Posteriormente, iremos abordar um pouco mais sobre as questões referentes aos conceitos de interatividade, imersão, navegação, interface e experiência do usuário. Estes são cruciais para qualquer tipo de projeto que almeja êxito no desenvolvimento de produtos virtuais com boa usabilidade, por parte dos usuários. Sendo assim, dissertaremos sobre esse tópico quando entrarmos no tema das exposições virtuais, uma vez que estas necessariamente visam proporcionar uma experiência de navegação, que idealmente são imersivas e, logo, interativas, visto que a interatividade tem um papel fundamental para oportunizar a sensação imersiva. Essa sensação, por sua vez, só é possível através da construção de uma interface intuitiva.

²⁷ Dispositivo móvel com funcionalidades avançadas, que combina as características de um telefone celular com acesso à internet, capacidade de executar aplicativos e realizar diversas tarefas, proporcionando uma experiência digital completa em um único aparelho.

²⁸ Dispositivo móvel portátil com tela sensível ao toque e funcionalidades semelhantes a um computador.

Mas voltando um pouco para a questão dos Patrimônios Digitalizados, é interessante observar como a evolução da complexidade desses bens é condicionada pela própria evolução tecnológica, como também pelo amadurecimento da cibercultura, já que os próprios usuários esperam, reivindicam e engajam na preservação participativa, assim como na interação digital com estes bens. Agora, gostaria de fazer algumas outras considerações sobre a categoria de patrimônio na era digital, e começaremos com um comparativo entre os dois tipos que aqui estudamos. A princípio, o entendimento e ações em relação ao Patrimônio Digital são bem mais escassas em comparação direta com o Patrimônio Digitalizado, isso porque essa categoria vem ganhando muito interesse por parte das instituições culturais principalmente como forma de preservação dos acervos físicos. Porém, os nascidos digitais ainda carecem de uma legislação, normas regulatórias, estudos científicos e principalmente do apelo público, em defesa do seu reconhecimento e patrimonialização.

Quanto à digitalização de acervos com o objetivo único de preservar o patrimônio analógico, surgem algumas problemáticas. Já explicitamos anteriormente a falsa noção de que as informações digitais são mais duráveis do que os objetos analógicos, contudo, se faz necessário reconhecer que a digitalização é sim uma prática válida quanto aos objetivos de preservação dos patrimônios materiais. Prova disso foi o dramático incêndio do Museu Nacional, ocorrido em 2018, no qual as chamas consumiram cerca de 90% do acervo de mais de 20 milhões de itens²⁹, teve seus danos reduzidos graças à digitalização de parte do acervo do museu, tornando possível a recuperação de registros, documentos e demais informações dos bens que estavam sobre a salvaguarda do museu. Inclusive, contou com a colaboração dos registros pessoais do público que sem qualquer tipo de conhecimento ou intenção técnica de digitalização acabou por documentar o acervo exposto, o que de certa forma exemplifica a ideia de ação participativa, argumentada por Reis (2019). Isso para afirmarmos que sim, a digitalização dos patrimônios é uma ação válida para estender a gama de processos necessários que visam a preservação. Porém, defendemos que não seja a única ação, afinal, essas informações necessitam de organização e manutenção para que não se percam de qualquer maneira.

Não à toa, a UNESCO (2003), na Carta sobre a preservação do patrimônio digital, traz logo após a definição que o objetivo da conservação desses bens é a possibilidade de serem acessíveis ao público. Isso nos traz de volta a problemática levantada por Reis (2019) ao ressaltar que o patrimônio digitalizado “quando não é difundido perde o seu sentido de

²⁹ Fonte: UOL. Disponível [aqui](#).

existir, uma vez que não pode ser acessado” (Reis, 2019, p. 54). Essa afirmação encontra conformidade no que Huyssen (2004), em sua obra “Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia”, problematiza sobre a necessidade desenfreada da sociedade contemporânea em se voltar para o passado na tentativa de fixação da memória, armazenando tudo e qualquer informação pois, temendo o esquecimento e a perda, acaba por ignorar que uma das motivações da patrimonialização é justamente a de se assegurar o futuro. Portanto, não consideramos recomendável digitalizar patrimônios sem que se tenha um objetivo para além do registro.

Outro ponto digno de nota sobre os Patrimônio Digitalizados é a possibilidade de boa parte do acervo digital mundial estar sob a tutela de uma multinacional do setor de tecnologia conhecida principalmente por seu mecanismo de busca na internet. Entretanto, a Google oferece uma ampla variedade de produtos e serviços, incluindo publicidade online, ferramentas de produtividade, sistemas operacionais para dispositivos móveis (como o Android), plataformas de nuvem, aplicativos. Entre estes produtos e serviços está o *Google Arts & Culture*, uma plataforma online e também aplicativo móvel que oferece acesso a uma ampla gama de conteúdo relacionado à arte e à cultura. A plataforma permite que os usuários explorem coleções de arte de renomados museus e instituições culturais de todo o mundo, além de oferecer exposições virtuais, tours em realidade virtual, histórias interativas e acesso a milhares de obras de arte digitalizadas em alta resolução. O *Google Arts & Culture* também oferece recursos educacionais como informações detalhadas sobre artistas, estilos artísticos, períodos históricos, etc. É uma plataforma que se descreve como uma iniciativa não comercial com objetivo de democratizar o acesso à arte e à cultura, permitindo que as pessoas descubram e apreciem o patrimônio cultural global de maneira virtual.

Atualmente, a Google possui parceria com mais de 2 mil instituições culturais ao redor do mundo³⁰. E por mais benfeitoras que possam ser as intenções dessa gigante da tecnologia, a realidade é que ela acaba por retirar, de certa maneira, a autonomia e independência dos museus em relação ao manejo de seus próprios acervos. É um paradoxo que essas instituições enfrentam entre não possuírem os recursos necessários para realizar a digitalização e exposição virtual de seus acervos e abrirem as portas para uma grande empresa assumir a responsabilidade pelos procedimentos de digitalização, armazenamento e comunicação online de suas coleções.

³⁰ Dados retirados do próprio site da plataforma *Google Arts & Culture*. Disponível [aqui](#).

Diante disso, no capítulo a seguir, discutiremos sobre a missão institucional dos museus, bem como a evolução do pensamento museológico, abordando inclusive os museus virtuais e outros tipos de inserção possíveis dessas instituições culturais na internet.

2. OS MUSEUS COMO INSTITUIÇÃO A SERVIÇO DO PÚBLICO

Antes de dar continuidade, gostaríamos de alinhar os interesses deste capítulo, uma vez que existem diversos trabalhos por nós considerados excelentes na bibliografia nacional sobre a história dos museus, sua conceitualização e a evolução do pensamento museológico. Assim como há também diversas críticas contemporâneas sobre a atuação das instituições culturais. Consideramos que a discussão e descrição desses assuntos são suficientes, pelo menos por hora, uma vez que também acreditamos que os conceitos relacionados aos museus como algo em constante transformação, acompanhando as mudanças sociais.

Dessa maneira, este capítulo possui a delimitação de compreendermos o universo conceitual dos museus a partir das exposições virtuais (objeto de estudo desta pesquisa), considerando-a um produto da comunicação museológica. Sendo assim, nos interessa apresentar principalmente os discursos que compreendem o objeto museal como informação e a exposição como um texto composto por essas informações que incluem tanto o acervo, como também os documentos e as pesquisas produzidas com base nesses mesmos acervos e documentos. Desse modo, acabamos por limitar este capítulo com um breve resumo sobre a história dos museus, apenas com o intuito de introduzir o leitor para este universo caso não esteja familiarizado. A seguir, iremos apresentar uma discussão sobre a nova museologia e como seus princípios coincidem com o que se almeja em relação a atuação museológica no ciberespaço. Também será evidenciada uma definição de Museus Virtuais, a fim de elencar suas especificidades para, posteriormente, nos aprofundar um pouco nas questões referentes à comunicação museológica, das quais as exposições são parte.

Assim posto, iniciamos este capítulo com a apresentação da mais recente definição de Museu proposta pelo ICOM, que fundamenta nosso entendimento sobre o conceito.

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (ICOM, 2022, p. 3).

Entretanto, desde a origem dos museus até a concepção deste entendimento, um longo trajeto histórico foi percorrido. O termo Museu³¹ (do grego *mouseion*) era entendido como o Templo das Musas que na mitologia eram filhas de Zeus com Mnemosine, a deusa da memória. As musas representavam a criatividade, a memória absoluta e o conhecimento do futuro que com “suas danças, músicas e narrativas ajudavam os homens a esquecer a ansiedade e a tristeza” (Suano, 1986, p. 10) e que, uma vez libertos dos flagelos cotidianos, poderiam se dedicar ao saber científico e as práticas artísticas.

Ainda no contexto mitológico, alguns autores (Cury, 2004; Castro, 2009) também apresentam o Museu como filho de Orfeu, que após ser esfacelado pelas Erínias tem seus restos espalhados e depositados nas coisas do mundo. Competiria, assim, ao Museu resgatar e reunir a herança de seu progenitor: a poesia inerente às coisas. Em outras palavras, o Museu simboliza a habilidade de reconhecer e preservar a essência poética presente nos objetos.

O Museu de que falo não é o lugar, o templo das musas que gerou a conceituação de museu-depósito de coisas. O Museu de que falo pensa no sentido das coisas no mundo e na vida e (re)elabora constantemente a sua *missão poética* (Cury, 2004, p. 22, grifo do autor).

Esse discurso proposto pela autora nos chama a atenção para uma ressalva importante. O entendimento dos museus como instituição passou por diversas alterações conceituais ao longo do tempo. Inclusive, muitas das confusões contemporâneas presentes no imaginário popular relativas à atuação e função social dos museus se dão, em grande medida, por esse desentendimento conceitual histórico. E isto nos motiva ainda mais a apresentar a transformação dessa instituição que precisou se reinventar para garantir sua existência.

Inicialmente, de acordo com Suano (1986), os museus eram compreendidos tanto como espaços quanto como publicações ou complicações, isto é, como um saber enciclopédico. Nesta época, o objetivo era o de tentar reter, organizar e apresentar todo o conhecimento humano, assim como as obras de arte até então desenvolvidas. A história dos museus remonta a tempos antigos, quando coleções de objetos valiosos ou curiosos eram mantidas em templos, palácios e bibliotecas de civilizações como o Egito Antigo, a Grécia e Roma. Nesses locais, artefatos eram exibidos para veneração, estudo e apreciação pública.

³¹ Compreendemos a origem dos museus de uma maneira semelhante ao que discutimos com relação ao conceito de patrimônio. Uma vez que ambos possuem seus contornos semânticos, tais como entendemos hoje, através de uma concepção moderna. Contudo, isso não significa que o ato de colecionar, documentar, pesquisar e expor coleções seja um hábito humano necessariamente moderno.

Na Idade Média, por sua vez, muitas dessas coleções são incorporadas pela Igreja Católica que estabeleceu uma cultura de encanto pelos objetos, através da sua intocabilidade. Condição esta que influenciou até os tempos atuais no pensamento museológico. Não à toa, Castro (2009) problematiza essa questão ao afirmar que:

A ordem sacralizante da conjuntura museológica, reverenciadora, velada, sedutora enquanto expressão simbólica de poder, funciona como espelho narcísico de uma camada social, por sua inalcançabilidade acatada como determinação legitimadora, inquestionável. Este universo do fascínio no qual se manifesta a sacralização museológica encerra uma questão como decorrência: a incomunicabilidade (Castro, 2009, p. 25, grifo da autora).

A autora nos atenta sobre como essa cultura da intocabilidade afeta diretamente a função social do museu que, além de garantir a preservação, documentação e a pesquisa, também possui o papel de se comunicar e estimular o diálogo e integração da comunidade com as diversas ações do museu. Voltaremos a esse assunto quando formos abordar propriamente sobre as exposições e a comunicação museológica como um todo.

Dessa maneira, continuando com o nosso resumo histórico, os museus como instituições públicas só começaram a se desenvolver na era do Renascimento, nos séculos XV e XVI. Durante esse período, a nobreza e as classes ricas começaram a reunir coleções de arte e antiguidades. Essas coleções eram frequentemente mantidas em salas de exposição chamadas "gabinetes de curiosidades" ou "gabinetes de maravilhas". Elas abrangiam uma grande diversidade de itens, como artefatos exóticos, obras de arte, objetos naturais como minerais, fósseis, conchas e animais empalhados, além de antiguidades, peças arqueológicas, relíquias religiosas e itens históricos. As coleções eram exibidas apenas para um círculo restrito de convidados, refletindo o interesse pela curiosidade e exotismo dos objetos, mas sem um propósito educacional ou público.

Com o passar do tempo, essas coleções foram crescendo e se tornando mais organizadas. De acordo com Suano (1986), é no final do século XVII e início do século XVIII que se cristaliza o entendimento de que os museus possuem a função social de exibir objetos que registram tanto o passado quanto o presente, além de celebrar a ciência e contribuições históricas. Nesse período, inspirados pelos ideais iluministas, os museus começaram a ser concebidos como instituições que poderiam promover a educação e a divulgação científica para o benefício de toda a sociedade. Um exemplo notável foi o Museu Britânico em Londres, fundado em 1753, pioneiro ao abrir suas portas ao público geral.

Um pouco depois, os revolucionários franceses aprovaram na Convenção Nacional de 1791 a criação de 4 museus públicos, entre eles o Museu do Louvre, com o objetivo de apresentar à população a ideologia desta nova ordem social, caracterizada pela ascendência da burguesia e a deposição da monarquia absolutista. Mas, como bem ressalta Suano (1986), vale lembrar que existe uma diferença entre “o significado de coleções abertas ao público e o verdadeiro sentido de uma instituição a serviço do público” (Suano, 1986, p. 22).

A partir do século XIX, os museus passaram por um período de crescimento e transformação significativos, que se estendeu até os dias atuais. Essas instituições culturais tiveram que se adaptar a uma sociedade em constante mudança, enfrentando novos desafios e buscando novas formas de atender às demandas do público e da comunidade acadêmica.

Em todo o mundo, os museus experimentaram um crescimento significativo, com muitos deles sendo criados pelos próprios Estados, especialmente em países do Terceiro Mundo, com o objetivo da exaltação do caráter nacional (Suano, 1986, p. 44). No entanto, essa influência governamental sobre os museus e suas equipes técnicas perdurou ao longo do tempo e, de acordo com Santos (1996), resultou em uma seleção desigual dos objetos e manifestações a serem incorporados às coleções dos museus públicos, impulsionada por uma abordagem paternalista alinhada aos interesses de uma elite intelectual, o que acabou excluindo amplas parcelas da sociedade de participar efetivamente dessas instituições culturais. Sendo os critérios para a seleção desses acervos:

(...) todos eles pautados em valores românticos, saudosistas e exóticos que primam por camuflar e por ignorar a existência de uma sociedade dividida em interesses econômicos e políticos não apenas diversos, mas conflitantes (Santos, 1996, p. 122).

Dessa forma, diversos museus surgiram ao redor do mundo; no entanto, as políticas para a atuação dessas instituições não acompanharam esse crescimento de forma equivalente. De acordo com Suano (1986), muitos museus se limitavam a acumular e exibir seus acervos de maneira aleatória, sem uma narrativa ou direcionamento lógico. Essa constatação revelou que os museus estavam distantes de cumprir plenamente seu papel na sociedade, desencadeando, assim, um processo de reestruturação dessas instituições. Nesse contexto, compreendeu-se que os museus possuíam um grande potencial educacional, mas faltavam os métodos e procedimentos técnicos adequados para explorá-lo plenamente.

Desde o início do século XX, profissionais de museus passaram a buscar o aprimoramento e qualificação em sua categoria, impulsionados pela criação das agremiações após a segunda revolução industrial. Esses profissionais começaram a se organizar por meio de encontros e palestras, visando desenvolver uma teoria e prática museológicas mais estruturadas. É importante destacar que esse debate, em grande medida, concentrou-se quase exclusivamente centradas nas questões relacionadas às conjunturas das grandes potências ocidentais, com poucas referências à realidade dos países emergentes (Suano, 1986, p. 56).

A partir desse contexto, os museus e o pensamento museológico, principalmente na segunda metade do século XX, sofreram uma mudança significativa. Neste momento, a museologia começou a ser objeto de debates acerca de sua natureza como uma disciplina científica. Enquanto alguns estudiosos argumentam que a museologia possui fundamentos teóricos e metodológicos sólidos o suficiente para ser considerada uma ciência, outros questionam a sua capacidade de cumprir com os critérios estritos de uma disciplina científica tradicional. Autores como Stransky (1962) e Gregóva (1982) contribuíram para a consolidação da museologia como ciência ao desenvolverem teorias e abordagens específicas para a análise e a prática museal.

Stransky (1962) destacou a necessidade de uma abordagem científica no estudo dos museus, enfatizando que estes deveriam transcender o mero papel de instituições de preservação, tornando-se também centros de pesquisa e educação. Gregóva (1982), por sua vez, trouxe à tona a relação intrínseca entre os museus e a sociedade, defendendo o papel mediador dessas instituições culturais e a sua capacidade de promover interação entre diferentes grupos sociais. Sua abordagem enfatizou a relevância de uma museologia crítica e reflexiva, capaz de enfrentar os desafios contemporâneos e atender às demandas sociais.

Ao contrário do que se poderia pensar em uma primeira análise e como já foi considerado pelo ICOM (Santos, 1996, p. 121), o objeto de estudos da museologia não se limita exclusivamente aos museus enquanto edificações físicas ou acervos expostos em suas dependências. Em vez disso, seu escopo engloba uma complexa teia de fatores interconectados que vão além do espaço físico e das coleções materiais. Nesse sentido, o objeto de estudo da museologia, denominado museália [*musealium* ou objeto (de museu)] abrange uma vasta gama de elementos relacionados aos museus e sua atuação social.

Segundo Desvallées e Mairesse (2013) O objeto, em seu significado filosófico essencial, não possui uma realidade isolada, mas é um produto ou correlato em relação a um sujeito. Ele se refere ao que é colocado diante desse sujeito, percebido como algo distinto de

si mesmo. Essa distinção entre sujeito e objeto é característica do pensamento ocidental. Por outro lado, a “coisa” estabelece uma relação de continuidade ou utilidade com o sujeito, como uma ferramenta que é uma extensão de suas ações.

No contexto dos museus, um “objeto de museu” é uma coisa transformada em objeto significativo com valor cultural e histórico. O museu desempenha um papel crucial ao conferir sentido e relevância a esses objetos, conectando-os com a experiência humana e o contexto cultural em que foram utilizados. A expressão “objeto de museu” pode parecer redundante, uma vez que o museu não apenas abriga objetos, mas também tem como função primordial transformar coisas em objetos. Nesse sentido, um “objeto de museu” é uma coisa que adquire uma dimensão musealizada, ou seja, passa a ser tratado e apresentado como um objeto de valor cultural e histórico dentro do espaço museológico (Desvallées e Mairesse, 2013, p. 68).

Musealium na concepção poética, é o resultado de uma das ações de Museu ao recolher os fragmentos da poesia de seu pai –, poesia que está nas coisas, na materialidade, na cultura material, no patrimônio cultural. A ação de Museu é, também, carregada de poesia, pois ele, à semelhança de seu pai, é poeta. Possui o olhar seletivo do poeta, o olhar que encontra o significado nas coisas, o seu valor (Cury, 2005, p. 23).

Nessa perspectiva, Rússio (1984) contribui para o pensamento museológico brasileiro ao considerar que a museologia investiga o "fato museológico" ou "fato museal", que de acordo com a autora representa uma relação profunda entre o ser humano, na condição de sujeito conhecedor, e o objeto que faz parte da realidade à qual o homem pertence e sobre o qual exerce sua ação. Essa relação é permeada por significados e simbolismos, carregando consigo a essência da experiência humana.

De acordo com Santos (1996), a museologia é uma disciplina que transcende o simples estudo das instituições museais e das práticas curatoriais. Ela se caracteriza como um campo de investigação das relações específicas do ser humano com a realidade, abrangendo as múltiplas maneiras pelas quais o homem se relaciona com o mundo ao seu redor, que vai além do mero universo físico, adentrando-se fundamentalmente no campo simbólico. Nesse sentido, a museologia se apresenta como uma ciência complexa e interdisciplinar que busca compreender o entrelaçamento entre o indivíduo, a cultura e a memória coletiva.

No centro da museologia, encontra-se a compreensão dos fenômenos que atravessam as fronteiras dos museus e ganham vida por meio de objetos, narrativas e representações. A

disciplina, ao se ocupar dessa vasta trama de relações, investiga como os museus se tornam espaços propícios para a interação entre o patrimônio cultural e a sociedade, mediando o diálogo entre diferentes grupos e construindo uma ponte entre passado, presente e futuro. A abordagem da museologia, ainda segundo Santos (1996), é inerentemente transdisciplinar, absorvendo conhecimentos da história, antropologia, sociologia, psicologia e outras áreas para a compreensão das práticas museais em seu contexto sociocultural. Desse modo, essa área procura ir além da mera catalogação e exposição de objetos, engajando-se em uma reflexão crítica sobre a construção do conhecimento e a representação do patrimônio.

No decorrer da segunda metade do século XX, o pensamento museológico passou por uma transformação significativa com a disseminação de um movimento denominado de Nova Museologia, que questionava a abordagem tradicional dos museus e clamava por mudanças em sua atuação. As conferências organizadas pelo ICOM em Santiago (1972) e Quebec (1984) foram marcos importantes nessa mudança de perspectiva. Em 1972, a Mesa Redonda de Santiago afirmou o compromisso dos museus com o desenvolvimento social e cultural das comunidades em que estavam inseridos. Em 1984, a Declaração de Quebec reforçou a importância dos museus como agentes de transformação social, destacando seu papel no fortalecimento da identidade cultural, na promoção do diálogo intercultural e na valorização das expressões culturais locais.

Com a expansão do pensamento crítico no meio museológico, os Museus, pelo menos conceitualmente, passaram por mais uma profunda modificação. Ela foi o entendimento de que esses espaços não devem atuar de forma isolada, mas sim em parceria com a sociedade, ouvindo suas demandas, respeitando suas tradições e incorporando suas vozes nas narrativas dos universos museais. Essa colaboração tornou os museus mais relevantes e sensíveis às necessidades e anseios da população, fortalecendo seu papel como agentes de transformação social, através da promoção de conhecimento.

Santos (1996), destaca que um marco de extrema relevância reside na transição do **sujeito passivo e contemplativo** para o **sujeito ativo e transformador da realidade**. Nessa abordagem, o conceito de preservação dá lugar ao de apropriação e reapropriação do objeto museal, tornando-o fundamental para toda a transformação almejada no processo de construção e reconstrução da sociedade. Sem essa perspectiva fundamental, qualquer novo empreendimento se arrisca a se tornar alienante, distanciando-se do envolvimento e da influência participativa necessários para um autêntico e significativo desenvolvimento

cultural. Em nosso recorte, essa mudança de perspectiva que considera o público como um agente ativo nas ações museológicas é de grande interesse para a presente pesquisa.

Tal transformação no âmago do papel dos museus é amplamente difundida no contexto de estudos sobre a museologia e promove uma mudança dos paradigmas até então estabelecidos sobre a relação entre estes espaços e seus públicos. Ainda que essa transformação seja idealmente aplicável, é importante reconhecer que nem todos os museus conseguiram implementá-la de maneira plena ainda. Contudo, compreendemos que essa mudança até então ideal para os museus físicos ganha um caráter crucial para a prática museológica no ciberespaço, especialmente considerando a importância da interação entre os usuários e as interfaces digitais a fim de ser possível uma experiência imersiva das exposições virtuais.

Dito isso, compreendemos que a museologia se apresenta como uma disciplina complexa e profunda, comprometida em compreender as múltiplas dimensões do fato museal, transcendendo a mera conservação do patrimônio e desvelando as conexões entre o homem e a realidade simbólica que o cerca. Ao enfatizar a relação entre o sujeito conhecedor e o objeto de conhecimento, a museologia se posiciona como um campo de estudo aberto ao diálogo interdisciplinar e à constante revisitação das práticas museais, no esforço contínuo e inesgotável de promover discussões críticas sobre a sua própria atuação.

A evolução do pensamento museológico que antes priorizava a preservação física e a exposição de objetos em espaços tradicionais deu lugar a uma compreensão mais abrangente da função dos museus como instituições a serviço do público. Esse novo paradigma trouxe consigo uma ampliação do escopo das atividades museais, abraçando a ideia de que os museus devem se tornar espaços de interação, educação e participação ativa do público. Nesse contexto, os museus virtuais emergem como uma resposta, permitindo que o patrimônio seja acessível a pessoas de todas as partes do globo, independentemente de suas limitações geográficas.

Com a tecnologia como aliada, os museus virtuais oferecem experiências imersivas e interativas, proporcionando uma nova dimensão de conexão entre o público e o acervo cultural. Essa mudança de paradigma trouxe consigo desafios e oportunidades únicas para a museologia, evidenciando que a busca pela preservação e valorização da cultura não está mais restrita aos limites físicos dos museus tradicionais e expande para o ciberespaço, transcendendo as barreiras físicas e tornando a poesia das coisas acessível a todos. Tal transição para o universo virtual traz consigo uma série de oportunidades e implicações,

redefinindo a maneira como percebemos e interagimos com o mundo do conhecimento e da cultura.

2.1 SOBRE O CONCEITO “MUSEU VIRTUAL”

O tópico dos museus virtuais terá como base os estudos realizados por Rosali Henriques, principalmente sua dissertação de mestrado de 2004 denominada “Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa”, que apesar de ter sido publicada há quase 20 anos, ainda se trata do estudo mais completo relacionado ao tema e que traz a definição considerada por nós como mais precisa sobre o conceito. Alguns outros estudos mais atuais da autora também são parte da referência deste tópico, assim como a interlocução com outros autores.

Como vimos acima, o ICOM (2022) define os museus como organizações de caráter permanente, sem fins lucrativos, que atuam em prol da sociedade, dedicada à pesquisa, coleta, preservação, interpretação e exposição do patrimônio material e imaterial. Essas instituições são abertas ao público e acessíveis a todos e promovem a diversidade cultural e a sustentabilidade. Por meio da participação ativa das comunidades, os museus operam e se comunicam com responsabilidade ética e profissional, proporcionando diversas experiências para fins educacionais, apreciação, reflexão e compartilhamento de conhecimentos.

No que diz respeito aos museus virtuais, compreendemos que a sua elucidação engloba também a definição de museus proposta pelo ICOM. O que se acrescenta são as especificidades desta categoria que, assim como os conceitos de memória e patrimônio, quando adentram ao universo do ciberespaço, necessariamente passam por uma transformação prática e conceitual.

Dessa forma, Henriques (2004) desenvolve em sua dissertação uma ampla pesquisa sobre os conceitos de memória, museologia e virtualidade com o intuito de desenvolver um estudo específico sobre o Museu da Pessoa, uma das grandes referências quando buscamos um exemplo de museus virtuais. A autora considera os conceitos acima elencados para descrever os museus virtuais da seguinte maneira: (1) **memória** como o insumo do seu acervo, a fonte e o documento de seu trabalho; (2) **museologia** como seu campo de atuação; e (3) a **virtualidade** como sua essência. E por mais que a autora tenha como foco um estudo

específico sobre o Museu da Pessoa, ela acabou por desenvolver uma definição precisa e abrangente e, desta forma, passível de se aplicar a todos os museus virtuais³².

Como aqui já foi evidenciado e também sugere Henriques, a internet está promovendo uma verdadeira revolução na maneira como as pessoas interagem e se comunicam. E esse cenário não é diferente quando se trata da museologia. Os museus, como quaisquer instituições, também marcam presença na rede global de computadores. A criação de websites de museus se multiplicou a partir dos anos 90, porém, ainda há muitos museus que não possuem uma presença digital oficial. Além disso, muitos dos sites existentes têm como único propósito disponibilizar os dados de contato da instituição.

Dessa forma, a autora nos introduz ao que consideramos uma de suas grandes contribuições. Ao examinar a integração dos museus na esfera digital e acompanhar a evolução das discussões em eventos especializados, ela discerniu várias estratégias de comunicação museológica na internet. Com base nessa análise e nos estudos prévios de Lynne Teather (1998 *apud* Henriques, 2004. p. 61-64), a autora categoriza os sites de museus em três tipos distintos, sendo eles (1) **folheto eletrônico**; (2) **museu no mundo virtual**; e (3) **museu virtual**. A seguir, apresentamos um quadro que compara as características específicas de cada uma desses tipos de sites de museus, segundo a autora.

Quadro 2 - Sites de museus

Características	Folheto Eletrônico	Museu no mundo virtual	Museu Virtual
Traz informações do museu como história, horários e localização	Sim	Sim	Sim
Apresenta informações sobre o corpo técnico do museu	Às vezes	Sim	Sim
Divulga informações detalhadas sobre o acervo	Não	Sim	Sim

³² Podemos assim afirmar pelo menos no sentido conceitual. No capítulo 4, discorreremos sobre, mas em poucas palavras: o mundo fenomenal é de extrema complexidade, de impossível compreensão total. Desta forma, numa análise conceitual, tratamos os conceitos como objetos e, tal como são, meras representações da realidade, uma da sintetização da informação, sistematizadas e que tiveram seus contornos delimitados.

Possui visitas ou exposições virtuais	Não	Às vezes	Sim
Projeta o museu físico na virtualidade	Não	Sim ³³	Às vezes ³⁴
Apresenta exposições temporárias que já não se encontram mais no seu espaço físico	Não	Às vezes	Às vezes
Faz da Internet uma espécie de bases de dados do seu acervo	Não	Às vezes	Sim
Possui elementos de interatividade	Não	Poucos	Sim
Promove ações museológicas específicas para o ciberespaço	Não	Não	Sim

Fonte: Henriques (2004). Elaboração: pelas autoras.

O quadro acima nos ajuda a entender que nem todo site institucional de museu ou centro de memória é propriamente um museu virtual. No geral, os museus utilizam a internet como meio de divulgação de atividades no campo material, sem desenvolver propriamente ações museológicas no ciberespaço. É importante ter em mente que estas ações museológicas, como por exemplo a concepção de exposições virtuais, tenham seu percurso pensado especificamente para a sua apresentação na web que, por sua vez, possui tanto limitações quanto potencialidades próprias que só o meio virtual e as tecnologias digitais proporcionam.

Mas, principalmente, o que garante a um museu seu caráter virtual, ainda segundo Henriques (2004), é a interatividade. A autora não chega a apresentar uma síntese da sua proposta de definição de museus virtuais, mas questiona três museólogos brasileiros, sendo

³³ Quando possui visitas ou exposições no mundo virtual, estas são réplicas das exposições físicas do museu. Geralmente são apresentadas através das tecnologias de *Tour* virtual, concebidas por meio de técnicas fotográficas 360°. Muito similar ao *Google Street View*, mas em ambientes de museus.

³⁴ Quando o museu só existe no ciberespaço, ele não possui qualquer tipo de similar físico para representá-lo. Contudo, quando o museu virtual dispõe de um correlato físico, este geralmente é apresentado também no meio virtual.

eles: Cristina Bruno, Maria Célia Santos e Mários Chagas o que seria, no entendimento deles, o conceito de Museus Virtuais.

Com base nas respostas fornecidas a Henriques (2004) pelos autores e com o objetivo de apresentar de uma forma mais sistemática um resumo do que por eles foi concebido, em conjunto com a discussão produzida pela autora, compreendemos que o conceito de museus virtuais engloba uma instituição que estabelece conexões com seu público através do uso de tecnologias eletrônicas, permitindo realizar atividades de preservação e comunicação dos patrimônios. Esses museus pesquisam, conservam e disseminam informações sobre o legado cultural, ao mesmo tempo em que estabelecem redes interativas com usuários de diferentes contextos, promovendo a democratização do conhecimento e contribuindo para o desenvolvimento humano.

Nessa perspectiva, o Museu Virtual encontra sua gênese no conceito do Museu Imaginário³⁵, que se identifica, em certa medida, com o universo da arte. Ao considerar um Museu Virtual, admitimos a possibilidade de conceber uma instituição que transcende a ideia tradicional de um espaço físico e opera como um não-lugar³⁶, acessível de qualquer local através das tecnologias digitais. Assim, o Museu Virtual emerge como uma proposta inovadora, capaz de romper com as limitações geográficas e proporcionar uma experiência museal aberta e enriquecedora para um público global.

A definição acima apresentada encontra concordância com outros autores por nós consultados, em publicações posteriores a de Rosalí Henriques (2004). No caso, Muchacho (2005) e Padilha (2018; 2020) e Serafim (2020; 2021). No entanto, até de maneira curiosa, a definição de museus virtuais por nós considerada é contraposta pela própria Henriques e Chaves (2020), no qual os autores apresentam a seguinte definição:

O conceito operacional utilizado internamente no Ibram (Instituto Brasileiros de Museus) define museus virtuais como museus que se comunicam com o público geral somente em espaços de interação virtual. Não se considera como museu virtual as visitas virtuais dos museus presenciais, os serviços de informação online oferecidos tais como catálogos virtuais, sites, portais institucionais, repositórios entre outros. Sites de museus com espaço físicos são suportes de comunicação destas instituições os museus virtuais são os nativos virtuais que nascem no ambiente virtual e que utilizam do site

³⁵ Museu Imaginário, conceito de André Malraux (1978). O pensamento do autor é apresentado em diversas obras acessadas nesta investigação e é uma base teórica dos discursos por nós selecionados. Mas não iremos entrar nesta discussão, pois por mais relevante que seja, foge ao escopo da dissertação.

³⁶ Quando utilizamos este termo de não-lugar, não fazemos alusão ao conceito de não lugares proposto por Marc Auge (1992). No caso, quando falamos do museu virtual como um não-lugar, queremos dizer que compreendemos este meio de ação e comunicação museológica como um ambiente desterritorializado.

institucional como o espaço físico e as mídias sociais como suporte de comunicação e exposição com o público. As instituições museológicas virtuais utilizam, em sua maioria, o site como lugar e as redes sociais como a comunicação, gerando debates e diálogos, servindo para comunicar, expor e adquirir acervo para essas instituições executando os processos museais e a interação em um Lugar, reconhecendo os atores sociais e compartilhando memórias (Henriques; Chaves, 2020, p. 77-78).

Em primeira análise, supomos que os autores apresentavam esta definição como o discurso corrente³⁷ dentro do IBRAM, mas em nossa expectativa, acreditávamos que em algum momento os autores dissertariam no sentido de ampliar o entendimento de museus virtuais, para além dos que existam apenas no ciberespaço. Entretanto, ao fazer a leitura completa do texto, compreendemos que eles realmente consideraram esta definição como a mais apropriada para o estudo de casos que eles apresentavam (sobre duas exposições virtuais no cenário brasileiro). Isto é, para Henriques e Chaves, o conceito de museus virtuais englobaria apenas aquelas instituições voltadas exclusivamente para as ações museais na internet. Quanto a isso, respeitamos a concepção dos autores, mas para os fins desta pesquisa insistiremos em compreender o conceito em questão através da primeira ótica apresentada. Isto é, discordamos de Henriques e Chaves no sentido de concordar com a proposta definida por Henriques em 2004, no qual a autora considera que os museus com sedes físicas ao promoverem ações voltadas ao ciberespaço, como exemplos de Museus Virtuais.

Com o intuito de justificar essa escolha, trazemos como exemplo de Museu Virtual que possui uma sede física o Rijksmuseum³⁸ (Museu Nacional, em holandês), localizado em Amsterdã, amplamente conhecido como um dos principais museus de arte e história do país. Fundado em 1800, o museu possui uma extensa variedade de obras de arte que abrangem desde o século XIII até o século XX. De acordo com Reis (2019), ele se destaca por disponibilizar uma considerável parcela de seu acervo em formato digital, tornando-o acessível para consulta e análise por parte do público interessado. Além disso, o museu tem demonstrado uma presença ativa e engajada nas redes sociais, com destaque para o Facebook, onde compartilha suas digitalizações de forma lúdica e descontraída. Essa estratégia o permite alcançar um público amplo e diversificado, fomentando o engajamento e a interação com a sua coleção virtual. Dessa forma, o Rijksmuseum busca estabelecer uma relação mais

³⁷ Inclusive, sobre isso não conseguimos encontrar outras referências. Buscamos nas referências do artigo em questão a publicação do IBRAM, como também, pesquisamos no site do Instituto com as palavras-chaves museus e exposições virtuais, mas não conseguimos encontrar nada no sentido do que os autores apresentam.

³⁸ Disponível em: <https://www.rijksmuseum.nl/en>. Acesso em: 1 ago. de 2023.

próxima e participativa com seus visitantes virtuais, enriquecendo a experiência museal por meio de plataformas digitais e redes sociais.

Além disso, o Museu Nacional dos Países Baixos possui um site institucional de extrema qualidade, no quesito estético e de usabilidade. E também está ativo na plataforma digital *Google Arts & Culture* que, como já mencionado, trata-se do aplicativo voltado a proporcionar experiências museais com o mais vasto acervo disponível na internet, pelo menos até o momento. Nesta interface, o museu apresenta diversas exposições virtuais, entre outras ações, que estão disponibilizadas e acessíveis aos usuários.

Agora, através de uma perspectiva mais pessoal, quando pensei nesse museu para apresentar como exemplo, percebi que já o conheço há algum tempo e sinto que já o visitei por diversas vezes, mesmo que nunca tenha viajado para fora da América do Sul. Nesse sentido, não vemos motivos para não considerar museus com sede física, como o Rijksmuseum, também como um museu virtual, uma vez que eles extrapolam seus limites geográficos e promovem experiências de interação entre os seus patrimônios e os usuários. Desta forma, podemos compreender este museu tanto físico, como virtual, isto é híbrido, uma vez que efetiva ações tanto nos ambientes presenciais quanto *online*.

Outro ponto importante de se salientar é que a intenção de um museu virtual, outrora, se acreditava se tratar de uma substituição do museu físico. Entretanto, hoje existe um certo consenso de que o objetivo de um museu virtual é o de ser complementar, de caráter paralelo, ao que se dá na materialidade ou, até mesmo, independente porque só existe na virtualidade (Henriques, 2004).

Desta maneira, compreendemos que a sensação de visualizar uma obra de arte no contexto virtual é diferente da experiência corpórea que geralmente é mais impactante. Entretanto, entendemos que é sim possível, através da experiência virtual, usufruirmos e interagimos com os bens culturais em alguma medida. A tônica da nossa defesa é de explorar as potencialidades do que só é possível de ser experimentado no mundo virtual. Isso porque, a comparação rígida entre uma experiência virtual e a “real” irá sempre pender em favor daquelas que se dão no meio material. Portanto, devemos pensar nos museus que habitam o ciberespaço de maneira honesta, reconhecendo-os como uma categoria específica e a parte do que compreendemos hoje por museus tradicionais.

Ao abordarmos o conceito de museu virtual e sua relevância na contemporaneidade, é inegável que esse cenário digital está impactando profundamente a comunicação museológica como um todo. As tecnologias eletrônicas e a crescente presença dos museus na

internet estão reconfigurando a forma como essas instituições se relacionam com seus públicos e como transmitem o conhecimento e os objetos museais. A interação com o público agora se estende além dos limites físicos das instituições, possibilitando a criação de espaços virtuais de diálogo e aprendizagem, onde as pessoas podem acessar coleções, exposições e informações culturais de qualquer lugar do mundo.

A seguir, entraremos no tópico que visa apresentar alguns conceitos importantes dentro da comunicação museológica que de nenhuma forma deve se resumir somente às exposições, pois seu entendimento abrange todo o conjunto de práticas, estratégias e processos utilizados pelos museus para transmitir informações, conhecimentos, significados e valores aos seus públicos. Envolve a forma como as instituições se comunicam com os visitantes, tanto presencialmente quanto por meio de plataformas digitais, a fim de promover a compreensão, apreciação e interação com os patrimônios que possuem.

2.2. AS EXPOSIÇÕES COMO PARTE DA COMUNICAÇÃO MUSEOLÓGICA

Nesse tópico, iremos introduzir alguns dos conceitos-chaves³⁹ relacionados à comunicação museológica, mas tendo como tônica principalmente aqueles que se referem às exposições. Neste primeiro momento, iremos abordar o conceito exposição em seu modelo tradicional, com o intuito de introduzir o próximo capítulo deste trabalho, no qual nos debruçamos mais especificamente com relação a sua apresentação e concepção na virtualidade. Tivemos como base, para este tópico, o livro de Marília Xavier Cury intitulado “exposição: concepção, montagem e avaliação” que traz uma definição de exposição, bem como a proposta de um método para execução de projetos expositivos. Alguns outros autores também serão abordados, como Castro (2005), Desvallées e Mairesse (2013).

A comunicação museológica refere-se ao conjunto de práticas, estratégias e processos utilizados pelos museus para transmitir informações, conhecimentos, significados e valores aos seus públicos. Ela envolve a forma como as instituições se comunicam com os visitantes, tanto presencialmente quanto por meio de outras plataformas, incluindo as digitais.

Essa comunicação ocorre por meio de diferentes canais, como exposições, programas educacionais, publicações, websites, redes sociais e eventos culturais. A abordagem

³⁹ Aqui abordaremos principalmente aqueles conceitos que serão integrados nas discussões sobre as exposições virtuais e posteriormente na construção do modelo conceitual. Sugerimos ao leitor, interessado em aprofundar na vasta terminologia do campo museal, a leitura do livro “Conceitos-chaves de museologia” produzido pelo ICOM, com autoria de André Desvallées e François Mairesse. Disponível [aqui](#). Acesso: 1 ago. de 2023.

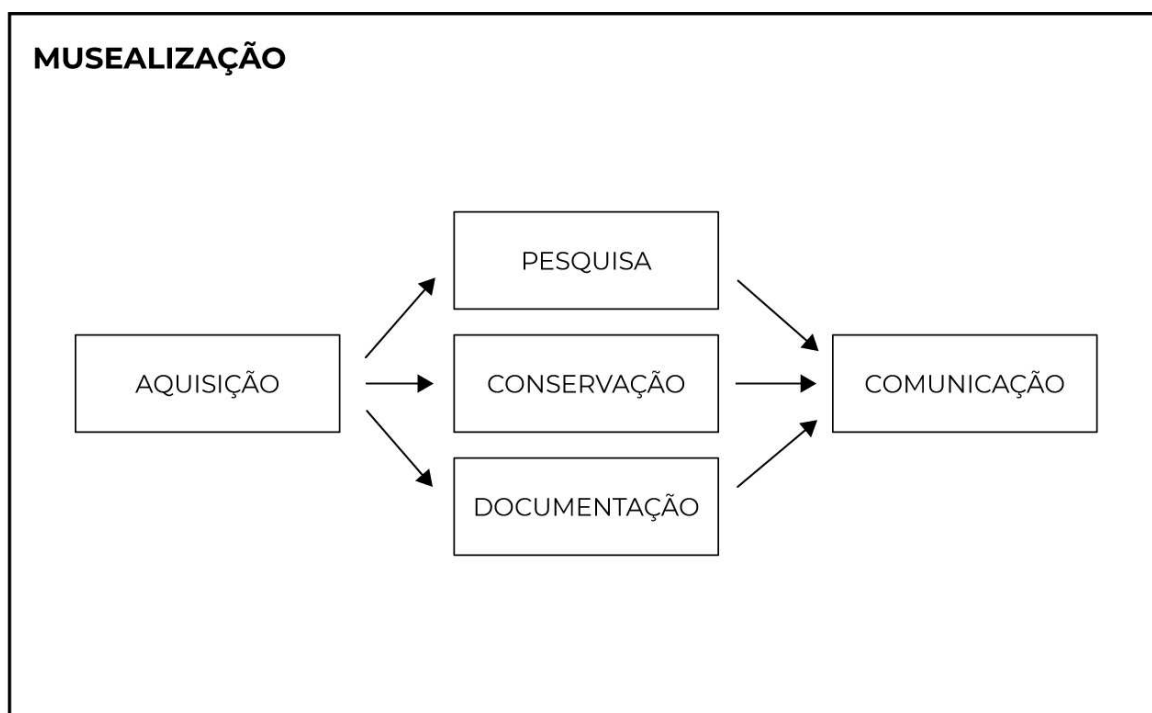
comunicativa varia conforme os objetivos do museu e o público-alvo a que se destina, buscando tornar a experiência do público mais significativa e enriquecedora.

A comunicação museológica não se restringe apenas à interação com os visitantes, mas também engloba o diálogo com a comunidade, a promoção do engajamento público, o estímulo à reflexão crítica e a democratização do acesso ao patrimônio. Ao utilizar a comunicação como uma ferramenta estratégica, os museus podem estabelecer conexões mais profundas e significativas com seus visitantes, contribuindo para o enriquecimento cultural e a preservação do legado histórico e artístico de uma sociedade (Desvallées e Mairesse, 2013).

Com isso em mente, iremos repassar alguns dos conceitos que são importantes para o nosso entendimento a respeito das exposições. Já compreendemos acima que os objetos museais se distinguem das coisas porque passam por um processo de valorização institucional. Esse procedimento é denominado de musealização e, para Cristina Bruno (*apud* Cury, 2005, p. 27), é em sua plenitude “(...) o conjunto de processos que viabiliza a comunicação de objetos interpretados, para olhares interpretantes (público) no âmbito de instituições museológicas” (Bruno *apud* Cury, 2005, p. 27). É importante frisar que a musealização vai muito além da simples transposição de objetos para o contexto dos museus, uma vez que segundo Russo (1990, p.8 *apud* Cury, 2005, p. 24), a ação de musealizar deve considerar a “(...) informação trazida pelos objetos (*lato sensu*) em termos de documentalidade, testemunhabilidade e fidelidade”.

Dessa maneira, a seleção (valorização) dos objetos por parte dos museus é apenas o início do ciclo da musealização que vem a nortear todas as etapas da museografia (logo mais, falaremos sobre isso). Cury (2005) compreende que o processo de musealização é caracterizado por uma série de etapas que envolvem os objetos museais, tais como aquisição, investigação, preservação, documentação e comunicação. Esse procedimento se inicia com a seleção de um objeto-informação de seu contexto e culmina com sua apresentação pública através de exposições, atividades educativas e outras formas de interação com o público. As atividades administrativas também desempenham um papel nesse processo. Para ajudar na compreensão apresentamos a seguir infográfico do conceito de musealização:

Figura 2 - O processo de musealização



Fonte: Cury (2005, p. 26). Elaboração: pelas autoras.

A partir desse entendimento, partiremos para compreender o próximo conceito, pois, o que seria então a museografia, pelo qual o processo de musealização opera? Segundo Desvallées e Mairesse (2013), o termo museografia é utilizado ainda antes da concepção do termo museologia. De acordo com os autores, a museografia é compreendida como a dimensão prática ou aplicada da museologia, abrangendo um conjunto de técnicas desenvolvidas para atender às funções museais. Essa área engloba especialmente aspectos relacionados à administração do museu, conservação, restauração, segurança e montagem das exposições. A museografia desempenha um papel essencial na concretização das atividades museológicas, assegurando uma gestão eficiente e uma apresentação adequada do patrimônio cultural e artístico para o público visitante.

Com a assimilação desses conceitos, já compreendemos antes mesmo de entrar no assunto das exposições que a museografia engloba o processo de musealização, bem como, os conceitos de objeto museal e a comunicação museológica que por sua vez incorpora o conceito de exposições. Dito isso, adentramos agora numa discussão a respeito da concepção de exposição e como foi dito anteriormente iremos, nesse primeiro momento, nos concentrar no conceito clássico de exposições físicas corrente na nossa base teórica.

Segundo Castro (2009), o conjunto de objetos-signos coletados, classificados e expostos em um museu revela a construção de um tipo de texto que busca ser lido e, idealmente, compreendido pelos visitantes. Para alcançar esse objetivo, é essencial que suportes semióticos e sistemas de informação plenamente acessíveis estejam disponíveis ao público. Quanto mais dinâmicos forem os meios de comunicação e eficientes os mecanismos de informação, maior será o espaço para a troca e interação dos visitantes com o espetáculo museológico e suas exposições.

Assim, a autora problematiza⁴⁰ o distanciamento da atuação museológica como centro de informação e agente de comunicação, destacando a necessidade de reflexão, estrutura e avaliação contínuas. Essa problemática implica que o museu não deve se manter desagregado de sua ação comunicativa, mas sim buscar uma interação dialógica e participativa, que promova a troca de experiências sociais e revele a intersubjetividade possível entre os diversos atores envolvidos, como usuários e profissionais de museu.

De acordo com Davallon (1986 *apud* Desvallées; Mairesse, 2013, p. 42), o conceito de exposição é multifacetado e abrange várias dimensões interligadas. Inicialmente, o termo "exposição" remonta à palavra em latim *expositio*, que carregava um sentido figurado de explicação, além de referir-se à apresentação de um objeto. Com o tempo, a palavra adquiriu novos significados, passando a designar a exibição de mercadorias em um contexto comercial, até finalmente assumir uma conotação mais específica relacionada à apresentação de obras de arte e artefatos culturais em um museu.

Atualmente, de acordo com Desvallées e Mairesse (2013) a exposição é considerada uma das principais funções dos museus, segundo a definição de museu do ICOM, que abarca a aquisição, conservação, estudo, exibição e transmissão do patrimônio material e imaterial da humanidade. Desse modo, a exposição vai além de simplesmente expor um conjunto de objetos (coleções⁴¹) ao público, envolvendo um complexo conjunto de itens e recursos para comunicar significados e conhecimentos. Essa função museológica abarca os objetos

⁴⁰ Castro (2009) sugere que a museologia, como campo de conhecimento, tem se mantido distante dos tópicos fundamentais da Ciência da Informação. Essa observação, concebida há quase 15 anos, é relevante e digna de nota, pois durante nosso levantamento bibliográfico, encontramos diversos autores que estabelecem conexões entre as exposições, tanto as tradicionais quanto as virtuais, e os estudos da Ciência da Informação. Nosso trabalho também parte dessa premissa. Talvez, possamos conceber que os estudos museológicos têm progredido nesse sentido, ao longo do tempo.

⁴¹ Segundo Desvallées e Mairesse (2013), uma coleção é composta por uma reunião de itens, sejam eles materiais ou imateriais, como obras, artefatos, entre outros. Esse conjunto é empreendido por um indivíduo ou instituição, que assume a responsabilidade de classificar, selecionar, preservar e expor esses elementos em um ambiente seguro. Ainda segundo os autores, para ser considerada uma coleção legítima, é crucial que esses grupos de itens formem um conjunto com algum grau de coesão e significância definida.

autênticos, substitutos, suportes expográficos, materiais informativos e sinalização utilitária presentes na exposição.

Ao se considerar a exposição como uma função comunicativa do museu, é importante enfatizar sua natureza como um sistema de comunicação, no qual os objetos expostos desempenham o papel de signos que interagem com o público visitante. O espaço da exposição se apresenta como um ambiente propício para interações sociais e troca de experiências, influenciando a percepção e interpretação dos visitantes.

Assim, a museologia contemporânea precisa considerar as múltiplas formas de exposição, tanto as tradicionais em espaços físicos quanto as exposições virtuais na internet, compreendendo que ambas podem coexistir e se influenciar mutuamente. A evolução da exposição museológica no contexto digital promove novas abordagens, estratégias e formas de interação com o público, contribuindo para a democratização do acesso ao patrimônio cultural e a promoção de uma experiência enriquecedora e inclusiva para os visitantes (Descallées; Mairesse, 2013, p. 42-46).

Já a perspectiva de Cury (2005), que muito concorda com o discurso anterior, acrescenta que a exposição representa apenas a face visível do amplo processo de musealização, constituindo-se na parte que se manifesta ao grande público e oferece a oportunidade de experiências poéticas por meio dos objetos. Além disso, ela se apresenta como a grande oportunidade para os museus se conectarem com a sociedade e reafirmarem sua missão institucional. É por meio da exposição que os museus podem transmitir conhecimentos, valores e significados, possibilitando o encontro dos visitantes com o universo cultural e histórico representado em suas coleções. Essa interação permite que os museus cumpram seu papel de instituições educativas e dialógicas, promovendo a apreciação e preservação dos patrimônios, tornando-se verdadeiros agentes de transformação social.

A autora ainda argumenta que os objetos selecionados para uma exposição passam por um processo de valoração duplo, no qual são inicialmente escolhidos para integrar o acervo da instituição ou serem apresentados *in situ*. Em seguida, esses objetos são novamente selecionados para se associarem a outros itens escolhidos, formando um conjunto que será exposto ao público. Dessa maneira, esse processo de seleção e valoração é essencial para assegurar que a exposição apresente uma narrativa coerente e significativa, permitindo que os visitantes estabeleçam conexões e contextos entre os objetos expostos. Cada escolha curatorial representa uma decisão estratégica, visando transmitir uma mensagem e impactar o público, tornando a exposição uma manifestação articulada e simbólica das memórias e

patrimônios envolvidos. Diante disso, segundo Cury (2005, p. 39), “A exposição não tem importância por si só, mas sim pela interação entre o museu (o autor), a exposição é propriamente o público”. Acrescenta-se ainda que:

Exposição é, didaticamente falando, conteúdo e forma, sendo que o conteúdo é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da exposição diz respeito à maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (enfoque temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração de seu desenho (a elaboração espacial e visual) associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais (Cury, 2005, p. 42).

Em sua obra, a autora apresenta uma abordagem metodológica que engloba a concepção, montagem e avaliação. Nesse contexto, a avaliação não pode ser considerada como uma etapa final e isolada após a interação, num processo linear entre emissor e receptor, mas sim como um elemento integrante do espaço de interação. Dessa forma, a autora propõe repensar o papel das avaliações, situando-as no processo como uma parte essencial e contínua. Essa perspectiva permite uma abordagem mais dinâmica e flexível, na qual as avaliações e reformulações acontecem em resposta às interações com o público, promovendo uma maior sinergia e envolvimento entre os museus e seus visitantes.

Além disso, a autora (2005) ainda apresenta os profissionais que compõem as equipes interdisciplinares responsáveis pelos processos que envolvem as concepções, montagem e avaliação das exposições, sendo eles: pesquisadores, educadores, designers e museólogos. Eles são responsáveis pela primeira etapa denominada como a Fase de Planejamento e de Ideia, na qual se desenvolve a proposta conceitual da exposição, como também os objetivos, justificativa, apresentação do tema, elaboração do espaço, orçamento e cronograma de atuação. Esta fase é realizada pela equipe interna do museu como diretor, educador, pesquisador, museólogo, entre outros.

A segunda etapa é a Fase de design que consiste na conceituação, estudo, preparação e apresentação minuciosa da estrutura e trajetória da exposição, tanto em sua totalidade quanto em suas partes individuais. Nesse processo, são utilizados recursos bidimensionais, como desenhos, e tridimensionais, como maquetes, para visualizar a configuração da exposição. Essa fase resulta na criação do projeto expográfico e do projeto museológico da exposição, sendo que este último engloba o projeto expográfico como uma parte integrante.

A terceira fase proposta pela autora é a Elaboração Técnica que conta com a colaboração principalmente de arquitetos e engenheiros incumbidos de desenvolverem a elaboração do plano técnico e executivo do mobiliário e outros recursos que podem ser utilizados na exposição. É nesse momento que são criados os detalhes e especificações técnicas para a instalação dos elementos expositivos no espaço. O resultado dessa fase é a produção do pacote de desenhos construtivos e das especificações técnicas, que fornecerão todas as informações necessárias para a fabricação e montagem do mobiliário e da programação visual da exposição. Além disso, é elaborado um guia de montagem, que servirá como um roteiro detalhado para orientar a equipe responsável pela instalação dos elementos expositivos no local.

Por conseguinte, a quarta etapa trata da Fase de Montagem da exposição é executada pela equipe do museu e por técnicos de som, luz e mobiliário e consiste na produção e instalação de todos os recursos expográficos que comporão a exposição, bem como a instalação no espaço físico. É o momento em que todas as ideias e conceitos planejados anteriormente ganham forma concreta, resultando na materialização da exposição em si. A equipe trabalha na montagem dos elementos expográficos, como painéis, vitrines, suportes, recursos audiovisuais e outros dispositivos de apresentação. Em adição, é realizada a organização do espaço físico de acordo com o projeto expográfico. Ao final desta etapa, a exposição estará pronta para ser aberta ao público, tornando-se o *produto final do processo de concepção e organização museológica*.

Por fim, mas não menos importante, a autora nos apresenta a última fase que denomina de Manutenção, Atualização e Avaliação que conta com a elaboração de muitos dos profissionais apresentados anteriormente. A manutenção contínua tem o objetivo de garantir que a exposição se mantenha sempre bem apresentada e em condições adequadas para o público, pelo tempo que foi programada de acordo com o projeto. Ela envolve cuidados regulares, como limpeza, conservação dos objetos expostos e reparos necessários nos recursos expográficos. Já a atualização da exposição ocorre com base em necessidades científicas ou comunicacionais, podendo incluir a substituição de objetos, a incorporação ou supressão de itens ou a melhoria dos recursos de interação. Além disso, a avaliação da exposição é realizada através do estudo do público visitante, buscando compreender o impacto da exposição e a receptividade do público em relação aos conteúdos apresentados. Essa avaliação pode influenciar diretamente na atualização da exposição, permitindo ajustes e melhorias com base no *feedback* do público.

Com isso, creio que conseguimos compreender o conceito complexo e processual que são as exposições de museus. Contudo, ainda temos dois termos que carecem de melhor explicação. O primeiro deles é a expologia, integrante essencial da museologia, dedica-se ao estudo profundo da teoria da exposição, abrangendo os princípios basilares da museologia, comunicação e educação no contexto expositivo. Nesse sentido, a expologia representa a base primordial que fundamenta a concepção, planejamento e implementação de uma exposição, garantindo que esta seja enriquecedora, informativa e atrativa ao público (CURY, 2003 *apud* 2005, p. 27).

Já o último conceito que receberá a nossa atenção é o de expografia que, além de ser uma disciplina da museologia, também pode ser compreendido como a parte prática das exposições. A expografia envolve a aplicação concreta dos princípios museológicos, comunicacionais e educacionais estabelecidos para uma exposição específica. Essa prática inclui a seleção, disposição e montagem dos objetos e elementos expositivos, bem como a definição dos recursos tecnológicos, gráficos e de iluminação utilizados para criar a atmosfera e a narrativa desejada. É por meio da expografia que a concepção teórica da exposição ganha vida e se torna acessível ao público (Cury, 2009; Desvallées e Mairesse, 2013).

Com isso, terminamos o nosso passeio pela história dos museus, a evolução do pensamento museológico e elucidação de diversos conceitos que são cruciais para o entendimento e assimilação do nosso objeto de estudo que são as exposições virtuais. A seguir, iremos adentrar nos capítulos que são a tônica do nosso trabalho e que nos darão os insumos necessários para a nossa proposta de definição do objeto de pesquisa.

3. EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO DE EXPOSIÇÕES VIRTUAIS

Para finalizar a etapa teórica da nossa pesquisa, apresentaremos o resultado do levantamento bibliográfico que motivou os questionamentos e objetivos deste trabalho. As exposições virtuais, nosso principal objeto de estudo, ainda carecem de uma definição específica e atualizada. Neste capítulo iremos defender esta argumentação com base nos textos analisados sobre o objeto, foram examinados 21 trabalhos com a palavra-chave ‘exposição virtual’ e mais 9 textos em inglês, com as palavras-chaves *virtual exhibition*, *online exhibition* e *digital exhibition*, entre eles artigos, comunicações, tesouros, livros, dissertações e teses.

A princípio, foi realizada uma leitura dinâmica buscando algum sinal de definição e percebeu-se, principalmente, nas pesquisas em português, certa desimportância em apresentar o conceito, mesmo que de maneira resumida, sobre o que seria este tipo de exposição que habita o ciberespaço. Porém, algumas definições foram encontradas e com isso a leitura integral dos textos foi realizada. Já a literatura na língua inglesa todos os trabalhos, salvo uma exceção, apresentaram algum tipo de definição mesmo que resumida do objeto. Muitos deles com base nos mesmos autores e, desta forma, conseguimos isolar as publicações que aparentam ser as principais referências quanto à definição de exposições virtuais, pelo menos no contexto da língua inglesa.

A intenção deste capítulo é apresentar as diversas definições encontradas na bibliografia corrente, tanto em português quanto inglês, desde as mais complexas até as mais genéricas. A partir do levantamento, iremos contrapor algumas delas demonstrando suas inconsistências e relatar o que consideramos que deve ser atualizado ou completamente redefinido. É importante informar que algumas das definições que foram analisadas acabaram não entrando em nosso desenvolvimento final, porque pouco acrescentavam sobre o assunto e eram contempladas por outras definições mais precisas ou muito similares. De qualquer forma, é apresentado no apêndice o fichamento do levantamento bibliográfico por nós desenvolvido, em que constam todas as definições encontradas.

Para iniciar a nossa análise acerca das definições encontradas no nosso levantamento de bibliografia, gostaríamos de recapitular o conceito clássico de exposições que discutimos no final do capítulo anterior. Isto porque assim como o patrimônio e os museus, os conceitos clássicos atuam como um plano de fundo e são incorporados pelos conceitos que tangem seus

correlatos digitais. O que se altera são algumas especificidades que a mudança de meio gera, tanto no sentido técnico, quanto cultural.

Dessa maneira, compreendemos o conceito de exposições, em seu sentido clássico, como dispositivos museográficos e comunicacionais presentes nos museus, que visam apresentar os objetos museais de maneira organizada e significativa aos visitantes. São caracterizadas por apresentarem um tema ou assunto específico e apresentados através de uma narrativa e percurso expositivo, previamente definidos por uma equipe interdisciplinar. Além disso, elas transcendem a simples exibição de itens, buscando proporcionar experiências enriquecedoras e interativas ao público.

As exposições são a parte mais visível do processo de musealização e são elaboradas por meio da expografia, que é a prática concreta da concepção teórica da exposição, envolvendo a seleção, disposição e montagem dos elementos expositivos, bem como a utilização de recursos tecnológicos, gráficos, de iluminação e sonoros. Elas devem ser acessíveis e constantemente avaliadas para aprimorar a interação com o público e garantir sua relevância e significado. Em suma, as exposições representam uma das principais formas de comunicação e transmissão de conhecimentos nos museus, permitindo o encontro criativo entre público, os patrimônios e outros bens artísticos e culturais que compõem o acervo dos museus de forma educativa, interativa e reflexiva.

Com essa descrição do conceito de exposições, iniciaremos agora o nosso diagnóstico sobre as definições do seu correlato digital, isto é, o conceito de exposição virtual. Nossa estratégia inicial é trabalhar com as duas referências mais robustas que encontramos, ou seja, aquelas que consideramos mais completas e discursivas sobre o objeto. A ideia é identificar aquilo que se aplica, que deve ser atualizado ou suprimido para a proposta de definição que objetivamos produzir neste trabalho. Diante dessa análise, almejamos discernir todos os conceitos que se relacionam com o de exposições virtuais para a efetiva construção do nosso modelo conceitual.

3.1. A DEFINIÇÃO DE SILVER E A REVISÃO DE ALGUNS CONCEITOS

A melhor definição de Exposição Virtual que encontramos é de autoria de David Silver, em uma publicação datada de 1997. Na época o autor era residente da Universidade de Maryland e estava dedicado a desenvolver pesquisas sobre a cibercultura e as tecnologias digitais. Neste contexto de estudos, Silver produziu um texto intitulado “Interconectando a

cultura americana: Os perigos e potenciais das exposições virtuais⁴²”, no qual o autor tenta elucidar o que são as exposições virtuais, bem como as suas limitações e potencialidades.

Silver (1997), inicia sua definição com uma introdução da mesma, na qual o autor diz o seguinte: “De forma simples, as exposições virtuais são coleções **online**, **baseadas na World Wide Web**, **hipertextuais** e **dinâmicas**, dedicadas a um tema, tópico, conceito ou ideia específica. Essas descrições merecem uma explicação” (Silver, 1997, p. 826, grifos nossos).

Dessa maneira, ele estabelece 4 características específicas relacionadas ao nosso objeto de estudo, o primeiro deles pressupõem que as exposições virtuais são coleções (1) **online**, isto é, disponíveis na internet. E quanto a esta afirmação não nos resta dúvida, todas as exposições desenvolvidas no ambiente virtual necessitam estar online. Isto é, mesmo que elas pudessem estar disponíveis digitalmente de maneira offline, através de outras plataformas como CDs, Pen-Drives e aplicativos, elas estariam em desacordo com talvez a maior potencialidade que a rede mundial de computadores permite: a democratização do acesso à informação. Desta forma, concordamos plenamente com Silver neste quesito, as exposições virtuais para cumprirem plenamente sua função social necessitam estar disponíveis ao livre acesso dos usuários da rede.

O que se acrescenta é que além dessas exposições estarem disponíveis na internet, compreendemos que conjuntamente elas sejam produzidas de modo a serem acessíveis ao maior número potencial de pessoas. Isso consiste tanto em traduções para o maior número possível de idiomas estrangeiros, mas principalmente que ela seja projetada de maneira a garantir uma boa usabilidade, por parte das pessoas com deficiência. Sobre isso, já existem diversas normativas e guias para orientar os designers e programadores para a concepção de produtos e interfaces digitais plenamente acessíveis.

Já o segundo quesito, no qual o autor defende que as exposições virtuais sejam (2) **baseadas na WWW**⁴³, discordamos parcialmente, uma vez que acreditamos que sim, essa categoria de exposições possa ser baseada na *World Wide Web*, inclusive até onde pudemos observar, a maioria delas são concebidas com base nessa infraestrutura. Contudo, essa se refere apenas a uma das plataformas possíveis para se desenvolver, disponibilizar e acessar conteúdos online. Por conseguinte, compreendemos que embora muitas exposições presentes

⁴² Tradução livre de “*Interfacing American culture: The perils and potentials of virtual exhibitions*” (1997). Aliás, todas as citações posteriores foram por nós traduzidas de maneira livre. A consulta do texto original, em inglês, se encontra disponível [aqui](#).

⁴³ A plataforma *World Wide Web* (WWW) é uma estrutura da internet que permite o acesso e compartilhamento de informações, conteúdos e recursos por meio de páginas *web*.

online sejam acessadas por meio de navegadores da web, existem outras maneiras correntes de se acessar as exposições virtuais.

Algumas dessas exposições das quais tivemos acesso são baseadas em aplicativos que podem ser baixados e instalados em dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, permitindo que os usuários acessem o conteúdo de forma interativa e imersiva, mesmo fora da WWW. Esses aplicativos podem ser desenvolvidos para diferentes plataformas, como iOS⁴⁴ e Android⁴⁵, ampliando o alcance e a acessibilidade das exposições para um público diversificado. Com isto, já temos a nossa primeira grande intervenção que será suprimir esta característica apresentada por Silver como pertencente ao conceito do nosso objeto de estudo, uma vez que entendemos que as exposições virtuais não são necessariamente baseadas na *World Wide Web*.

No que se refere ao terceiro atributo, no qual o autor afirma que as exposições virtuais (3) são **hipertextuais**, concordamos plenamente, até porque este é um fenômeno característico do ciberespaço e de muita influência na sua cultura. E, dessa maneira:

Se tomarmos a palavra ‘texto’ em seu sentido mais amplo (que não exclui nem sons nem imagens), os hiperdocumentos também podem ser chamados de hipertextos. A abordagem mais simples do hipertexto é descrevê-lo, em oposição a um texto linear, como um texto estruturado em rede. O hipertexto é constituído por nós⁴⁶ (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, seqüências musicais etc.) e de links entre esses nós, referências, notas, ponteiros, ‘botões’ indicando a passagem de um nó a outro (Lévy, 2010, p. 58).

Assim sendo, de acordo com Pierre Lévy, um hipertexto é uma forma de escrita não linear que permite a conexão e organização de informações de maneira não sequencial. É uma estrutura textual que contém *links* (ou *hyperlinks*) que conectam palavras, frases ou trechos a outras partes do texto ou a outros documentos, possibilitando uma navegação mais flexível e interativa em meio às informações digitais. Ele amplia as possibilidades de acesso ao conhecimento, permitindo que os usuários construam seus próprios caminhos de leitura e explorem conexões e significados diversos a partir das informações disponíveis.

Dessa forma, poderia parecer redundante argumentarmos que as exposições virtuais além de serem online, também são hipertextuais, pois a primeira característica implica a outra.

⁴⁴ Sistema operacional da Apple para dispositivos móveis, como iPhone, iPad e iPod Touch.

⁴⁵ Android é o sistema operacional desenvolvido pela Google, amplamente utilizado em dispositivos móveis, de diversos fabricantes como Samsung, Xiome, Motorola, LG, etc.

⁴⁶ Nós, como: os nós de uma corda ou interseções de uma teia.

Entretanto, acreditamos ser relevante ressaltar esta questão, principalmente para que as equipes responsáveis pela fase de concepção das exposições compreendam essa mudança essencial que o texto-informação recebe no ciberespaço. Nesse sentido, as exposições virtuais precisam ter seus percursos planejados em concordância com esse princípio fundamental que é a linguagem da cibercultura.

Por sua vez, no que tange à da última propriedade apontada por Silver ao dizer que as exposições virtuais são (4) **dinâmicas**, será necessário nos aprofundar um pouco mais para entender o que o autor quis implicar sobre esse fundamento. Ele assim disserta:

O quarto termo que utilizo para descrever exposições virtuais é dinâmico. Ao contrário de muitas exposições tradicionais de museus, as exposições online estão em constante mudança. As coleções online continuamente recebem adições, subtrações, rearranjos, redesenhos e reconfigurações. O resultado é um trabalho em andamento perpétuo; as exposições, juntamente com os muitos elementos que as compõem, estão sempre sujeitas a mudanças em relação ao design, atividade e conteúdo (Silver, 1997, p. 828).

Em nossa interpretação, o autor confunde o que seriam as exposições virtuais do que seriam os acervos ou catálogos digitais dos museus, uma vez que estes últimos é que estariam continuamente recebendo adições, subtrações, rearranjos, etc., de maneira “perpétua”. Mas não temos o mesmo entendimento quanto as exposições que apesar de serem passíveis de atualizações pelo tempo que estiverem disponíveis, possuem como característica uma intenção previamente estabelecida.

De acordo com Henriques e Chaves (2020, p. 81), “como toda ação de comunicação, as exposições, virtuais ou não, necessitam de um conceito gerador. Não basta simplesmente apresentar os depoimentos, tal como objetos museológicos, mas traduzir uma ideia a partir dessas histórias”. Nesse sentido, compreendemos que as exposições virtuais possuem essencialmente um projeto expositivo que orienta e roteiriza o percurso de navegação do usuário. E por mais dinâmico que possa ser este itinerário, não consideramos que ele seja, em grande escala, suscetível a alterações. Aliás, essa confusão entre os conceitos de museus virtuais, acervos digitais e exposições virtuais é bem comum na literatura, e mais adiante voltaremos a abordar este assunto ao analisarmos uma outra proposta de significação do nosso objeto de estudo.

Mas voltando a nossa argumentação sobre o quarto atributo apresentado por Silver, acreditamos que ele seja parcialmente verdadeiro, uma vez que as exposições podem prever

em seu projeto estratégias para que sejam dinâmicas, isto é, que se modifique continuamente. Como exemplo, penso em um percurso expositivo que preveja, permita e estimule a interação dos usuários de maneira uma maneira mais aberta, num sentido em que estes possam interagir com as coleções a fim de reordena-las, modificá-las, ou até mesmo deixarem suas marcas e comentários. Isso de maneira que outros usuários em tempo real também tivessem acesso às interações e por sua vez pudessem eles mesmos usufruir dessas intervenções. Assim como ocorre em diversas instalações presenciais, nas quais as exposições preveem espaços para que os usuários possam, por exemplo, rabiscar as paredes ou participarem de performances ao vivo.

Enfim, consideramos que as exposições virtuais podem ser dinâmicas e que tais práticas sejam estimuladas, mas não como via de regra. Agora, uma característica que não é comentada pelo autor em questão, mas que é imprescindível às exposições virtuais é o princípio da interatividade. E quando falamos em interatividade, compreendemos ela tanto no sentido filosófico como uma relação dialógica e cognitiva entre o indivíduo e o objeto, quanto num sentido técnico como a capacidade de um indivíduo interagir ativamente com sistemas digitais ou interfaces de computador⁴⁷, estabelecendo um diálogo dinâmico e bidirecional com o ambiente digital. Essa interação é mediada por meio de diferentes formas de entrada, como cliques, toques, gestos ou comandos, que são respondidos pelo sistema.

De acordo com Manovich (2001), a interatividade desempenha um papel crucial na criação de experiências mais significativas para os usuários, promovendo uma maior imersão com os conteúdos digitais. Janet Murray (2003), em sua obra “Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”, argumenta que a interatividade é uma característica essencial das novas mídias e da narrativa digital. Ela enfatiza que a interatividade permite que os usuários se tornem coautores da experiência, dando-lhes agência e controle sobre a forma como a história ou a narrativa se desenrola.

Em projetos de interfaces, a busca por uma interatividade fluida e responsiva é fundamental para proporcionar uma experiência satisfatória aos usuários. A capacidade de manipular conteúdos, navegar por diferentes elementos da interface e realizar operações específicas em tempo real são aspectos valorizados na concepção e desenvolvimento de sistemas interativos. Além disso, a interatividade pode ser uma ferramenta poderosa para

⁴⁷ Isto exemplifica a questão de como o ciberespaço, ao mesmo tempo que funciona como meio, também é técnica, porque é como ambiente gerado por computação, necessita para ser concebido e utilizado de técnicas operadas por humanos.

envolver e cativar o público, seja em contextos educacionais, de entretenimento ou de interação social. Dessa forma, a interatividade assume um papel estratégico no campo das interfaces de exposições virtuais, contribuindo para a melhoria da usabilidade, a eficácia das interações e o aumento da satisfação do usuário nestes ambientes digitais.

Mas você pode estar se perguntando, mas o que são interfaces? De acordo com Lévy (2010), as interfaces atuam como ponte entre o usuário e os conteúdos digitais, tornando possível a comunicação e interação com os recursos tecnológicos de forma intuitiva e funcional. De maneira prática, as interfaces digitais são os elementos ou dispositivos utilizados para facilitar a interação entre seres humanos e sistemas digitais, como computadores, *smartphones*, *tablets* e outros dispositivos eletrônicos.

As interfaces digitais podem incluir elementos visuais, como menus, ícones e botões, que permitem aos usuários navegar e controlar os sistemas. Além disso, podem envolver dispositivos de entrada, como teclados, mouses, trackpads, telas sensíveis ao toque e até mesmo comandos de voz e movimento ocular. Essas ferramentas são fundamentais para tornar a tecnologia mais acessível e utilizável, permitindo que pessoas com diferentes níveis de habilidades e conhecimentos possam interagir com os sistemas digitais.

Os projetos de interfaces são desenvolvidos por profissionais especializados, pertencentes a diversas áreas como design gráfico, design de experiência do usuário (UX), design de interface do usuário (UI), desenvolvimento de software, engenharia de usabilidade e até mesmo especialistas em psicologia cognitiva e ciência da computação, sistemas e informação. A interdisciplinaridade é essencial para criar interfaces que atendam às necessidades e expectativas dos usuários e proporcionem uma experiência de alta qualidade.

Dessa maneira, compreendemos que os designers assumem uma função técnica crucial para a elaboração do percurso navegável das exposições virtuais. Mas o design não se limita simplesmente a esta atividade, como já apontava Cury (2005), os designers são grandes parceiros dos museólogos na concepção de exposições. De acordo com a autora, o designer e o museólogo formam uma dupla inseparável, pois sua parceria é fundamental para harmonizar o conteúdo e a forma da exposição, por meio dos objetos e outros recursos utilizados. Para ela, a qualidade de uma exposição reside na habilidade do designer em lidar com o espaço e a forma da apresentação. Já que considera que a exposição é uma combinação de conteúdo e forma, é a forma que possibilita a comunicação. Ainda segundo a autora, sem a contribuição do designer, a exposição permaneceria apenas como uma ideia abstrata. É o designer que concretiza os valores presentes na ideia central e no desenvolvimento conceitual da exposição.

Além disso, ele atribui valor ao espaço, tornando possível a experiência sensorial, interativa e criativa por parte do público.

Em outra passagem, a Cury (2005) ainda comenta que a preocupação com a forma como as pessoas aprendem nos museus e como os museus dialogam com seus visitantes, aliada aos estudos psicoeducacionais sobre os processos cognitivos, trouxe uma atenção especial a aceção de que os projetos de exposição sejam elaborados sob a perspectiva do público. Essa premissa encontra abrigo na área do Design, uma vez que possuímos um vasto conteúdo sobre a abordagem do Design Centrado no Usuário que é uma variação do termo em inglês *User Centered Design* (UCD) e trata da importância de colocar o usuário no centro do processo de design, na projeção de produtos e serviços.

O UCD teve suas origens nos estudos de Norman e Draper (1986), que enfatizaram a necessidade de considerar as habilidades, preferências e limitações dos usuários durante o processo de design, a fim de proporcionar uma experiência mais satisfatória e eficaz. Uma das principais contribuições do UCD é a ênfase na empatia e no envolvimento direto dos usuários ao longo de todo o processo de design. Essa abordagem implica na condução de pesquisas, entrevistas e observações com o intuito de compreender as reais necessidades dos usuários e adquirir perspectivas valiosas para o desenvolvimento das soluções.

Agora, voltando um pouco a definição de Silver (1997), após discorrer sobre os 4 atributos que analisamos anteriormente, o autor também sugere que existam três categorias nas quais podemos classificar as exposições, sendo elas: (1) Versões virtuais; (2) Missing wing (extensões); e (3) Hyperreal-site (originais). De acordo com o autor, as primeiras são versões digitais de exposições físicas que representam, simulam ou espelham uma coleção física real. Normalmente, incluem uma seleção de artefatos representativos da exposição, bem como o layout geral, planta baixa e catálogo. Os visitantes do site podem obter uma ideia geral da coleção da exposição, seus temas e características, e as versões virtuais podem servir como uma preparação útil para visitas a arquivos e pesquisas relacionadas. Concordamos com Silver quanto a esta categoria, mas fazemos um adendo de que essas versões precisam incluir elementos de interatividade, principalmente com os objetos ali expostos, específicos para o ciberespaço.

De outra forma, não são classificadas por nós como exposições virtuais, mas sim como *Tours* virtuais que seriam aquelas em que o visitante até pode navegar pela simulação da exposição física (geralmente montada através de tecnologias que utilizam a captação do ambiente por meio de fotografias panorâmicas), mas não apresentam qualquer outro tipo de

interação real com a coleção. Inclusive, na maioria das vezes não possibilitam nem a leitura dos painéis informativos da exposição ocasionada pela distorção visual desse tipo de tecnologia, muito menos a leitura das etiquetas técnicas das obras que compõem a exposição.

Já a segunda categoria proposta pelo autor se assemelha com a descrição de versões virtuais, no sentido de que ambas oferecem aos visitantes uma seleção de artefatos com base numa coleção física original. No entanto, ao contrário da primeira, as exposições virtuais *Missing wing* disponibilizam materiais e recursos que não estão presentes na exposição original. Em outras palavras, as *Missing wings* servem não apenas para espelhar o original, mas também para estendê-lo, trazendo conteúdos extras exclusivos para a apresentação digital e, por este motivo, consideramos elas como extensões de exposições físicas.

Por fim, a última e terceira categoria, o *Hyperreal-site* é um tipo de exposição virtual que se encontra exclusivamente no ciberespaço⁴⁸, não possuindo uma representação física correspondente ou um território associado. Ao contrário de outros tipos de exposições virtuais como a versão virtual e *Missing wing*, o *Hyperreal-site* não é limitado pela necessidade de replicar uma exposição pré-existente. Em vez disso, é concebido considerando as características e possibilidades das tecnologias digitais e da própria internet. Dessa forma, o *Hyperreal-site* pode explorar a criatividade em suas apresentações, buscando utilizar o meio digital de forma inovadora para transmitir sua mensagem.

Quanto a estas categorias apresentadas por Silver, consideramos que elas condizem com o cenário por nós observado⁴⁹ enquanto pesquisadoras do objeto exposições virtuais. Realmente esses três tipos distintos se encontram disponíveis e circulando no ciberespaço e não identificamos qualquer outro tipo de exposição que não se encaixasse dentro dessa premissa proposta pelo autor.

Por fim, Silver traz ainda outras três possíveis categorias curatoriais, sendo elas a individual; comercial; e organizacional. Porém, sua análise foge ao escopo desta pesquisa que se limita a definir as exposições como um produto institucional dos museus e desta forma se aplicaria a terceira categoria apresentada pelo autor. E com o intuito de alinhar nossas ideias com relação a isso, consideramos que possam haver exposições virtuais frutos de movimentos

⁴⁸ O autor na verdade fala que esta categoria se encontra exclusivamente na WWW, mas como comentado acima, não consideramos essa premissa como regra. Desta forma, apresentamos no texto esta adaptação a fim de corresponder melhor, dentro do nosso entendimento, a aquilo que consideramos correto.

⁴⁹ Essa afirmação se baseia em dois estudos de campos realizados previamente. O primeiro deles de minha autoria para a elaboração do meu Projeto de Conclusão de Curso (2019) ([disponível aqui](#)) e o segundo como parte do Projeto de Pesquisa “Exposições virtuais: novas formas de comunicação dos museus no século 21” (2021/2022), da Universidade Federal Fluminense, coordenado pela professora Adriana Russi. Em especial o relatório final de autoria da Pietra Machado Furtado, bolsista de iniciação científica do projeto.

individuais, coletivos independentes ou comerciais. Afinal, existem exposições físicas que são promovidas de maneira independente e pelo setor privado. Inclusive. A delimitação ocorre principalmente pelo contexto de pesquisa que pertence a um programa voltado ao estudo da memória social, dentro de uma linha de pesquisa sobre memória e patrimônio e, por conseguinte, entendemos que as instituições museológicas são responsáveis pela salvaguarda dos bens culturais patrimonializados.

Dessa maneira, cumprimos com os objetivos deste tópico de revisar a definição proposta por Silver, bem como visitar alguns conceitos que trabalhamos ao longo do texto e careciam de uma melhor explicação. No próximo tópico, continuaremos a nossa análise sobre as definições do nosso objeto, presentes na bibliografia corrente.

3.2. A PERSPECTIVA CANADENSE E O EQUÍVOCO DE DALLAS

O segundo tópico deste capítulo visa analisar a proposta de definição virtual desenvolvida pelos autores Steve Dietz, Howard Besser, Ann Borda, Kati Geber e Pierre Lévy, datada de 2005. A publicação, intitulada “Museu Virtual (do Canadá): A Próxima Geração”⁵⁰ objetivou discutir a próxima geração do Museu Virtual do Canadá (VMC) e abordar questões relacionadas à sua sustentabilidade e sucesso. O texto explora a importância da autoridade do museu e como ela continua sendo um fator crítico, mas também enfatiza a necessidade de criar ferramentas e plataformas que permitam que outras pessoas e instituições criem boas experiências no VMC.

Embora a autoridade continue sendo um fator crítico de diferenciação para o Museu Virtual do Canadá, a chave para a sustentabilidade em todas as áreas investigadas, desde o público até as interfaces, o conteúdo e a infraestrutura, é criar as ferramentas e plataformas que permitirão que outros - tanto indivíduos como instituições - criem experiências cativantes que, em última instância, tornarão o VMC bem-sucedido à escala de suas ambições (Dietz *et al.*, 2005, p. 4).

No que se refere ao nosso objeto de estudo, de acordo com os autores, as exposições virtuais são recursos criados digitalmente, mesmo que frequentemente baseados em exposições físicas. Uma análise rápida realizada por eles evidencia que as exposições virtuais são amplamente utilizadas não apenas em sites de museus, mas também em sites corporativos,

⁵⁰ Tradução livre de “Virtual Museum (of Canada): The Next Generation”. Aliás, todas as citações posteriores sobre essa obra foram por nós traduzidas de maneira livre.

comerciais e pessoais. Cerca de 70% a 75% dos visitantes do VMC acessam pelo menos uma exposição virtual durante a sessão. Essas exposições variam muito em conteúdo, estrutura, navegação, design e complexidade, desde simples seleções de imagens organizadas até sofisticadas arquiteturas e narrativas multimídia. De acordo com os autores: “Frequentemente, as definições de exposição virtual começam com o que ela não é. Não são coleções online, diretórios ou um conjunto de resultados de pesquisa” (Dietz, *et al.*, 2005, p. 27). A principal diferença entre uma exposição virtual e outras formas de apresentação online é a forte interdependência entre contexto, forma e conteúdo, bem como entre o todo e suas partes. Essa abordagem combina atributos específicos do meio como procedimentos, espaço, interatividade, enciclopédia, suporte multimídia e cibercultura.

Desta forma, o nosso objeto conseguiria se distanciar de uma das críticas mais frequentes feitas sobre as exposições e museus virtuais presentes na bibliografia, na qual são considerados não muito mais do que catálogos de péssima qualidade, a exemplo da citação abaixo:

Os ‘museus virtuais’ por exemplo, muitas vezes 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 têm mais valor. Em vez da reprodução das exposições clássicas em sites ou displays interativos, seria possível conceber percursos personalizados ou então constantemente reelaborados pelas navegações coletivas em espaços totalmente desvinculados de qualquer coleção material. Mais pertinente ainda seria o encorajamento a novos tipos de obras: espaços virtuais a serem investidos e atualizados por seus exploradores (Lévy, 2010, p. 192).

Ainda segundo Dietz *et al.* (2005), um dos principais desafios para a próxima geração de museus virtuais é encontrar uma plataforma comum para a grande diversidade de exposições virtuais criadas. Essa plataforma central precisaria ser capaz de oferecer suporte a diversas funções, como a criação e organização de informações e conhecimentos em um ambiente eletrônico para expressão, exibição, apresentação e representação. Além disso, é fundamental que os processos de leitura e aprendizagem sejam incorporados ao conceito de museu virtual em evolução. Outra questão importante para essa próxima geração de plataforma é considerar o cenário hipotético de uma exposição virtual que busca reunir participantes de diferentes áreas, convidando-os a dialogar e integrar ideias relevantes em uma

nova perspectiva. A exposição virtual se tornaria o espaço para esse encontro, revelando pistas sobre como o conhecimento e a tecnologia se entrelaçam, de maneira interdisciplinar.

Com base nessa abordagem, concordamos plenamente com os autores quanto à necessária diferenciação entre as exposições virtuais e os catálogos online que visam apresentar o acervo, podendo ser muito úteis e interessantes a depender da motivação dos usuários. Contudo, as exposições virtuais precisam de afastar essas outras formas de apresentação online dos museus e apresentar ao público a possibilidade de terem uma experiência mais significativa e imersiva dos produtos museais. Já com relação a concepção de uma plataforma central que possibilite a diversos autores a possibilidade de conceber e organizar exposições virtuais, cremos que o *Google Arts & Culture* atende parcialmente essa premissa. Entretanto, não consideramos que a plataforma seja plenamente eficaz em “reunir participantes de diferentes domínios, convidando-os a estabelecer um diálogo e integrar ideias mais relevantes em uma nova perspectiva” (Dietz et al., 2005, p. 29). Isto, pois consideramos que as exposições apresentadas por esta plataforma não possuem recursos de interatividade sofisticados e inovadores que permitam ao público experienciar na internet as exposições de uma maneira imersiva.

Uma grande fonte de inspiração possível para ajudar no desenvolvimento de exposições virtuais realmente interativas são as redes sociais. Essas interfaces possibilitam uma real interação entre os usuários na interpretação de que eles dialogam entre si, assim como no consumo dos conteúdos ali dispostos. As redes sociais, mesmo sem recorrer a construção de ambientes “complexos” que mimetizam a tridimensionalidade, isto é, através da modelagem de cenários 3D, conseguem por meio de interfaces “simples”⁵¹ (mas não por isso menos efetivas) propor experiências extremamente dialógicas, imersivas e satisfatórias aos seus usuários.

Outra referência possível para inspirar a construção de exposições virtuais altamente imersivas vem dos jogos eletrônicos, aplicando os fundamentos da gamificação⁵². Contudo, é importante ter cuidado na execução desses princípios, uma vez que consideramos que as

⁵¹ Não queremos aqui dizer que as interfaces bidimensionais deixam de serem complexas. Embasamos este pensamento na obra “As leis da Simplicidade” de John Maeda (2007), no qual o autor argumenta que o design de interfaces deve buscar soluções simples para oferecer uma boa usabilidade e desta maneira proporcionar experiências complexas de navegação aos usuários. O autor frisa que, nesse contexto, a complexidade e simplicidade necessitam uma da outra.

⁵² Ou gameificação é uma abordagem que visa aumentar o engajamento, motivação e participação dos usuários, utilizando elementos como recompensas, desafios, competições e pontuações, característico dos jogos.

exposições virtuais não são passíveis de serem vencidas ou “zeradas”⁵³, isto é, não existe um esgotamento real entre a relação dialógica do público com a exposição, além de também não ser possível considerar que um visitante tenha tido mais êxito que o outro porque conquistou mais pontos, premissa esta que gera uma relação competitiva e desnecessária entre o público.

Com isso em mente, abordaremos agora outra definição do nosso objeto e que é de autoria de Dallas (2007). Em seu texto, o autor buscou falar sobre os museus virtuais e a construção social de significado na interpretação do conhecimento arqueológico. Sua definição se baseia em parte na proposta de Dietz *et al.*, entretanto, o autor acaba por cometer um equívoco que por nós não passou despercebido e que consideramos relevante apresentar uma contraproposta para o que o autor veio a argumentar. A seguir apresentamos o trecho que chamou nossa atenção:

Museus virtuais são, portanto, considerados sinônimos de exposições virtuais, disponíveis em qualquer lugar através de uma tela de computador ou teatro de vídeo, proporcionando acesso aprimorado a objetos substitutos e informações relevantes, relegando os museus físicos e suas exposições a meros ‘lugares para voltar aos originais’⁵⁴ (Dallas, 2007, p. 41)⁵⁵.

Nesta passagem, Dallas considera os conceitos ‘museu virtual’ e ‘exposição virtual’ como sinônimos e, dessa forma, contradiz aquilo que objetivamos defender neste trabalho. Por essa razão, apresentamos em nosso favor o pensamento de Jean Davallon (1997), no qual o autor compreende uma diferença essencial entre a exposição e o museu, na qual o museu transcende o papel de mero dispositivo de comunicação, configurando-se como uma instituição cultural, científica, artística e social. Sua função não se limita apenas à comunicação, mas também abrange a pesquisa e conservação de seu acervo.

Em suma, o museu desempenha múltiplas atribuições além de comunicar, tornando-se um espaço de ampla relevância e responsabilidade no contexto cultural e patrimonial. Desta forma, compreendemos que esta diferenciação entre museu e exposição se aplica também aos seus correlatos digitais e se configuram como conceitos distintos, mesmo que essencialmente interligados.

⁵³ “Zerar um jogo” significa jogar até concluir todas as fases ou desafios, alcançando o objetivo final e encerrando a experiência do jogo.

⁵⁴ Tradução livre realizado por nós do trecho: “*Virtual museums are thus regarded as synonymous with virtual exhibitions, available everywhere through a computer screen or a video theatre, providing enhanced access to object surrogates and relevant information, and relegating physical museums, and their exhibitions, to mere «places for going back to the originals»*”.

⁵⁵ É necessário ressaltar que o autor embasa esta afirmação de acordo com premissas apontadas por Mitchell em 1995, mas infelizmente não tivemos acesso a essa publicação para que pudéssemos contrapor o autor original.

Chegamos, então, ao fim de mais um tópico do nosso desenvolvimento. A seguir iremos apresentar algumas das definições que encontramos na bibliografia em português, considerando que todas as outras (que foram até então apresentadas) advieram de publicações na língua inglesa e até onde pudemos observar, não possuem até o momento qualquer tipo de tradução ou menção nos textos brasileiros.

3.3. CONSIDERAÇÕES SOBRE AS DEFINIÇÕES EM PORTUGUÊS

A literatura brasileira sobre o tema se mostrou extremamente escassa, ainda mais com relação a apresentação de definições do conceito de exposições virtuais. Entretanto, ainda assim conseguimos encontrar algumas publicações que abordassem o assunto e das quais iremos tratar neste tópico.

Dito isso, a primeira definição que analisaremos é, na verdade, uma publicação estrangeira, mas que foi traduzida para o português e é amplamente difundida, principalmente na área da museologia. O livro em que encontramos esta definição é de autoria de Desvallées e Mairesse (2013), se chama “Conceitos-chave de Museologia” e possui tradução e comentários por Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. A obra foi promovida pelo ICOM e faz parte do nosso referencial teórico, sendo base para algumas das discussões que apresentamos anteriormente, quando tratamos da elucidação de alguns conceitos presentes na vasta terminologia especializada da museologia.

Contudo, ao tratar do conceito de exposição virtual, os autores nos apresentam um agregado confuso e desestimulador. Eles consideram que ao invés de usar o termo ‘exposição virtual’ (que, de acordo com eles, refere mais precisamente a uma exposição potencial, ou seja, uma resposta em potência à questão de "mostrar"), deveríamos, então, adotar os termos ‘exposição digital’ ou ‘ciberexposição’ para descrever essas exposições específicas que ocorrem na internet. E continuam alegando que estas proporcionam possibilidades únicas, como agrupamentos de objetos, novas formas de apresentação e análise. Embora, de acordo com eles, atualmente sejam apenas concorrentes das exposições físicas em museus tradicionais, é possível que seu desenvolvimento influencie futuramente os métodos utilizados nos museus.

Com base no argumento dos autores, trazemos duas ressalvas lógicas. A primeira trata da imprecisa tese de que as exposições virtuais dizem respeito àquelas que somente existem em potência. Isto porque, desde o início do texto compreendemos que o sentido de

virtual pode ter diferentes significados. Além do sentido filosófico que embasa o pensamento dos autores, também podemos compreender virtual como um meio desterritorializado, ou seja “capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 2007, p. 47).

Desta maneira, discordamos dos autores quanto a necessidade de se buscar um outro termo para descrever o conceito que é objeto desta pesquisa. Até porque, como apresentaremos mais para frente, exposição virtual é o termo mais corrente na nossa conjuntura e consideramos que seria contraprodutivo e de difícil aceitação impor qualquer outro termo dentro do cenário brasileiro.

Quanto à segunda ressalva, talvez seja anacrônico julgar a consideração dos autores, uma vez que o nosso contexto de análise de dá pelo menos duas décadas após a publicação. Mas no geral, consideramos equivocada a afirmação de que as exposições virtuais são concorrentes das exposições presenciais, dado que já compreendemos em debate anterior, que os museus virtuais e por conseguinte seus produtos, tais quais as exposições virtuais, não objetivam substituir ou concorrer com seus correlatos físicos, mas sim o de serem complementares. Isto é, nada mais são do que estratégias diferentes das instituições museológicas de executarem sua missão social.

Agora entraremos de fato no que tange às publicações nacionais e já adiantamos que apesar de não encontrarmos qualquer discordância com as definições proposta pelas pesquisadoras, consideramos que se constituem enquanto meros resumos do que poderia vir a ser uma definição mais bem delimitada e, por conseguinte, acabam por abrir brechas por serem ainda genéricas e imprecisas. Apesar disso, gostaríamos de saudar a professora Renata Padilha pelas suas contribuições sobre o assunto. Em nossa concepção é a maior referência no que diz respeito ao estudo sobre o objeto no cenário brasileiro e que, não à toa, integra a banca de avaliação desta dissertação. Padilha, em publicações conjuntas com outras autoras (Serafim; Padilha, 2020; Padilha; Café, 2016; Padilha; Café; Silva, 2014), apresentaram as únicas, mesmo que singelas, definições sobre exposições virtuais da produção nacional. Salve a definição apresentada por Serafim (2021) em sua dissertação de mestrado, mas que contou com Padilha como sua orientadora.

Dessa forma, agregando em um único parágrafo todas as definições propostas pelas autoras acima, consideramos que as exposições virtuais são processos mediadores que utilizam a virtualidade como plataforma para comunicar e disseminar bens culturais materiais

e imateriais da humanidade. Elas envolvem a seleção de objetos digitais patrimoniais, pesquisa temática, disposição dos objetos e construção narrativa, culminando na disponibilização pela web. Essas exposições são "recortes" de uma realidade, buscando proporcionar outras linguagens e intercessões, bem como estimular o pensamento crítico do público. Ao contrário das exposições físicas, as exposições virtuais transcendem distâncias e abrem espaços antes considerados fechados para o mundo, permitindo que indivíduos explorem o universo museal por meio das tecnologias (Serafim; Padilha, 2020; Padilha; Café, 2016; Padilha; Café; Silva, 2014 e Serafim, 2021).

Caso o leitor tenha o interesse de conferir cada definição de maneira isolada, reiteramos que o fichamento do levantamento bibliográfico, fundamento da presente análise, está anexado no final do texto.

Sendo assim, chegamos ao fim deste capítulo, mais perto de entendermos os contornos semânticos que possibilitem a elaboração de uma definição precisa e atualizada sobre as exposições virtuais. Levaremos em conta todas as reflexões aqui realizadas para a efetiva construção do nosso modelo conceitual. A partir delas, iniciaremos o próximo capítulo introduzindo o leitor ao universo da Teoria do Conceito.

4. A MODELAGEM CONCEITUAL

Neste capítulo, iremos tratar da construção de um modelo conceitual como ferramenta criativa para ajudar na nossa proposta final para a definição do conceito exposição virtual. Inicialmente, iremos tratar na Teoria Análítica do Conceito de Ingetraut Dahlberg, cientista da informação e filósofa Alemã que com uma extensa produção acadêmica é uma das bases teóricas do livro “TESAURO: linguagem de representação da memória documentária” de Vera Dodebei (2002).

No livro, a autora apresenta uma abordagem abrangente sobre tesouros, começando por conceitos básicos e avançando para questões mais complexas relacionadas à sua construção e aplicação. Ela explora como os tesouros são utilizados para padronizar a terminologia em um determinado domínio de conhecimento, facilitando a recuperação e a indexação da informação. E mesmo que este trabalho não trate especificamente da construção de um tesouro, o conteúdo abordado por Dodebei (2002), em conjunto com os princípios propostos por Campos (2004), foram cruciais para a construção do nosso modelo.

Mas de volta a Teoria do Conceito, em publicação no Rio de Janeiro, desenvolvida por Dahlberg (1978), a autora afirma que “a linguagem constitui a capacidade do homem designar os objetos que o circundam assim como de comunicar-se com os seus semelhantes.” (Dahlberg, 1978, p. 101), sendo as linguagens exercidas no cotidiano denominadas de *linguagens naturais* e as utilizadas para fins específicos de representar e descrever a informação de forma estruturada e padronizada como *linguagens artificiais*, *linguagens especiais*, *linguagens formalizadas*, ou ainda, de acordo com Dodebei (2002), são comumente denominadas de *linguagens documentárias* (LD).

Dahlberg (1978), também traz uma diferenciação entre os *objetos individuais* e *objetos gerais*, sendo que os primeiros referem-se a entidades únicas, particulares e específicas, que podem ser identificadas de forma singular, como um livro, uma pessoa ou uma cidade específica. E os segundos, por sua vez, são categorias ou classes mais abrangentes, que incluem múltiplos indivíduos semelhantes compartilhando características comuns, como a categoria ‘livros’, a classe ‘pessoas’ ou a categoria ‘cidades’. A autora ainda argumenta que quando estes objetos, de certa maneira, transcendem as limitações temporais e espaciais, são, então, compreendidos como conceitos. Neste sentido, entendemos que o nosso objeto de estudo é entendido como dentro da categoria de conceitos gerais.

Ainda segundo a autora, através das linguagens naturais, é viável expressar afirmações sobre tanto conceitos individuais como conceitos gerais. Com base nessa premissa é que concebemos os conceitos relacionados aos diversos objetos existentes. Cada afirmação verdadeira que conseguimos conceber sobre os objetos constituem um elemento do conceito.

A autora enfatiza que, em certos casos, podemos ter apenas alguns enunciados sobre conceitos gerais, resultando em noções vagas sobre os objetos representados. Essa imprecisão pode não ter grandes consequências na comunicação do cotidiano, onde os conceitos podem ser conhecidos o suficiente ou analisados com maior precisão quando necessário. No entanto, em linguagens especializadas, a falta de precisão pode ser problemática, exigindo esforços para definir os conceitos de forma mais precisa.

A formação dos conceitos é descrita como a reunião e compilação de enunciados verdadeiros sobre um objeto específico. Para registrar e fixar o resultado dessa compilação, é necessário um instrumento, que pode ser a palavra ou qualquer outro sinal que traduza e fixe essa compilação. Dessa forma, o conceito é definido como a compilação de enunciados verdadeiros sobre um objeto determinado, representado e fixado por um símbolo linguístico, o termo. Essa estrutura é essencial para a comunicação e organização do conhecimento, especialmente em contextos especializados que são o caso das exposições virtuais.

Dahlberg (1978) aborda a importância das definições na linguagem usual e na construção de sistemas científicos. As definições são vistas como pressupostos indispensáveis para argumentações e comunicações verbais, sendo elementos necessários para a organização do conhecimento. A autora ressalta que, em meio ao contínuo desenvolvimento do conhecimento e da linguagem, é necessário obter definições corretas dos conceitos, especialmente diante do surgimento de novos termos e conceitos.

Dahlberg ainda destaca que a definição é uma limitação, uma colocação de limites, sendo utilizada para determinar ou fixar os limites de um conceito ou ideia. A definição é comparada a uma "equação de sentido", em que o *definiendum* (aquilo que deve ser definido) é equiparado ao *definiens* (aquilo pelo qual algo é definido). Os conceitos gerais requerem definições para serem bem distintos dos demais conceitos, permitindo uma referência aos objetos a que se relacionam. Por outro lado, os conceitos individuais têm seus objetos bem determinados pelas formas do tempo e do espaço, não necessitando de definições específicas.

A autora ressalta que o conhecimento do mundo aumenta, enriquecendo a compreensão de nossos conceitos relativos a ele. Esse crescimento implica não no alargamento dos conceitos existentes, mas na criação de novos conceitos. No entanto, os

termos que traduzem esses conceitos muitas vezes permanecem os mesmos por questões linguísticas, o que pode gerar confusões e a necessidade de atualização de enciclopédias e dicionários para refletir as mudanças e reajustamentos dos termos.

A partir disso, Dodebei (2002), elabora sua pesquisa tendo como objeto de estudo as linguagens documentárias. No qual a autora apresenta uma abordagem abrangente sobre tesouros, começando por conceitos básicos e avançando para questões mais complexas relacionadas à sua construção e aplicação. Ela explora como os tesouros são utilizados para padronizar a terminologia em um determinado domínio de conhecimento, facilitando a recuperação e a indexação da informação.

De acordo com a autora, os modelos surgem da necessidade humana de compreender a realidade, que muitas vezes é aparentemente complexa. Desta forma, eles são representações simplificadas e acessíveis do mundo fenomenal, permitindo-nos vislumbrar as características essenciais de um determinado campo de estudo ou domínio de conhecimento. Nesse processo de simplificação, a criatividade desempenha um papel fundamental, tanto na percepção sensorial quanto na abstração intelectual.

Ainda segundo Dodebei, ao construir modelos, é necessário reconhecer que certas características da realidade podem ser deixadas de lado ou omitidas, pois o objetivo é obter maior sistematização e compreensão. Ela argumenta que não faria sentido substituir a complexidade da realidade por modelos ainda mais complexos, pois isso não nos ajudaria a compreendê-la de forma mais efetiva. Portanto, a construção de modelos exige um equilíbrio entre simplificar o suficiente para torná-los inteligíveis, mas mantendo a essência das características relevantes do objeto de estudo.

A autora ainda aponta que, além de simplificar a realidade, os modelos também se destacam por sua característica estruturada, o que significa que os aspectos selecionados da realidade são explorados em relação a outros modelos e aspectos da mesma realidade. Outra característica dos modelos é sua natureza sugestiva, proporcionando uma visão geral que permite avanços mais significativos no conhecimento, em comparação com a análise isolada de partes individuais. No entanto, é importante compreender que um modelo é apenas uma aproximação da realidade, sendo uma espécie de analogia que auxilia na reformulação do conhecimento sobre certos aspectos do mundo real. Embora os modelos sejam valiosos instrumentos para a compreensão e representação de fenômenos complexos, é essencial reconhecer suas limitações e que não são uma reprodução perfeita da realidade em toda a sua

complexidade. Ao invés disso, eles fornecem uma abstração útil que nos permite apreender e explorar aspectos específicos da realidade de forma mais acessível e compreensível.

Os modelos têm, por essência, o fato de serem simples, acurados, estruturados, sugestivos, **representando analogias ao mundo real**, que podem ser reaplicados a novos conjuntos de observações e, nesse sentido, **são necessários por constituírem uma ponte entre os níveis da observação e teórico**. Os modelos são, portanto, “construções” da mente humana, que têm como função psicológica, aquisitiva, organizacional, normativa, sistemática, construtiva e de parentesco, o que permite a comunicação das ideias científicas, na medida em que muitos modelos se aplicam a mais de um conjunto de observações, de mais de uma área do conhecimento (Dodebei, 2002, p. 20, grifos nossos).

Por sua vez, Campos (2004) que possui uma vasta pesquisa no que se refere ao estudo relativo à construção de modelos conceituais, corrobora com os pensamentos expressados por Dodebei, uma vez que considera que um é uma representação abstrata e simplificada de um campo de conhecimento, que possibilita a identificação e organização dos conceitos e suas interações. Essa representação possui diversas aplicações, como a elaboração de linguagens documentárias, sistemas computacionais, hipertextos, sistemas especialistas e ontologias. A autora ressalta que o modelo conceitual desempenha um papel comunicativo, permitindo a construção de conhecimento e a expressão de ideias.

Além disso, a autora destaca a importância de uma abordagem teórico-metodológica na construção do modelo conceitual, fornecendo ao modelador as condições para ir além de representações específicas e contemplar princípios fundamentais. Em outras palavras, o modelo conceitual é uma ferramenta flexível e adaptável que deve ser guiada por uma estrutura teórica sólida, permitindo a sua aplicação em diferentes contextos e tornando-se uma base sólida para a organização e compreensão do conhecimento em um determinado domínio. Desta forma, Campos (2004) apresenta alguns princípios fundamentais para a construção de modelos conceituais com base nas teorias da ciência da informação, da terminologia e da computação.

Com base nas ideias e princípios apresentados pelas autoras, desenvolvemos nosso método para a criação de um modelo conceitual com o propósito de definir o conceito de exposição virtual. As autoras oferecem diversas abordagens e diretrizes para a construção de modelos, e, portanto, optamos por aquelas que melhor se adequam ao nosso objetivo específico de conceber a definição mais precisa possível do nosso objeto. A seguir damos início a construção do modelo conceitual de exposição virtual.

4.1. A PREDICAÇÃO CONCEITUAL

A predicação conceitual é uma relação lógica que pode ser estabelecida entre um termo ou conceito e suas características ou atributos. De acordo com Dodebei (2002), a predicação conceitual é importante para a construção de modelos conceituais, uma vez que permite estabelecer as características essenciais de um conceito e as diferenças que o distinguem de outros conceitos relacionados. Em resumo, a predicação conceitual é o processo de atribuir características ou propriedades a um conceito, descrevendo suas qualidades distintivas e ajudando a definir e compreender sua natureza e significado, assim como sugerido por Dahlberg (1978).

Dessa forma, baseamos nossas sentenças verdadeiras sobre o objeto de estudo na discussão sobre as definições apresentadas anteriormente, tanto no sentido clássico de exposições quanto no seu correlato virtual. Uma vez que, como supracitado, consideramos que o conceito de exposições virtuais incorpora em grande medida o conceito clássico de exposições.

conceito: **EXPOSIÇÃO VIRTUAL**

- Trata-se de um dispositivo museográfico;
- É um produto da comunicação museológica;
- Visa apresentar uma coleção de objetos museais de maneira interativa;
- Transmite conhecimento;
- Apresenta um tema ou assunto específicos;
- Possui uma narrativa e um percurso expositivo;
- É concebida por uma equipe interdisciplinar;
- Seu público alvo pode abranger toda a sociedade;
- Seu projeto é centrado no usuário;
- São a parte mais visível da musealização;
- Sua prática concreta é a expografia digital;
- Pode ser atualizada;
- Deve possuir um sistema de avaliação;
- É um produto digital;
- Deve ser acessível e estar disponível online;
- É hipertextual;

- Pode espelhar uma exposição presencial desde que seja interativa;
- Pode ser uma extensão de exposições físicas, contendo conteúdos adicionais;
- Pode ser original, sem correlato no mundo material.

Assim, a sensação que temos é que articulando essas sentenças já poderíamos desenvolver neste momento uma definição de exposições virtuais. Em conformidade ao que sugere Dodebei (2002, p. 87), é possível “definir ‘conceito’ como a compilação de enunciados verdadeiros sobre determinado objeto, fixada por símbolo linguístico”. Entretanto, por se tratar de um objeto de extrema complexidade, consideramos que seja necessário ainda submeter o conceito por um processo relacional com outros conceitos que compõem o universo conceitual do objeto.

Desta maneira, apresentamos a seguir uma introdução sobre esta cadeia de relações conceituais, através das quais conseguimos isolar ainda mais o nosso objeto a fim de representá-lo de uma forma mais sistemática e por conseguinte organizada visualmente.

4.2 AS RELAÇÕES

As relações conceituais, de acordo com Campos (2004), são relações de sentido que estabelecem conexões semânticas entre termos. Essas relações podem ser de diferentes tipos, como hierárquicas, de equivalência, de associação, de partitividade, entre outras. São importantes para a construção de uma rede de conceitos organizada e coerente. Por meio das relações lógicas, é possível estabelecer uma estrutura conceitual clara e precisa para um domínio específico de conhecimento.

As relações conceituais são elementos fundamentais na organização e compreensão do conhecimento em diversos campos acadêmicos e profissionais. Essas relações desempenham um papel crucial na definição e representação dos conceitos, permitindo estabelecer conexões significativas entre eles, o que contribui para a construção de um entendimento mais aprofundado e estruturado dos domínios de estudo.

Uma das principais relações conceituais é a relação hierárquica, na qual um conceito mais específico é considerado uma subcategoria de um conceito mais geral. Essa relação é amplamente utilizada em sistemas de classificação e categorização, onde os conceitos são organizados em níveis superiores de abstração. Por exemplo, na área da biologia, ‘gato’ é uma

subcategoria de ‘mamífero’ que por sua vez é uma subcategoria de ‘animal’, estabelecendo uma relação hierárquica entre os três conceitos.

Já a relação partitiva, que reflete a relação de parte-todo entre conceitos. Nesse caso, um conceito é considerado uma parte ou componente de outro conceito mais abrangente. Por exemplo, em um projeto de design digital, uma ‘página’ é uma parte essencial de um ‘site’, representando uma relação partitiva que contribui para a compreensão completa da estrutura.

As relações funcionais são um tipo específico de relação conceitual que descreve a dependência funcional entre dois ou mais conceitos em um domínio de conhecimento. Nesse tipo de relação, um conceito é considerado "funcionalmente dependente" de outro conceito, o que significa que ele desempenha um papel fundamental ou descreve uma característica essencial do conceito de referência. Dentro da área do design gráfico podemos estabelecer uma relação funcional entre ‘cores’ e ‘emoções’, permitindo que o designer transmita sensações como energia, calma, entusiasmo ou serenidade através da escolha cromática.

Por fim, a relação de equivalência é essencial para garantir a precisão e a consistência na comunicação técnica e científica. Essa relação ocorre quando dois ou mais termos têm o mesmo significado dentro de um determinado contexto ou domínio. A relação de equivalência é especialmente relevante na terminologia, onde diferentes termos podem ser considerados sinônimos em um conceito específico, desde que sejam claramente definidos e utilizados de forma consistente.

Em resumo, as relações hierárquicas, partitivas, funcionais e de equivalência são pilares fundamentais na construção do nosso modelo conceitual e na definição do conceito que nos interessa. Essas relações permitem a estruturação e a representação coerente do conhecimento, contribuindo para uma melhor compreensão e comunicação dos conceitos entre os especialistas e interessados no domínio de estudo. Em seguida damos início a aplicação dessas relações com o objetivo de definirmos exposições virtuais.

4.2.1 Relações hierárquicas

Tanto Dodebei (2002) quanto Campos (2004) definem a relação hierárquica como uma forma de estabelecer a subordinação entre conceitos, onde um conceito mais amplo engloba conceitos mais específicos. Essa relação é fundamental para a organização e estruturação do conhecimento, permitindo a compreensão das características essenciais de um domínio de estudo. Conforme explica Dodebei, quando dois conceitos diferentes possuem características idênticas, mas um deles possui uma característica adicional, estabelece-se uma

relação hierárquica ou de gênero-espécie. Nessa relação, conceitos mais gerais englobam conceitos mais específicos, criando uma espécie de árvore hierárquica de conhecimento.

Ao aplicar essa relação aos nossos estudos sobre exposições virtuais, podemos identificar que elas fazem parte da comunicação museológica, que, por sua vez, abrange as práticas museográficas inseridas no processo de musealização, que é uma ação dos museus virtuais. Dessa maneira, podemos visualizar a exposição virtual como um conceito mais específico inserido em um contexto mais amplo e abrangente.

Nesse contexto hierárquico, os museus virtuais se destacam como entidades que possuem um acervo do qual algumas obras são selecionadas para comporem a coleção da exposição, por sua vez, composta por objetos museais, que incluem entre eles os patrimônios. Essa hierarquia nos permite entender como os conceitos estão interligados e como cada elemento se encaixa dentro do todo, fornecendo uma visão estruturada e abrangente do universo das exposições virtuais e suas conexões com outros conceitos relacionados.

A relação hierárquica, portanto, é essencial para a compreensão e organização do conhecimento sobre exposições virtuais, permitindo-nos estabelecer conexões consistentes entre conceitos específicos e conceitos mais amplos. Ao adotarmos essa abordagem, somos capazes de compreender a complexidade e a essência desse domínio de conhecimento de maneira mais abrangente e coerente. A seguir apresentamos na representação do modelo destas relações por subordinação:

Figura 3 - Relações hierárquicas



Fonte: Elaboração das autoras (2023).

Compreendemos com base nessa representação elaborada que o nosso objeto está subordinado, assim como outros conceitos aos quais também é dependente de um grande “guarda-chuva” que é o conceito de museu virtual, isto porque entendemos que as instituições museológicas que promovem ações interativas (e por conseguinte imersivas) no ciberespaço como participantes deste conceito. Além disso, é importante ressaltar que os museus virtuais não se limitam apenas a conceber exposições virtuais, mas também podem produzir exposições presenciais. Nesse sentido, as exposições presenciais ocupam uma posição similar ao nosso objeto, as exposições virtuais, dentro desta cadeia hierárquica. Ambos os tipos de exposição estão subordinados ao conceito mais abrangente de museu virtual, que engloba e conecta as diferentes formas de apresentação e comunicação museológica.

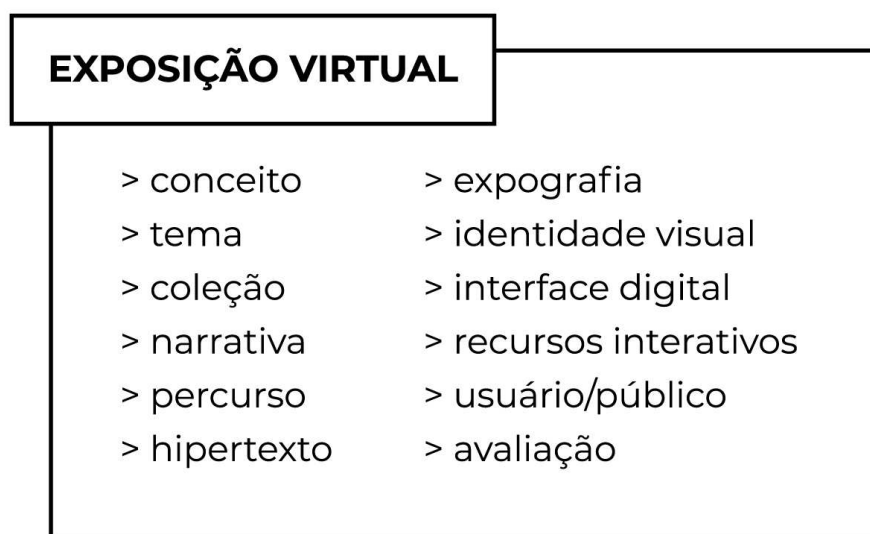
Esta sintetização foi importante para conseguirmos visualizar onde se situa nosso objeto de estudo que pretendemos definir, dentro das suas relações por subordinação. A seguir damos continuidade ao nosso exercício de modelização para compreender, agora, quais conceitos são parte integrante desse tipo de apresentação museal no ciberespaço.

4.2.2 Relações partitivas

Essas relações, de acordo com Campos (2004) são examinadas na modelagem conceitual e podem receber denominações distintas conforme a teoria ou método adotado. Por exemplo, na teoria do conceito, essas relações são chamadas de "relações partitivas". Na teoria da terminologia, elas são referidas como "relações ontológicas de coordenação partitiva". Já na ontologia formal, utiliza-se a teoria todo-parte, também conhecida como "mereotopologia", para analisar essas relações partitivas.

Segundo Dodebei (2002), a relação partitiva se estabelece entre um conjunto completo e suas partes constituintes. Essa relação é aplicada para compreender a estrutura e as características dos conceitos. Em seguida, abaixo apresentamos a representação gráfica da formulação conceitual entre o nosso objeto com seus conceitos relacionados:

Figura 4 - Relações partitivas



Fonte: Elaboração das autoras (2023).

Com base nessa representação gráfica, é possível visualizar quais conceitos são parte integrante de um todo que são as exposições virtuais. Sobre o conceito de ‘conceito’ que incorporamos dentro do nosso objeto, este trata-se da proposta conceitual que integra os projetos expositivos. Em projetos de design é comum o estabelecimento de pelo menos três a no máximo cinco conceitos, para embasar todas as ações estratégicas e práticas projetuais. Por exemplo, se uma exposição visa apresentar uma coleção de artistas mulheres que desafiam os padrões patriarcais através de expressões artísticas. Poderíamos estabelecer que os conceitos norteadores deste projeto expositivo são: artístico, transgressor e feminista.

Com base nesses conceitos, todos os outros processos são montados como o tema, a seleção de objetos que integrariam a coleção, a narrativa e assim por diante. Em seguida, traçamos as relações funcionais do processo de desenvolvimento de uma exposição virtual.

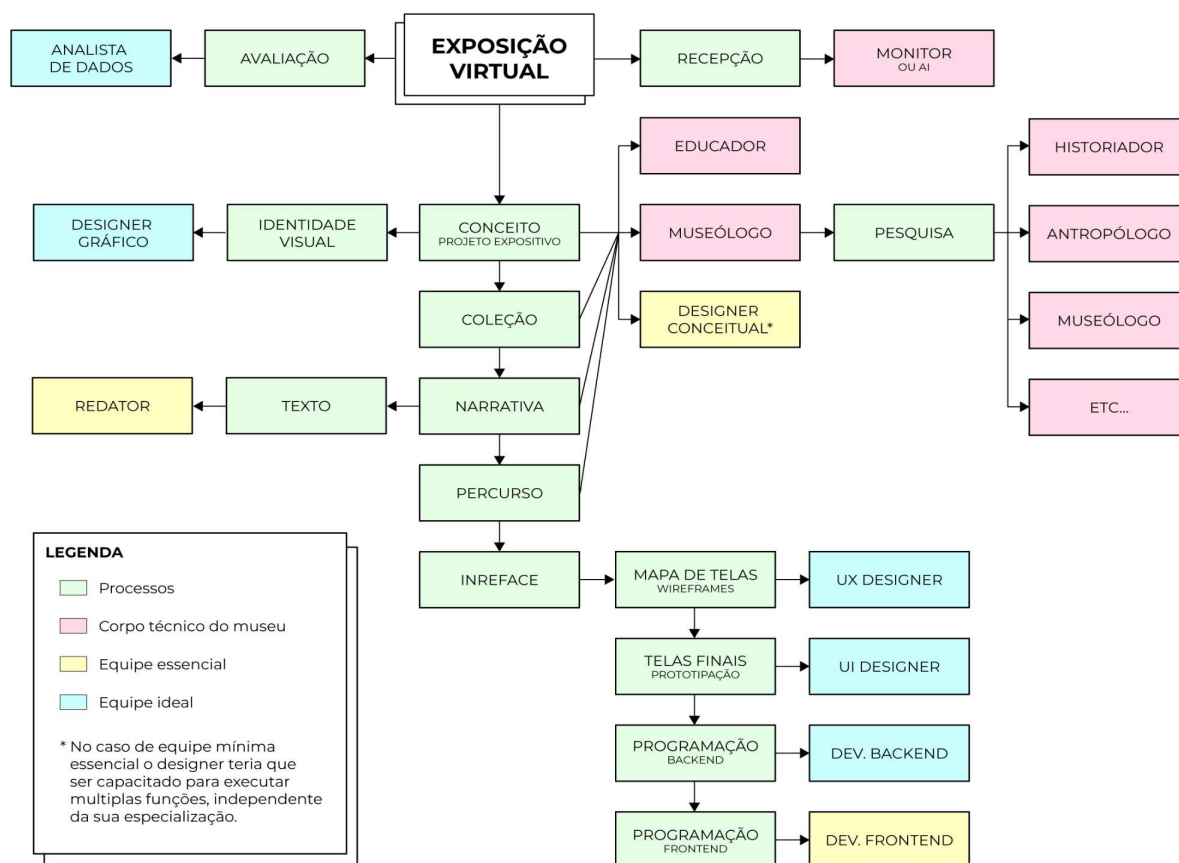
4.2.3 Relações funcionais

De acordo com Dodebei (2002), as relações funcionais (interseção) aplicam-se principalmente a conceitos que expressam processos. Para Campos (2004), essas relações são formas de relacionamento que se estabelecem entre categorias de objetos de natureza diferente, com base em critérios prescritivos. Essas relações são reconhecidas como aquelas que tornam evidente uma determinada demanda ou função entre os objetos no mundo

fenomenal. As relações funcionais diferem das relações de natureza paradigmática, como as relações lógicas e partitivas. Essas últimas estabelecem conexões entre conceitos que compartilham características semânticas ou de inclusão, enquanto as relações funcionais se relacionam com funções específicas e demandas entre objetos no mundo real.

Dessa forma, o critério que escolhemos para a aplicação dessa relação se baseia nas atividades e habilidades específicas requeridas para cada etapa do processo de desenvolvimento de exposição virtual, com a finalidade de compreendermos quem são os profissionais que integram, de maneira potencial, a equipe de uma exposição virtual. Abaixo, apresentamos o resultado gráfico dessa relação.

Figura 4 - Relações funcionais



Fonte: Elaboração das autoras (2023).

Na concepção desta figura, visamos reconhecer quais seriam os possíveis especialistas responsáveis por cada um dos processos que compõem um projeto de exposição virtual. Embasamos nosso “método” conceutivo com base no proposto por Cury (2005) para

as exposições presenciais, realizando algumas adaptações de acordo com as especificidades que seu correlato virtual possui. Essa proposta adaptada, por sua vez, foi baseada na minha experiência profissional como Designer de Interface.

Com base na nossa representação, compreendemos que comporiam uma equipe mínima essencial para a concepção, montagem e avaliação de uma exposição virtual: a equipe permanente do museu, composta por museólogos, educadores, pesquisadores, monitores, etc, assim como, um designer (capaz de executar diversas funções), um redator e um desenvolvedor *frontend*. Este último seria responsável pela parte visível e interativa da interface do usuário, utilizando linguagens como HTML5, CSS e JavaScript para a elaboração de *layouts*. É possível, mesmo que não recomendável, que ele atue sem a contribuição de um desenvolvedor *backend*, pois existem diversos *softwares* e *frameworks* que permitem aos desenvolvedores *frontend* criar interfaces digitais sem depender diretamente de um desenvolvedor *backend*. Essas ferramentas são projetadas para facilitar o desenvolvimento do lado do cliente (*frontend*) e podem ser usadas para criar aplicativos e sites.

Porém, para a elaboração de exposições virtuais mais complexas e imersivas, recomendamos como equipe mínima ideal: o corpo técnico do museu; um designer conceitual (responsável pelo estágio inicial do projeto, em parceria dos museólogos e educadores do museu); um designer gráfico (encarregado pela concepção da identidade visual da exposição); um redator (incumbido de produzir os textos da mostra); um UX designer (responsável pela primeira proposta de navegação, assim como o mapa de telas e os testes de usabilidade); um UI designer (encarregado do desenho final da interface gráfica); um desenvolvedor *backend* (incumbido pela parte não visível da aplicação que inclui a lógica do servidor, o processamento de dados e a comunicação com bancos de dados); um programador *frontend* (responsável pela parte visível e interativa da interface); e o Analista de dados (encarregado de interpretar os dados coletados da exposição virtual, para promover as devidas atualizações, bem como organizar as informações para um futuro estudo de público).

Elencamos uma equipe mínima ideal porque acreditamos que não seja possível esgotar as potencialidades criativas de um projeto expositivo. Por exemplo, caso a exposição virtual previsse a concepção e apresentação de vídeos ou efeitos sonoros, seria imprescindível a participação de profissionais da área do audiovisual.

Gostaríamos ainda de explicar o porquê de termos acrescentado a abreviação IA logo abaixo de monitor. Isso ocorreu porque vislumbramos a possibilidade de se utilizar um “Monitor Digital”, quer dizer, uma programação inteligente para realizar a recepção do

público. Assim pensamos porque, uma das mais evidentes e infelizes impressões experienciadas em uma exposição virtual, é a sensação de solidão. Até porque, de maneira muito diferente do que ocorre nas experiências presenciais, quando entramos em uma exposição virtual, salve em situações de visitas mediadas, nos sentimos completamente sozinhos, sem público ao redor, sem monitores à disposição, enfim, sem qualquer outro tipo de possibilidade de interação humana síncrona.

Uma possível forma de driblar essa percepção que consideramos comum nesse tipo de experiência museal, seja através da tomada de consciência por parte dos museus de promoverem algum tipo de recepção ao público virtual, através da contratação de monitores para este fim, ou pela utilização das IAs. Quaisquer que sejam as estratégias adotadas, consideramos imprescindível repensar nossos métodos de recepção de público, não só das exposições, mas do museu virtual como um todo.

Diante desse percurso, conseguimos, mesmo que de maneira reduzida, ter uma ideia melhor sobre como podem funcionar os processos para o desenvolvimento de uma exposição virtual, bem como uma mostra de quais seriam os profissionais incumbidos de realizar cada etapa desses projetos expositivos.

4.2.4 Relações de equivalência

Para Dodebei (2002), a relação de equivalência é uma relação entre termos que possuem o mesmo significado ou referem-se ao mesmo conceito. Em outras palavras, dois termos são considerados equivalentes quando podem ser usados como sinônimos sem afetar o sentido de uma frase ou texto. No contexto da terminologia, a relação de equivalência é importante para garantir a consistência na comunicação técnica e evitar ambiguidades e redundâncias desnecessárias. Dessa maneira, objetivamos com esta relação elucidar o porquê de o termo exposição virtual ser, em detrimento de outros, o mais aplicado para o conceito em questão (Campos, 2004).

De início, tínhamos apenas a impressão de que o termo exposição virtual era o mais popular em uso na nossa conjuntura, com o tempo e o avanço da nossa investigação, contamos essa hipótese como coerente. Entretanto, nos deparamos com alguns outros termos em português que são considerados sinônimos do nosso objeto, sendo eles: exposição online (utilizado pela plataforma *Google Arts & Culture*); exposição digital; e cirberexposição.

Com o intuito de defender a nossa argumentação de que exposição virtual seja o termo mais comumente utilizado no Brasil, realizamos uma pesquisa por palavra-chave nos

guias de programação do evento cultural produzido pelo Ibram, denominado de “Primavera dos Museus”. Este, por sua vez, trata-se de uma iniciativa anual que ocorre durante a primavera, geralmente em setembro, com o objetivo de mobilizar e celebrar o universo museal do país. Durante esse período, diversos museus e instituições culturais são convidados a participar e realizar uma programação especial, como exposições, atividades educativas, palestras, apresentações artísticas e culturais, entre outros.

Para os fins da nossa análise, selecionamos os guias referentes aos anos de 2020 e 2021 que foram realizados em contexto de isolamento social, ocasionado pela pandemia do COVID-19. Isto porque o inevitável cerceamento dos museus com sede física no mundo todo, gerou um *boom* na produção de exposições oferecidas no ciberespaço, como a única alternativa dessas instituições para permitirem a ação dialógica entre os museus, o público e seus objetos museais. Desta forma, obtivemos os seguintes resultados:

Quadro 3 - Resultados da pesquisa por termos

Termo	Aparições no guia da 14^a Primavera dos Museus	Aparições no guia da 15^a Primavera dos Museus
Exposição virtual	54	49
Exposição online	2	1
Exposição digital	3	1
Cibrexposição	0	0

Fonte: elaboração própria.

Com base nesse resultado, não nos restou dúvidas que o termo exposição virtual é o mais popular entre os museus e centros de cultura brasileiros e, desta maneira, o mais apropriado para nomear o nosso objeto de estudo. A partir dos dados apreendidos e da conclusão apontada, chegamos ao fim do processo relacional entre os conceitos que tangenciam as exposições virtuais e são base fundamental para a elaboração da representação gráfica do modelo conceitual de exposição virtual, a serem tratados no próximo tópico desta dissertação.

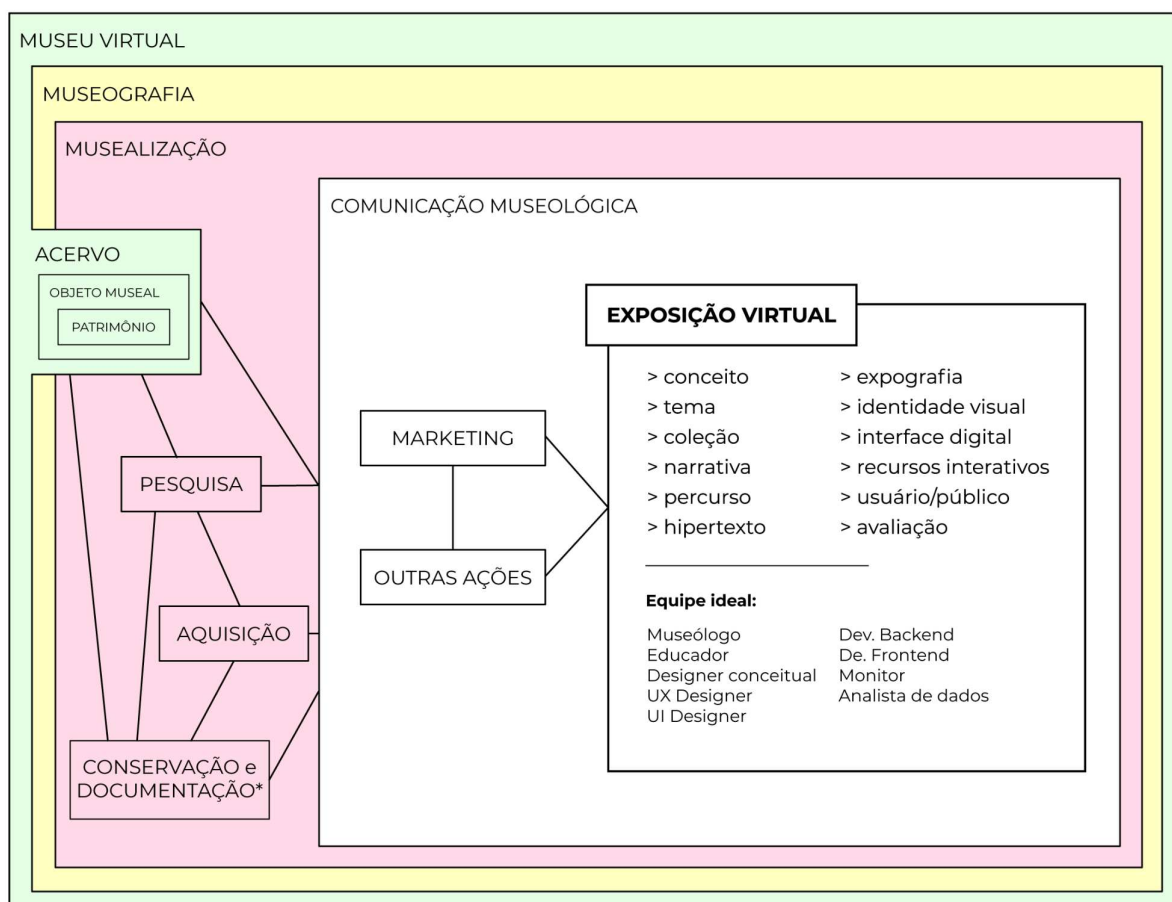
4.3 A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

As representações gráficas de modelos conceituais para a definição de conceitos são recursos visuais que ajudam a descrever e representar as características essenciais de um conceito de forma visualmente compreensível, auxiliando na definição precisa e consistente do conceito. Essas representações podem assumir diferentes formas, dependendo do tipo de modelo conceitual utilizado. Por exemplo, em um modelo conceitual baseado em diagramas de classes, as representações gráficas podem incluir caixas retangulares que representam os conceitos, setas que indicam as relações entre os conceitos e propriedades associadas a cada conceito.

O modelo que será exibido é um acúmulo de todas as informações que assimilamos no nosso desenvolvimento, por mais que nem todos os conceitos tenham sido incorporados à apresentação final. A memória, por exemplo, é um conceito que poderia estar associado a praticamente todos os conceitos expostos, mas sua representação dentro do modelo acabou sendo suprimida. Isto porque, consideramos muito difícil fixá-la no processo de concepção gráfica, pelo motivo de considerarmos que ela se aplicaria de maneira transversal em toda a estrutura do universo conceitual. Ela está no seio social que reivindica a existência das instituições museológicas, como também está inserida no conceito de museu virtual e no seu projeto institucional, na museografia, no processo de musealização, nos objetos, nos patrimônios, nos conceitos expositivos, na interpretação do público. Enfim, se mostra à sua maneira característica, sendo um processo múltiplo, polimorfo e inconclusivo (Pineda, 2017) e desta maneira não foi possível representá-la de forma gráfica, neste modelo em específico.

Com isso em mente, aplicamos todas as relações conceituais que traçamos anteriormente e desta forma apresentamos a seguir o modelo conceitual do nosso objeto:

Figura 6 - Modelo conceitual de Exposição Virtual



*Conservação e Documentação são conceitos distintos. Apenas aglutinamos-os para promover a melhor interpretação visual possível.

Fonte: Elaboração das autoras (2023).

Uma consideração preliminar que devemos fazer é o motivo de termos condensado dentro de uma mesma caixa os conceitos referentes aos processos de conservação e documentação. Isso se deu porque, ao tentarmos apresentar dentro do modelo mais de quatro retângulos (cada um referente a um conceito específico), a visualização da teia relacional que envolve os conceitos acabou por ter as suas linhas sobrepostas e, desta forma, ocasionaram uma visualização confusa do que pretendemos representar. A partir dessa experiência, com o único e exclusivo motivo de conceber uma visualização esteticamente agradável e por assim dizer, de melhor compreensão, decidimos condensar em uma única caixa os conceitos que mais caracteres continham na composição de seus termos.

Conforme mencionado anteriormente, todas as conclusões derivadas das relações conceituais foram devidamente incorporadas no modelo final. As relações hierárquicas

permaneceram presentes, mas optamos por uma representação diferenciada. Enquanto a primeira versão foi apresentada em um modelo hierárquico linear, a segunda versão foi integrada ao modelo conceitual final por meio de um modelo conjunto. Nessa perspectiva, percebemos que as exposições virtuais desempenham um papel significativo na comunicação museológica, sendo parte das práticas museográficas inseridas no processo de musealização, que constitui uma ação dos museus virtuais. Além disso, esses museus virtuais possuem um acervo composto por objetos museais, incluindo patrimônios.

As relações partitivas são apresentadas de forma até muito similar de como apareceram no primeiro momento, só que desta vez foram incluídas dentro da cadeia hierárquica encabeçada pelos museus virtuais. E, por sua vez, as relações funcionais aparecem sintetizadas com o que descobrimos através da sua concepção, isto é, quais os profissionais que potencialmente integrariam a equipe de planejamento e execução do projeto expositivo. Por fim, a conclusão ocasionada pelas relações de equivalência são expressadas através da utilização do termo exposição virtual para representar o conceito.

Assim, com base nos conhecimentos prévios acumulados, como a definição clássica de exposição e a análise do nosso levantamento bibliográfico em busca das definições correntes de exposições virtuais, bem como as sentenças verdadeiras assimiladas na predicação conceitual e, por fim, o próprio modelo conceitual, dispomos de todos os elementos necessários para fornecer a resposta mais precisa possível à pergunta central deste trabalho: afinal, o que são exposições virtuais?

4.4 A DEFINIÇÃO DE EXPOSIÇÃO VIRTUAL

Sem mais delongas, apresentamos a seguir o produto desta investigação que contou com um estudo interdisciplinar e conceitual sobre memória e patrimônio na comunicação museológica, visando elucidar o questionamos central desta pesquisa. Para isso aplicamos um método, tanto teórico quanto processual, que permitisse a elaboração de uma definição precisa e atualizada sobre o objeto de estudo.

Entendemos as exposições virtuais como produtos digitais de museus, acessíveis e online aos mais diversos públicos. São caracterizadas por possuírem um tema ou assunto específico e apresentados através de uma narrativa e percurso expositivo hipertextual. Além disso, elas transcendem a simples exibição de itens, buscando proporcionar experiências enriquecedoras e interativas ao público, por meio de uma interface gráfica que, por sua vez,

contém recursos interativos. Tratam-se, também, de um dispositivo museográfico e de comunicação dos museus que objetivam a transmissão dos conhecimentos adquiridos, mediante as ações de pesquisa museológica, nos quais exibem coleções compostas pelos objetos museais que atuam como representação-signos das memórias coletivas e são apresentados de maneira interativa e dialógica ao público, sendo assim, a parte mais visível de toda a cadeia processual da musealização. Seus projetos são centrados nos usuários, consistindo suas atividades práticas na expografia digital e seus designs contém um sistema de avaliação, possibilitando o acúmulo e análise de dados relevantes para a realização de atualizações pontuais que, por sua vez, visam oferecer a melhor usabilidade e experiência de navegação possível aos seus usuários, bem como posteriormente pode proporcionar dados valiosos para futuros estudos de público do museu.

Suas equipes são compostas por profissionais de diversas especialidades, entre eles a equipe permanente do museu constituída por museólogos, educadores, monitores, pesquisadores, etc. Também é recomendado convidar a compor esta equipe interdisciplinar: redator, analista de dados, designers de diversas especialidades (conceitual, gráfico, UX e UI), bem como desenvolvedores de *backend* e *front end*, além de um analista de dados. A seguir, apresentamos um exemplo dos possíveis processos que integram a concepção, montagem e avaliação das exposições virtuais associados aos profissionais incumbidos de realizá-los:

Fase de Concepção:

- *Conceito, coleção, narrativa e percurso (projeto da exposição):* É realizado pela equipe do museu como diretores, museólogos, educadores e pesquisadores, com a colaboração de um designer conceitual;
- *Identidade Visual da exposição:* é desenvolvida com base no projeto da exposição e é realizada por um designer gráfico;
- *Textos visíveis da exposição:* é concebido de acordo com a proposta narrativa e são escritos por um redator.

Fase de Montagem:

- *Interface Digital:* são construídas com base no percurso projetado e são desenvolvidas por UX e UI designers;
- *Programação:* é feita com base no projeto da interface e realizada pelos desenvolvedores de *backend* e *frontend*.

Fase de Avaliação e Recepção:

- *Avaliação*: é possível através de um sistema de coleta de dados⁵⁶ que são posteriormente interpretados por um analista de dados;
- *Recepção*: pode ser feita por um monitor do museu virtual, como também por meio de uma inteligência artificial.

Acreditamos ainda que as exposições virtuais possam contar com outros profissionais de diferentes áreas como o audiovisual, a depender das ambições previamente estabelecidas na conceituação da mostra. Além disso, percebemos que as exposições virtuais podem ser classificadas dentro de três categorias, sendo elas:

1. Exposições Digitalizadas:

Essa classificação de exposições virtuais baseia-se nas “*virtual versions*”, categoria proposta por Silver (1997) e refere-se a versões digitais que reproduzem, simulam ou espelham o percurso narrativo de uma coleção física de exposições presenciais. Entretanto, em nossa perspectiva, consideramos essencial que essas digitalizações incorporem elementos de interatividade, especialmente com os objetos apresentados, de forma específica para o ambiente virtual.

2. Exposições Expandidas:

Esse tipo se assemelha à primeira e tem sua inspiração na categoria “*Missing Wing*” (Silver, 1997). No entanto, diferentemente de ser apenas uma versão digital que replica uma exposição física original, essas exposições virtuais atuam de forma a estendê-la. Elas apresentam conteúdos exclusivos para a experiência digital, o que nos leva a considerá-las como extensões. Em outras palavras, além de refletir o conteúdo da exposição presencial, elas agregam elementos adicionais originais e exclusivos para apresentação virtual.

3. Exposições Digitais:

⁵⁶ Em seu projeto ideal, esse sistema seria desenvolvido com por cientistas e engenheiros de dados.

Por fim, essa categoria se fundamenta nos chamados “*Hyperreal-sites*”, outra classificação proposta por Silver (1997), e se destaca pela sua independência em relação à necessidade de replicar exposições pré-existentes. Ao invés disso, essas exposições virtuais são concebidas considerando as particularidades e potencialidades das tecnologias digitais e da própria internet. Desse modo, as Exposições Digitais têm a liberdade de explorar a criatividade em suas apresentações, buscando utilizar o meio digital de maneira inovadora e interativa para transmitir sua mensagem e dialogar com os usuários. Essa abordagem possibilita a criação de experiências únicas e imersivas para o público, aproveitando ao máximo os recursos disponíveis no ambiente virtual.

Após uma extensa jornada de investigação, concluímos nosso estudo com uma nova proposição de definição para o conceito de exposição virtual. Cabe ressaltar que consideramos esta definição como uma proposta, pois reconhecemos a importância de submetê-la à avaliação de especialistas da área, através de um método específico para esse fim. Acreditamos que, ao submeter esta definição pelo crivo de um painel de especialistas, poderemos aprimorar ainda mais e difundir o significado deste conceito complexo e relevante para as atividades de comunicação museológica no ciberespaço.

Portanto, diante do que foi analisado nesta pesquisa, apresentamos a seguir nossas considerações finais, revisitando os objetivos previamente estabelecidos e avaliando se foram devidamente atendidos ao longo deste estudo. Além disso, abordaremos possíveis temas para futuros desenvolvimentos de pesquisa, bem como reflexões adicionais que emergiram de maneira acidental no decorrer desta dissertação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao final desta dissertação e neste momento iremos tratar das reflexões e conclusões advindas do nosso processo investigativo. Iremos começar apresentando as considerações acidentais que ocorreram ao longo da pesquisa, bem como propor um direcionamento para futuras produções que visem investigar os temas relacionados à memória, patrimônio, museu e o ciberespaço. Logo após, revisaremos os objetivos fixados no início deste trabalho para considerarmos se foram devidamente cumpridos.

De início, podemos concluir que existem, mesmo que escassos, diversos estudos sobre a relação entre a memória e o ciberespaço, mas compreendemos que ainda estamos longe de entender esse fenômeno único das sociedades pós-modernas, juntamente a seus efeitos estruturais no entendimento identitário dos indivíduos. Estamos frente a uma nova ordem social que tem início com a difusão do ciberespaço e ainda carecemos de pesquisas que visem elucidar as possíveis questões que se relacionam com este tema.

Sobre a questão dos patrimônios na era digital, identificamos muitos avanços no entendimento teórico e processual relacionado aos patrimônios digitalizados. Instituições culturais do mundo inteiro estão ativamente promovendo ações de virtualização direta dos seus acervos. A partir dessas iniciativas, basta agora desenvolvermos mecanismos que permitam a fruição destes, por parte da população global. Insistimos, portanto, que as ações de digitalização dos patrimônios devem ir além dos objetivos de preservação e devem encontrar maneiras efetivas de possibilitar a comunicação desses bens culturais, por meio do artifício da internet.

No que tange os patrimônios nascidos digitais, bem, estes necessitam de mais atenção por nossa parte enquanto categoria de pesquisadores como também pelos institutos, organizações e Estados para a concepção de legislações que permitam que bens culturais concebidos digitalmente possam receber o título de patrimônio. Como dito anteriormente, em especial no segundo tópico do primeiro capítulo, não conseguimos encontrar quaisquer exemplos práticos dessa categoria de patrimônio que já possui seus contornos semânticos definidos. Precisamos então direcionar nossa atenção para que seja possível a salvaguarda dos objetos digitais relevantes para as diversas narrativas sociais, em prol das gerações futuras.

Outra consideração que gostaríamos de explicitar é a motivação de uma maior conexão entre as áreas do design e da museologia. O design tem muito para oferecer não só no quesito técnico, mas principalmente no que tange aos estudos metodológicos e na

aplicação de ferramentas criativas para a geração de ideias. Aliás, existem diversas disciplinas interessadas em estudos sobre o engajamento e a captação de usuários ativos. As redes sociais e os jogos eletrônicos são líderes de audiência e, nesse sentido, fornecem muitos insumos para a elaboração de técnicas criativas e imersivas que envolvam os usuários de maneira a promover experiências museais cada vez mais imersivas e, agora, falamos do sentido total. Isto é, os métodos que são resultado do trabalho científico e tecnológico das áreas relacionadas ao estudo do design podem contribuir de muitas maneiras para a expologia, mas principalmente para a expografia.

Por sua vez, sobre a questão dos museus e a evolução do pensamento museológico, afirmamos, em algum momento, que são excelentes os trabalhos até então desenvolvidos sobre a história destas instituições e o processo de fixação da museologia como ciência, bem como as críticas contemporâneas às práticas museológicas correntes. Assim atestamos, com a intenção de defender a relevância deste trabalho a respeito de um assunto essencialmente novo e ainda escasso na nossa literatura acadêmica, que carece de um maior zelo por parte dos pesquisadores contemporâneos.

Desta forma, compreendemos também que este trabalho só foi possível porque teve a oportunidade de participar de um contexto de contribuição acadêmica sobre o tema muito abundante e diversa. Inclusive, encontramos muitas publicações permeadas por profundas reflexões críticas e proposições práticas, no interesse de ajudar os museus a serem cada vez mais integrados com a sociedade a quem servem, sobretudo na conjuntura brasileira.

À vista disso, algo que se pode concluir não só sobre a presente dissertação, mas em especial sobre para onde acreditamos que os olhos dos colegas deveriam mirar: precisamos continuar a análise conceitual e terminológica desse fenômeno singular que é o encontro entre as instituições museológicas e a cibercultura. Isto porque ainda carecemos de referenciais teóricos sobre esse assunto, em específico as exposições virtuais, pois, diferentemente dos conceitos de memória e patrimônio que mesmo que ainda escassos, possuem maior referencial teórico do que o nosso objeto de estudo.

Mas, sobretudo, acreditamos que mais do que analisar e definir o conceito de exposição virtual, necessitamos urgentemente de estudos metodológicos que apontem um norte para a museografia no ciberespaço. Pelo menos em português⁵⁷, não encontramos nenhuma publicação que apresentasse um estudo metodológico para a concepção de exposições virtuais. E vale ressaltar que temos um vasto conteúdo (muito recente) sobre

⁵⁷ Já que não buscamos propriamente em outras línguas.

estudos de campo de exposições virtuais específicas e podem ajudar na identificação de metodologias já aplicadas em exposições ainda ativas na internet.

Compreendemos que os estudos conceituais e metodológicos se retro alimentam, isto é, necessitamos compreender ao máximo os conceitos para que seja possível a concepção dos métodos. Assim como a metodologia e o estudo das aplicações das práticas destes métodos enriquecem o debate no campo conceitual. Não à toa, esta dissertação teve como objetivo inicial a elaboração de um método, ou no mínimo diretrizes, para a concepção de exposições virtuais. Mas isso se mostrou inviável ao não encontrarmos um estudo prévio que nos respondesse a um questionamento primário, afinal o que são exposições virtuais?

Assim sendo, buscamos elucidar ao máximo essa questão, até porque devido ao seu próprio caráter enigmático, foi o único questionamento que motivou esta pesquisa. E, em nossa avaliação conseguimos, se não compreender em absoluto este objeto de extrema complexidade, pelo menos avançar na assimilação do entendimento de seu conceito. Portanto, Conseguimos(!), através da modelagem conceitual, se não elucidar totalmente o conceito, ao menos delinear seu entorno, isolar o fenômeno. Enfim, agora podemos fazer diversas análises sobre este conceito labiríntico que apenas começamos a trilhar e documentar algum esboço cartográfico sobre, se é que é possível mapear um universo tão extenso como o mundo fenomenal. Ao menos, somos capazes de sistematizá-lo em certa medida, e desenhá-lo de maneira a reproduzir sua emaranhada teia conceitual.

Quanto aos demais objetivos específicos, concluímos que discutimos os conceitos interligados ao nosso objeto, isto é, discorremos sobre a memória, o patrimônio e os museus, bem como as suas relações com a rede mundial de computadores e a cibercultura. Também identificamos as principais características de uma exposição virtual, com o auxílio da predicação e suas relações conceituais. Estas últimas foram traçadas e, desta forma, estão em conformidade com o terceiro objetivo. Além disso, elaboramos a representação gráfica do modelo conceitual de exposições virtuais que possibilitou a construção de uma proposta de definição precisa e consistente sobre o objeto. A partir desse material produzido, consideramos que cumprimos com todos os objetivos propostos na introdução da dissertação.

Em especial, esperamos que o nosso resultado possa contribuir para os estudos e discussões que tangem o conceito de exposições virtuais. No mínimo esperamos que essa produção seja passível de ser confrontada com outros discursos e que, num futuro não muito longe, a nossa ciência sobre o conceito de exposições virtuais seja ainda mais delineada.

Principalmente, torcemos para que em alguma medida possamos colaborar com o cumprimento da função social das instituições museológicas, de estarem cada vez mais acessíveis e abertas ao diálogo, assim como alimentadas pela sociedade para que possam proporcionar a preservação, documentação e pesquisa de sua memória social. Esperamos que esta última, representada pelos objetos museais e através da comunicação museológica, sendo a mais espetacular delas as exposições com suas instalações e narrativas, possa devolver o insumo gerado pelo processo de musealização ao seio social, para que o público interprete e reinterprete seu patrimônio cultural. E, desta forma, que os museus promovam a produção de conhecimento, o usufruto da estética, o entretenimento, as práticas artísticas, a integração cultural e, enfim, a mais imersiva possível amostra de uma experiência museal.

Dito isto, fim. Quer dizer, até a próxima!

REFERÊNCIAS

ABREU, R. Memória social: itinerários poéticos-conceituais. In: DODEBEI, Vera; FARIAS, Francisco R. de; GONDAR, Jô. (Org.) Por que memória social? **Revista Morpheus: estudos interdisciplinares em Memória Social: edição especial**, 1. ed. Rio de Janeiro: Híbrida, p. 41-66, 2016.

ARAUJO, Marcelo Mattos, BRUNO, Maria Cristina Oliveira, [org.]. Declaração de Quebec (1984) - Princípios de Base de uma Nova Museologia. In: **A Memória do Pensamento Museológico Contemporâneo: documentos e depoimentos**. São Paulo: Comitê Brasileiro do ICOM, 1995. 45p.

BONSIEPE, G. Design: **como prática de projeto**. São Paulo: Blücher, 2012.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

CAMPOS, M. L. Modelização de domínios de conhecimento: uma investigação de princípios fundamentais. **Revista Ci.** Brasília, v. 33, n. 1, p. 22-32, jan./abr. 2004.

CAMPOS, M. L. **Em busca de princípios comuns na área de representação da informação**: uma comparação entre o método de classificação facetada, o método de tesouro-baseado-em-conceito e a teoria geral da terminologia. 1994. 196 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1994.

CARPANEZ, J. Sem teto, com redes sociais: celular vira ferramenta de inclusão para moradores de rua. **Uol**. São Paulo, 10 jun. 2018. Cotidiano, Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2018/06/10/sem-teto-com-celular-telefo-nes-e-smartphones-dos-moradores-de-rua.htm>. Acesso em: 21 mai. 2023.

CASADEI, E. **Os novos lugares de memória na internet**: as práticas representacionais do passado em um ambiente on-line. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2009. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/Casadei_memoria_Internet.pdf. Acesso em: 21 mai. 2023.

CASTRO, A. L. **O museu do sagrado ao segredo**. Rio de Janeiro: Revan, p. 121-144, 2009.

CAVALCANTE, L. Os percursos da memória: a exposição virtual cartes postales du Québec d'antan como fonte de informação histórica. **Informação e sociedade: Estudos**. João Pessoa, v. 17, n. 3, p. 99-105, set./dez. 2007.

CERÁVOLO, S. M. Tecendo interfaces teóricas e metodológicas por sobre o conceito museologia: o exercício de uma tese. In: **Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST**.

GRANATO, Marcos; SANTOS, Cláudia Penha (Org). **Museus Instituição de Pesquisa**. MAST Colloquia, 11. Rio de Janeiro: MAST, p. 7-24, 2005. Disponível em: http://site.mast.br/hotsite_mast_colloquia/pdf/mast_colloquia_11.pdf. Acesso em: 1 ago. 2023.

CHUVA, M. Por uma história da noção de patrimônio cultural no Brasil. **Revista do Patrimônio**. Brasília: IPHAN, n. 34, 2011.

CURY, Marília. X. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

DAHLBERG, I. Teoria do conceito. **Ciência da informação**, v. 7, n. 2, p. 101-107, 1978.

DALLAS C. Archaeological knowledge, virtual exhibitions and the social construction of meaning, in Moscati P. (ed.), **Virtual Museums and Archaeology, Archeologia e Calcolatori**, n. 1, p. 31-63, 2007.

DAVALLON, J. L'évolution du role des musées. **Revue du Groupe de Recherche pour l'Éducation et la Prospective**. Paris: L'Harmattan, n. 153, p. 39-47, 1997.

DESVALLÉES, A. MAIRESSE, F. (Ed.). **Conceitos-chave de Museologia**. Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2013.

DIETZ S., BESSER H., BORDA A., LÉVY P. **Virtual Museum (of Canada): The Next Generation**, Canadian Heritage Information Network, p. 27-29, 2005.

DODEBEI, Vera. Memoração e patrimonialização em três tempos: mito, razão e interação digital. In: TARDY, Cécile; DODEBEI, Vera (org.). **Memória e novos patrimônios**. Marseille: Openedition Press, 2015.

DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: DODEBEI, V.; ABREU, Regina. (Org.). **E o Patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria Ltda., v. 1, p. 11-32, 2008.

DODEBEI, Vera. **Patrimônio e Memória Digital**. Morpheus: Estudos interdisciplinares em memória social, Rio de Janeiro, v. 5, n. 8, p.5-20, jan. 2006. Baseado em texto de discussão na Mesa Redonda "Patrimônio digital: os desafios do cientista social" realizada no XXIX Encontro Anual da ANPOCS, 25 a 29 de outubro de 2005, Caxambu, MG. Proposta n. 210 Cadastro 603. Disponível em: <http://seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/4759/4250>. Acesso em: 21 mai. 2023.

DODEBEI, Vera. **Tesouro: linguagem de representação da memória documentária**. Niterói, RJ: Intertexto; Rio de Janeiro: Interciência, 2002.

HALBWACHS, M. **A Memória coletiva**. São Paulo: Edições Vértice, 1990.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HARVEY, D. **The History of Heritage**. Exeter: Routledge, 2008.

HENRIQUES, R. **Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus**. In: Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa, 2004.

HENRIQUES, R.; CHAVES, R. **Exposições em museus virtuais**: duas experiências brasileiras. *Revista Eletrônica Ventilando Acervos*, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 76-89, nov. 2020. Disponível em:

<http://ventilandoacervos.museus.gov.br/wp-content/uploads/2020/11/09.-Artigo-05-Rosali-e-Rafael-2020.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2023.

HUYSSSEN, A. Passados presentes. In: **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos e mídias. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

IBRAM, Instituto Brasileiro de Museus & Programa Ibermuseus. Mesa redonda sobre la importancia y el desarrollo de los museos em el mundo contemporáneo: **Mesa Redonda de Santiago de Chile**, 1972. Nascimento Junior, José do; Trampe, Alan; Santos, Paula Assunção dos (orgs). Brasília: Ministério da Cultura, Ibermuseus, 2012a. Disponível em:

<http://www.bermuseos.org/wp-content/uploads/2018/10/publicacion-mesa-redonda-vol-i-pt-es-en.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2023.

ICOM, International Council of Museums. **Extraordinary General Assembly**. Praga, 2022. Disponível em:

https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/07/EN_EGA2022_MuseumDefinition_WDoc_Final-2.pdf. Acesso em: 19 jul. 2023.

FERREIRA, R. **A musealização do patrimônio digital no Museu da Pessoa**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio - PPGMP, Unirio, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em:

<http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/10927>. Acesso em: 21 mai. 2023.

Foo, S. Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations. **DESIDOC Journal of Library & Information Technology**, v. 28, n. 4, p. 22-34, 2010.

GIL, Carlos, A. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**, 6ª edição. São Paulo, Atlas, 2017.

GONÇALVES, J. O patrimônio como categoria de pensamento, ensaios contemporâneos IN: ABREU, R.; CHAGAS, M. (orgs.). **Memória e patrimônio, ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: D.P&A, 2003.

GONÇALVES, L. R. **Entre cenografias**: o museu e a exposição de arte no século XX. São Paulo: EDUSP, 2004.

GONDAR, J. Cinco proposições sobre memória social. In: DODEBEI, Vera; FARIAS, Francisco R. de; GONDAR, Jô. (Org.) Por que memória social? **Revista Morpheus**: estudos interdisciplinares em Memória Social: edição especial, 1. ed. Rio de Janeiro: Híbrida, p. 19-40, jan. 2016.

GOMES, H. S. Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, diz IBGE. **G1**. São Paulo, 21 fev. 2018. Disponível em:

<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2023.

GOULART, Denise. **Inclusão digital na terceira idade**: a virtualidade como objeto e reencantamento da aprendizagem. 2007. 219 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

GREGÓVA, A. **Educação Museal**: a integração do museu na vida contemporânea. Trad. Neves Pereira. Rio de Janeiro: Edições Loyola, 1982.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2010.

LIFSCHITZ, J. A. Em torno da memória política. In: DODEBEI, Vera; FARIAS, Francisco R. de; GONDAR, Jô. (Org.) Por que memória social? **Revista Morpheus**: estudos interdisciplinares em Memória Social: edição especial, 1. ed. Rio de Janeiro: Híbrida, p. 67-82, 2006.

MAEDA, J. **As Leis da Simplicidade**: design, tecnologia, negócios, vida. São Paulo: Novo Conceito Editora, 2007.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2001.

MENESES, U. O campo do patrimônio cultural: uma revisão de premissas. In: SUTTI, Weber (coord.). **I Fórum Nacional do Patrimônio Cultural**: sistema nacional de patrimônio cultural - desafios, estratégias e experiências para uma nova gestão. Brasília: IPHAN, p. 25-39, 2012.

MONTEIRO, Luís. A Internet Como Meio De Comunicação: Possibilidades E Limitações. In: **XXIV CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO**, 24., 2001, Campo Grande. Anais.... Campo Grande: Intercom, p. 27 – 37, 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/62100555399949223325534481085941280573.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2023.

MUCHACHO, R. Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. **Livro de Actas - 4 o SOPCOM**, 2005, p. 1540–1547. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidademediacao.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2023.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

Niemeyer, L. **Design no Brasil**: origens e instalação 1ª ed. Rio de Janeiro: 2A, 1997.

NORMAN, D. A., DRAPER S. W. **User Centered System Design**: New Perspectives on Human-Computer Interaction. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.

OPENAI. ChatGPT. **Modelo de linguagem artificial**. Versão GPT-3.5. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 04 jul. 2023.

REDAÇÃO (ed.). Estátua de Borba Gato é incendiada em São Paulo. **G1**: SP. São Paulo, 24 jul. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/noticia/2021/07/24/estatua-de-borba-gato-e-incendiada-por-grupo-em-sao-paulo.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2023.

REDAÇÃO (ed.). Heróis ou vilões? No aniversário de São Paulo, entenda quem foram os bandeirantes. **National Geographic Brasil**. São Paulo? 23 mai. 2023. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2023/01/herois-ou-viloes-no-aniversario-d-e-sao-paulo-entenda-quem-foram-os-bandeirantes>. Acesso em: 21 mai. 2023.

REDAÇÃO. Museus e espaços culturais continuam fechados em Santa Catarina. **Nd**: Notícias de Santa Catarina. Florianópolis. abr. 2020. Disponível em: <https://ndmais.com.br/cultura/museus-e-espacos-culturais-continuam-fechados-em-santa-catarina/>. Acesso em: 21 mai. 2023.

REIS, M. **Patrimônio Cultural Brasileiro na era digital**: da digitalização de acervos à preservação participativa na internet. 2019. 185 f. Tese (Doutorado em Memória Social e Patrimônio Cultural) - Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

RUIZ, J. **¿Hacia una nueva definición de patrimonio histórico?** PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, n. XVI, Sevilla, IAPH, sep., 1996.

RÚSSIO, Waldisa. Cultura, patrimônio e preservação (Texto III). In: ARANTES, A. A. (org.), **Produzindo o passado**: estratégias de construção do patrimônio cultural. São Paulo: Brasiliense, 1984.

SANTOS, M. C. **A Construção do conhecimento na museologia**: reconstruindo um percurso histórico e demarcando posições. Cadernos De Sociomuseologia, Processo museológico e educação. ULHT, Lisboa, v. 7 n. 7, p. 99-132, 1996. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/272>. Acesso em: 1 ago. 2023.

SERAFIM, A. J.; PADILHA, R. **Perspectivas sobre a representação da informação em exposições virtuais**. Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia, n. 3, v. 15, p. 111-121, 2020.

SERAFIM, A. J. **Exposições virtuais em Museus de Ciência e Tecnologia**: uma proposta a partir da mediação da informação. (Dissertação de Mestrado), 2021.

Silver, D. **Interfacing American culture**: The perils and potentials of virtual exhibitions. American Quarterly, v. 49, n. 4, p. 825-50, 1997.

STRANSKY, Z. **Teoria do Museu**: a história do museu e das coleções. Trad. Miriam Campello. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1962.

SUANO, M. **O que é Museu**. São Paulo: Brasiliense, p. 10-34, 1986. Disponível em: <https://vdocuments.mx/o-que-e-museu-marlene-suano.html>. Acesso em: 1 ago. 2023.

PADILHA, R. C.; CAFÉ, L. M. A Representação do objeto museológico em exposição virtual pela perspectiva da reprodutividade técnica. In: **XVIII ENANCIB**, 2016, Salvador. Comunicação Oral. Ancib, 2016.

PADILHA, R. C, CAFÉ, L., SILVA, E. L. da. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 19, n. 2, p. 68 –82, 2014.

PINEDA, E. **La Construcción Social de la Memoria en el Espacio**: una Aproximación Sociológica. Península, v. 12, n. 1, 2017.

POLLAK, M. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992.

UNESCO. **Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage**. Paris, 17 Oct. 2003. Trad. do Ministério das Relações Exteriores, Brasília, 2006.

UNESCO. **Charter on the Preservation of the Digital Heritage**. 2003. Disponível em: http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. Acesso em: 21 mai. 2023.

UNESCO. **The Memory of the World in the Digital Age**: Digitization and Preservation. 2012.

VAN DIJCK, J. **Mediated memories in the digital age**. California: Stanford University Press, 2007.

VICENTE, J. P. Arquivos digitais podem ajudar museus a preservar acervos? **Uol: Tecnologia**. Rio de Janeiro? 16 set. 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2018/09/16/a-digitalizacao-resolve-os-problemas-dos-museus.htm>. Acesso em: 21 mai. 2023.

VOGT, O. P. **Patrimônio cultural**: um conceito em construção. **Métis: História & Cultura**. Caxias do Sul, v. 7, n. 13, out., 2008.

APÊNDICE - CITAÇÕES DO LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

SERAFIM, Anna Julia; PADILHA, Renata Cardozo. [Perspectivas sobre a representação da informação em exposições virtuais](#). Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia, n. 3, v. 15, p. 111-121, 2020.

- A partir dessas perspectivas em relação a exposição em meio físico, podemos estabelecer alguns parâmetros com a exposição virtual, já que os aspectos da virtualidade e sua relação com a Museologia ainda não estão bem delineados, nem mesmo quanto aos conceitos de exposições e museus virtuais. Estas também são “recortes” de uma realidade, também tem por objetivo comunicar, bem como necessitam de metodologias estabelecidas, além de ter o compromisso de propiciar o desenvolvimento pensamento crítico dos públicos (p. 115).

PADILHA, Renata Cardozo; CAFÉ, Lígia Maria Arruda. A REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO EM EXPOSIÇÃO VIRTUAL PELA PERSPECTIVA DA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA. In: XVIII ENANCIB, 2016, Salvador. Comunicação Oral. Ancib, 2016.

- Considerando o cenário acima, destacamos a exposição virtual como o processo mediador da presente reflexão, que busca proporcionar outras linguagens, outras intercessões e outras formas de disseminação dos bens culturais materiais e imateriais da humanidade. Assim, compreendemos a exposição virtual como o processo de comunicação que envolve a seleção de objetos digitais, de origem patrimonial; a pesquisa sobre a temática exposta; a disposição dos objetos e a narrativa construída, que culmina na disponibilização pela web. (CAVALCANTE, 2007) (p. 2).

CAVALCANTE, Lidia Eugenia. Os percursos da memória: a exposição virtual cartes postales du Québec d'antan como fonte de informação histórica. Informação e sociedade: estudos, João Pessoa, v. 17, n. 3, p. 99-105, set./dez. 2007.

- Talvez ainda não possamos medir o alcance pedagógico dessa fonte de informação, pois, a princípio, esse não nos parece ser o principal objetivo de se

criar exposições virtuais. A criação de tais acervos digitais parece se configurar, no presente, mais como forma de salvaguarda e preservação da memória nacional. Esses projetos, todavia, possuem grande função de vulgarização ou popularização de saberes antes restritos e que, em essência, já cumprem grande papel pedagógico (p. 104).

PADILHA, Renata Cardozo, CAFÉ, Ligia, SILVA, Edna Lúcia da. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 19, n. 2, p. 68 –82, 2014.

- Quanto às exposições virtuais, essas são pensadas e criadas com o objetivo de disponibilizar a informação contida nesses espaços, aparentemente, fechados para o mundo. Nessa lógica, Bauman (2001) ajuda a compreender, por meio da definição de ciberespaço, que as distâncias não significam mais nada, o indivíduo consegue descobrir um mundo, por intermédio dos meios tecnológicos (p. 80).

SERAFIM, Anna Julia Borges. *Exposições virtuais em Museus de Ciência e Tecnologia: uma proposta a partir da mediação da informação* (dissertação) 2021.

- Identificamos que as exposições virtuais ainda não apresentam um consenso, nem práticas e metodologias definidas, portanto, fazem-se necessárias maiores discussões para a compreensão de quais são suas características primordiais (p. 89).
- Sugerimos para futuras pesquisas, a ampliação dos estudos sobre exposições virtuais para diferentes tipologias de museus, considerando suas necessidades e características, bem como a aplicação do Quadro documental nestas outras tipologias (p. 90).

DESVALLÉES, A. MAIRESSE, F. (Ed.). *Conceitos-chave de Museologia*. Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2013.

- 5. O desenvolvimento das novas tecnologias e do design por computadores popularizou a criação de museus na internet e a realização de exposições que podem ser visitadas na tela ou por meio de suportes digitais. Mais do que utilizar o termo “exposição virtual” (que designa, mais precisamente, uma exposição em potência, isto é, uma resposta potencial à questão do “mostrar”), preferimos os termos “exposição digital” ou “ciberexposição” para evocar

essas exposições particulares que se desenvolvem na internet. Estas oferecem possibilidades que não permitem exposições clássicas de objetos materiais (agrupamentos de objetos, novos modos de apresentação, de análise, etc.). Mas se, por enquanto, elas são apenas concorrentes das exposições com objetos reais nos museus clássicos, não é impossível, por outro lado, que o seu desenvolvimento influencie os métodos atualmente empregados no seio desses museus (p. 45).

Foo, S. (2010). Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, v. 28, n. 4, p. 22-34.

- An early definition of virtual exhibition (VE) is defined as an online Web-based hyper-textual dynamic collections devoted to a specific theme, topic, concept or idea¹. Most virtual exhibitions are attributed to museums and archives to make visible their collections to end users, generally the public or specialised user groups². Original artifacts are digitally captured and rendered into 2-D or 3-D objects which are packaged together and linked by hyperlinks to allow non-linearity or multiple-linearity by users (exhibition visitors). Virtual exhibitions are viewed as dynamic as they often undergo ongoing change in terms of design, activity and content, including encouraging users to contribute towards it, thereby adding to its dynamism. Many early VEs are undertaken as distinct projects and packaged as stand-alone exhibits with little regard on the reusability of objects, adoption of standards to support interoperability, extensible and scalable system architectures to support growth and pervasiveness of exhibitions (SILVER, 1997) (p. 22).

Silver, D. Interfacing American culture: The perils and potentials of virtual exhibitions. *American Quarterly*, 1997, v. 49, n. 4, p. 825-50.

- Stated simply, virtual exhibitions are *online, Word Wide Web-based, hypertextual, dynamic* collections devoted to a specific theme, topic, concept, or idea. These descriptions merit explanation (p. 826).
- many curators are finding it increasingly appealing to reproduce, mirror, and, in some cases, extend the sights, sounds and feelings of a material collections into the imaterial domain of cyberspace (p. 826).
- Hypertext virtual exhibitions can be designed to reflect non-linearity or multi-linearity. Such designs afford visitors the ability to choose their own pathways and viewing sequences. By selecting a sequence in which they view an exhibition, users take an active role in the construction of the “text” they encounter, a role which can be potentially liberating and provide a set of alternative readings of a pathway through an exhibition (p. 827).

- The fourth term I am using to describe virtual exhibitions is *dynamic*. Unlike many traditional museums exhibitions undergo persistent, ongoing change. Online collections continually are being added to, subtracted from, rearranged, redesigned, and reconfigured. The result is a perpetual work-in-progress; exhibitions, along with the many elements which compose them, are always subject to change with respect to design, activity, and content (p. 828).
- 3 categories: (1) virtual versions, (2) missing wing, (3) hyperreal-site.
- 3 curator's categories: (1) individual, (2) commercial, (3) organizational.
- Like the internet and the World Wide Web, the very notion of a virtual exhibitions is in a perpetual state of flux (p. 848).
- Thus, the role of virtual exhibitions is not to replace traditional exhibitions, but rather to extend them (p. 848).

Dallas C. Archaeological knowledge, virtual exhibitions and the social construction of meaning, in Moscati P. (ed.), *Virtual Museums and Archaeology*, «Archeologia e Calcolatori», v. 1, p. 31-63, 2007.

- Virtual museums are thus regarded as synonymous with virtual exhibitions, available everywhere through a computer screen or a video theatre, providing enhanced access to object surrogates and relevant information, and relegating physical museums, and their exhibitions, to mere «places for going back to the originals» (MITCHELL 1995, 57-60) (p. 41).
- Virtual museums are thus conceived as a superset of virtual exhibitions. In analogy with their material counterparts (BELCHER 1991, 37-43; BARKER 1999, 8-21; DAVALLON 1999, 227-253), virtual exhibitions can be understood as the communication technology or medium of virtual museums par excellence, complementary to their patrimonial, preservation-oriented functions, constituted of the selective arrangement, display and interpretation of digital cultural object surrogates through interaction with the public, and becoming virtual destinations for cultural visitability through non-corporeal travel (DICKS 2003, 176-186). Virtual exhibitions could include, in this sense, those available through diverse material supports or physical media, such as electronic titles published in CD-ROM or DVD-ROM format, and technology-based installations in museum locations, as well as through telecommunication networks, notably the Internet using the World Wide Web. Alternatives are associated with different traits as regards the experience that they can best support (BROCHU et al. 1999; WELGER-BARBOZA 2001, 49-141). (p. 42)
- DIETZ et al. (2004, 25) note the «great variability in content, structure, navigation, design and complexity» among virtual exhibitions, ranging from a

simple selection of images to complex multimedia structures and narratives, and suggest that the pertinent trait of virtual exhibitions – which they see as synonymous to online exhibitions, web exhibitions and virtual exhibits – is «a stronger dependency established between context, form and content, and between the whole and its parts», thus differentiated from mere collection databases accessible online, directories or search results (p. 42).

- In this context, virtual exhibition is established as a medium of multimodal communication constituted of multimedia “texts”, which exhibit specific information content, structural and rhetorical properties, arranged in hypertextual traversal structures, and dependent on varying degrees of interactivity, pre-scripted narrative, immersion and personalisation to define user experience. Like physical gallery-based exhibitions, it is produced as a “whole constructed experience” established on the basis of a programmatic order, and open to collaborative emergence of meaning through the act of virtual visit by members of the public (p. 43).

DIETZ S., BESSER H., BORDA A., LÉVY P. Virtual Museum (of Canada): The Next Generation, Canadian Heritage Information Network, 2005.

- Virtual exhibitions, though often based on physical exhibitions, are born digital resources. Any superficial scan of the Web would demonstrate that the virtual exhibition is a form of expression highly used, not just in the context of museum sites, but also that of corporate, commercial and personal sites. Among visitors to the VMC, 70% to 75% of visitors go to at least one virtual exhibit during a user session. Virtual exhibits demonstrate a great variability in content, structure, navigation, design and complexity. They span from a simple selection of images arranged in a given way to highly sophisticated multimedia architectures and narratives. Often, definitions of the virtual exhibit start with what it is not. It is not collections online, not directories or a search result set. The main difference between a virtual exhibition and other forms of online presentation is a stronger dependency established between context, form and content, and between the whole and its parts. Obviously, all of these combine with the specific attributes of the medium, among them attributes such as: procedural, spatial, interactive, encyclopedic, multimedia support and cybercultural. (p. 27-28).
- “For us, a virtual exhibition is therefore defined as a quality on-line product developed under expert supervision, which is destined to increase the public's knowledge of, appreciation for and desire to explore topics of interest in an engaging manner” (Jean-Marc Blais, To be published at <http://icom.museum/>) (p. 29).

- One of the main challenges for the next generation of virtual museums is to find a common platform for the great variety of virtual exhibits produced by a wide range of creators, from museums, allied organizations as well as individuals. The core platform will need to support a variety of functions: authoring and structuring information and knowledge in an electronic environment for expression, exhibition, presentation and representation, and processes of reading and learning are fundamental to the evolution of the virtual museum concept. The next generation platform will also need to consider the following “what if” scenario – what if the aim of a virtual exhibit was to gather participants from different domains, inviting them to set up a dialogue, and integrate the more relevant insights into a new perspective? The virtual exhibit would be the place where the gathering takes place, revealing clues on how knowledge and technology come together, cutting across disciplinary boundaries (p. 29).