

**Musealização/Patrimonialização no espaço eletrônico Museu Virtual:
integração dos aspectos material/tangível e imaterial/intangível**

Musealization/Patrimonialization on electronic site Virtual Museum:
integration of tangible and intangible aspects

Diana Farjalla Correia Lima¹

Resumo

Pesquisa dos termos e conceitos da Museologia, Linguagem de Especialidade, investigando e analisando no ciberespaço a representação “museus autodenominados virtuais”, conforme titulação dada pela investigação. Realizada entre 2007-2009, atualizada em 2017 quando, então, foi confirmada a existência de três modelos antes elaborados e segundo os resultados alcançados faz cerca de 10 anos. Configurados em Categorias técnico-conceituais apresentam perfil conforme as seguintes denominações e características: Categorias A, B, e C, respectivamente: Museu Virtual Original Digital, representado por Museu e Coleção sem correspondentes no mundo real (sem edificação e sem coleção no modo tradicional de objetos de museu); -- Museu Virtual Conversão Digital, o Museu e a Coleção têm correspondentes no mundo real (existem o edifício e os objetos de coleção, bens materiais); -- Museu Virtual Composição Mista, é o Museu sem correspondente no mundo real, mas no ciberespaço tem reunida uma Coleção de imagens digitais de objetos da vida real. Em 2017, o elenco de museus representativos da materialidade e da imaterialidade aumentou em cerca de 20%, indicando que os modelos determinados pela pesquisa vieram para permanecer no ciberespaço e em caráter de acesso global. Também por estar em franco desenvolvimento permitiu constatar que no campo da Museologia há aceite e reconhecimento para os três novos formatos gerados pelas TICs.

Palavras-chave: Museologia. Musealização/Patrimonialização. Museu autodenominado virtual. Linguagem de Especialidade. Patrimônio cultural material/imaterial.

Abstract

The research is about the terms and concepts of Museology, Specialty Language, by the terms of investigation and analysis of the representation of virtual museums on the cyberspace, based on the titularization given by the investigation. Carried out between the years of 2007 and 2009, revised in 2017, when it was confirmed the existence of three types previously elaborated according to the results achieved 10 years before. Technical concepts were set up into categories. They present a profile according to denomination and features such as: categories A, B and C as well: Virtual Original Digital Museum, representing by museum and

¹ Museóloga (MHN). Doutora em Ciência da Informação (IBICT/UFRJ). Professora do curso de graduação em Museologia (UNIRIO) e do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio (UNIRIO/MAST). E-mail: diana@mls.com.br

collection without corresponding to real world (without a building or collection in the traditional form as objects of museum); Virtual Digital Conversion Museum, the museum and the collection have real world correspondent (there is a building, the objects of the collections, good stuffs); Virtual Museum of Mixed Composition, it is the museum without correspondent in the real world, but which has a collection of digital images of real objects in the cyber space. In 2017, a group of museums which represented materiality and immateriality has increased 20%, indicating that the types determined by the research are going to remain on the cyber space in the terms of global access. These three new formats generated by the ITCs are under development, accepted and recognized by Museology field.

Keywords: Museology. Musealization/Patrimonialization. Virtual museum. Specialty language. Tangible/Intangible cultural heritage.

1. Tema da Pesquisa

No segundo semestre de 2017, durante desenvolvimento da pesquisa atual apoiada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq, versando sobre Patrimônio Cultural Imaterial/Intangível com o título “Patrimonialização e Musealização-Bem Cultural Imaterial: da sombra ao valor nacional e mundial”, tratando da “interdependência que existe entre o patrimônio cultural material e o patrimônio material cultural e natural”, conforme afirmativa da *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*, UNESCO, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, no documento internacional *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial 2003, (UNESCO, p.1), que estabeleceu a categoria Patrimônio Cultural Intangível/Imaterial, veio à nossa mente a conexão com outra investigação que havíamos realizado, concluída no fim 2009, também no contexto da Musealização/Patrimonialização e focalizando terminologia, melhor dizendo, a Linguagem de Especialidade, ou Linguagem profissional do campo museológico.

A Musealização/Patrimonialização -- assunto que vimos investigando e inclusive nomeia nosso Grupo de Pesquisa, CNPq, “Campo da Museologia, perspectivas teóricas e práticas, musealização e patrimonialização” (dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/1231585156836819) -- é processo específico do campo do conhecimento da Museologia. Trata-se de forma cultural que se caracteriza como “um predicado diferencial (distinto)” (LIMA, 2013-2015, p.385), um atributo de valor, uma significação própria do domínio e que o distingue dos demais. Representa um “juízo” e uma “atitude” do campo. Refletem nos seus conteúdos “critérios e procedimentos especializados” (p.388) envolvendo sentidos de valores,

ponderações que estabelecem “posturas conceituais e práticas” (p.382) e constroem a imagem de competência profissional socialmente legitimada.

Na ocasião a que nos reportamos, entre 2007 e 2009, tratáramos de investigar no campo da Museologia o que se discutia entender como Museu Virtual. E no final de 2017, em paralelo ao nosso estudo atual, pelo motivo que dissemos, decidimos rever o ambiente da nossa antiga pesquisa. Verificamos o que poderia ter ocorrido ao longo do tempo. O resultado encontrado apenas indicou uma mudança e exclusivamente ligada ao quadro quantitativo. Houve um aumento de cerca de 20% no número total de “museus autodenominados virtuais”, conforme a pesquisa estabeleceu titular. Isto ocorreu em virtude do aparecimento de novas instituições no panorama. Quanto ao aspecto qualitativo, característica metodológica que presidiu a pesquisa, referente às tipologias e definições que criamos identificando, caracterizando tais museus, os resultados permaneceram iguais aos obtidos antes, e neste artigo o assunto está exemplificado no tópico 4. Resultados da Pesquisa. O fato permite afirmar que o cenário determinado pela nossa investigação, em 2009, conseguiu representar adequadamente uma situação existente. Distinguiu um modelo que havia no campo da Museologia que se aplica na sua prática para a designação Museu Virtual.

Mas, vamos relatar como se deu a pesquisa com abordagem voltada ao formato que titulamos Museus Autodenominados Virtuais.

Institucionalizada pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, UNIRIO, espaço de nossa atividade docente, a investigação associou em contexto informacional e comunicacional principalmente os campos da Museologia e da Ciência da Informação no âmbito dos novos aspectos descortinados para os Museus pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, TICs, na rede mundial de computadores.

A abordagem destacou a Linguagem de Especialidade, portanto, tratou da linguagem profissional da Museologia, uma construção dotada de expressões específicas de um campo do conhecimento que de modo dinâmico inclui ressignificações. Ilustra os problemas, as questões, as teorias, os paradigmas e atividades do domínio. E ainda compreende expressar “a produção científica [...]. Provê a linguagem documentária para temas do campo. Essencial no processo infocomunicacional interno/externo [...]. Constitui Patrimônio do campo museológico”. (LIMA, 2008, p.183).

A pesquisa voltada à normalização terminológica buscou a harmonia na intercomunicação dos agentes, pois havia dubiedade com relação aos termos e conceitos: ora o uso de diferentes termos para um mesmo conceito, ora mais de um conceito para um mesmo

termo. Por conseguinte, desenvolvemos subprojetos, o mesmo que planos de trabalho, destinando um para cada bolsista de Iniciação Científica UNIRIO (IC).

E o subprojeto “Termos e Conceitos da Museologia: Terminologia e Significações/Noções Utilizadas em Diferentes Contextos de Feição Museológica (Museus Virtuais) teve a participação de Pedro de Barros Mendes na condição de aluno IC.

Naquele momento, a literatura era escassa e as interpretações soavam dissonantes sobre os conceitos e ações dos Museus situados no ambiente *internet*, já que não encontrávamos pesquisas que tratassem o assunto sob o ângulo de análise de um modelo que estava sendo apresentado no campo, do seu reconhecimento e, portanto, da sua aceitação como tal. Embora o assunto ‘museus virtuais’ fosse objeto de olhares desde a metade dos anos de 1990, ainda em 2007 quando iniciamos a investigação, efetivamente, havia dificuldades para o que se deveria entender segundo a perspectiva teórica e prática como um Museu Virtual.

A situação ilustrava a condição exposta por estudiosos do tema. E citamos como exemplo o professor Werner Schweibenz que atuava no Departamento de Ciência da Informação, Universidade de Saarland, Alemanha, que em 2004 (p.3) apontava o museu virtual, localizado na *internet*, em processo de “sob construção” e há “cerca de dez anos”. Inclusive comentando que se tratava de um “tempo curto” com relação ao período longo e tradicional da existência dos museus de “tijolo e argamassa”. Concluiu sua afirmativa ressaltando que o “Museu Virtual” carecia de “uma definição [...] amplamente aceita e até mesmo um termo reconhecido para designá-lo”, considerando que o quadro de indefinição no qual eram aplicadas designações variadas para um mesmo formato, diversidade terminológica, estava ligado ao múltiplo “conhecimento dos profissionais e pesquisadores que trabalham neste campo”².

A postura também condizia com o pensamento exposto à época por outras fontes em cuja discussões havia o Museu que conhecemos tradicionalmente dotado de coleções de objetos, situado em um espaço físico e edificado, logo, identificado a um território do chamado mundo real e com acesso para visitaç o presencial a bens culturais exibidos no plano da representaç o material/tang vel.

² Werner Schweibenz: “Virtual museums on the Internet have been “under construction” for some ten years now. This is a short time compared to the long tradition of “brick and mortar” museums. Hence the virtual museum still lacks a generally accepted definition [...] and even an established term to designate it [...] depending on the backgrounds of the practitioners and researchers working in this field”.

E um outro tipo de Museu que em oposição afirmavam existir somente em um *site*, uma ambientação eletrônica sediada no ciberespaço (*cyberspace*), mundo virtual, imaterial, deste modo, sem correspondente para ocupar um espaço territorial no mundo físico e da mesma maneira uma coleção tangível, apresentando-se como “desterritorializado” (LÉVY, 1996). A afirmativa confirma a seguinte interpretação dada: “Desterritorializado, existe apenas em processo, na memória do computador ou nos aparatos da realidade virtual” (SCHEINER, 1998, Anexo 1, n/p).

No primeiro exemplo, incluíam-se os museus do mundo real replicados no espaço cibernético, na rede (*net*), com seus *sites* oferecendo uma segunda modalidade de acessá-los, ou seja, pela *internet*.

Outro exemplo, o dos museus desterritorializados, leva a pensar em determinados museus e seus assuntos de enfoque, entre os quais vale lembrar o aparecimento dos museus de *webart* que se fizeram apresentar desde a primeira hora, sendo possível aventar que isto possa advir de a característica desta linguagem artística permitir a criação no computador. Assim, prescinde de suportes e instrumentos tradicionais. Pode explorar para a arte os recursos oferecidos pelas novas tecnologias.

Um outro ponto observado relativo às dificuldades para definição da tipologia dizia respeito, também, a inúmeras designações para nomear o Museu considerado virtual e com variações nos conteúdos explicativos, embora tratassem do mesmo objeto de abordagem. Assim, encontramos ao longo da pesquisa diversidade terminológica como, por exemplo, as seguintes nomeações dadas: Cibermuseu, o museu no ciberespaço; Webmuseu, o museu na *web*; “museu on-line, museu eletrônico, hipermuseu, museu digital” (SCHWEIBENZ, 2004, p.3)³, todas tratando do museu virtual.

E a partir do quadro de indefinições acerca da interpretação da tipologia, da nomenclatura aplicada, em síntese, coube-nos indagar: o que é um Museu Virtual? Então, traçamos o desenho para a pesquisa levar-nos à uma representação dada aos museus virtuais no campo da Museologia a fim de, assim, poder interpretá-lo e defini-lo de modo adequado.

2. Bases Conceituais da Pesquisa

A pesquisa alicerçou seu fundamento teórico nos conhecimentos da Museologia; Ciência da Informação; Linguística; Ciência da Computação; Filosofia; Sociologia entre

³ Werner Schweibenz: “on-line museum, electronic museum, hypermuseum, digital museum”.

outros. E nos seus autores, por exemplo: André Desvallées; Carlos Almeida Santos; Diana Farjalla Correia Lima; Enilde Faulstich; Manoel Soares Sarmiento; Nicholas Negroponte; Maria Tereza Cabré; Pierre Lévy; Tereza Scheiner; Werner Schweibenz; William Gibson.

Tomamos também por base entidades ligadas ao tema e destacamos: *Canadian Heritage Information Network*, CHIN, Rede de Informação do Patrimônio Canadense; *Conseil de l'Europe*, Conselho da Europa; *International Committee for Documentation*, CIDOC, Comitê Internacional para Documentação (do ICOM); *International Council of Museums*, ICOM, Conselho Internacional de Museus; *International Council on Monuments and Sites*, ICOMOS, Conselho Internacional de Monumentos e Sítios; Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, IPHAN⁴; *Museum Documentation Association*, MDA, Associação de Documentação em Museus (Estados Unidos da América); Organização dos Estados Americanos, OEA; e UNESCO.

O conjunto compõe no cenário investigado o grupo de organizações consideradas no contexto museológico-patrimonial como órgãos competentes com corpos de especialistas, que socialmente legitimados elaboram diretrizes e desenvolvem práticas de referência para aplicação em planos nacional e internacional. Estão representados na pesquisa, sobretudo, nos seus “Documentos patrimoniais” produzidos que são compostos por:

Textos normativos: Convenções, Recomendações, Declarações, Cartas, Compromissos, Normas e similares representando a produção internacional e/ou nacional que, em especial, destaca o conjunto relativo às normas/procedimentos para tratamento do tema patrimônio, [Museu = Patrimônio Musealizado] quer seja indicando a interpretação conceitual como o exercício prático (LIMA, 2006, p. 5, e 2010, p.5)⁵.

Em se tratando da interpretação para os museus acatamos para a aplicação no tipo a ser estudado a definição dada pelas instituições legitimadoras que os apontam como: “instituições permanentes, sem fins lucrativos”, que servem à “sociedade” e ao “seu desenvolvimento”, estão “abertas ao público”, e “adquirem, preservam, pesquisam, comunicam e expõem, para fins de estudo, educação e lazer, os testemunhos materiais e imateriais dos povos e seus ambientes”, de acordo com o Estatuto do ICOM (ICOM BR, 2009, p.44). A configuração torna os Museus “responsáveis pelo patrimônio natural e cultural,

⁴ O Instituto Brasileiro de Museus, IBRAM, foi criado em 2009, quando, então, ocupou a posição do IPHAN no papel político-administrativo de entidade responsável pelas questões ligadas aos museus no Brasil. Por este motivo não figura na pesquisa que terminou em 2009.

⁵ A definição para Documentos Patrimoniais foi elaborada no ano de 2005 em outra pesquisa que desenvolvemos, finalizada em 2006, por isso, constou do relatório final neste ano. Em 2010 foi disseminada em um artigo publicado nos Anais ENANCIB.

material e imaterial”, segundo o ICOM no seu Código de Ética para Museus, item Princípio (ICOM BR, 2009, p.15).

Em razão de estarmos tratando do Museu, instituição que pelo processo de Musealização alcança o efeito da Patrimonialização, cuja expressão patrimônio musealizado ilustra a condição obtida, e por estar localizado na rede internacional de computadores, contexto digital, agregamos ao estudo a noção de Patrimônio Digital que, de acordo com a Carta para Preservação do Patrimônio Digital, *Charter on the Preservation of Digital Heritage*, 2003, UNESCO:

[...] consiste em recursos únicos do conhecimento ou expressão humana. Envolve recursos cultural, educacional, científico e administrativo, bem como a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital. Quando os recursos são “criados em modo digital”, não existe outro formato além do objeto digital (grifo do autor, aspas; grifo nosso, sublinhado, tradução nossa)⁶.

O mesmo documento arrola o elenco do material digital: “textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software e páginas web, entre ampla e crescente gama de formatos”.

A pesquisa lastreada pela Convenção citada compreendeu no contexto do produto digital as duas versões que apresenta: na primeira forma são as produções criadas digitalmente, ou seja, o produto é o original e deriva do processo de ‘criação’ da tecnologia digital. Na segunda, os produtos que são convertidos ou reproduzidos digitalmente, isto é, são resultados ‘copiados’ pelo recurso digital.

Ainda, incluímos na investigação outros indicadores conceituais relacionados ao formato virtual para determinar sua especificidade.

Entre os quais o local eletrônico no qual está situado o museu virtual, o ciberespaço que, segundo Pierre Lévy (1999, p.92), é um “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores”. Esclarece que “especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o

⁶ UNESCO: “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. Digital materials include texts, databases, still and moving images, audio, graphics, software and web pages, among a wide and growing range of formats. They are frequently ephemeral, and require purposeful production, maintenance and management to be retained. Many of these resources have lasting value and significance, and therefore constitute a heritage that should be protected and preserved for current and future generations. This ever-growing heritage may exist in any language, in any part of the world, and in any area of human knowledge or expression” (grifo do autor).

universo oceânico de informação que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (p.17). E comporta “conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos [...] que transmitem informação proveniente de fontes digitais ou destinadas à digitalização” (p.92). Nosso grifo chama atenção para as duas formas de criação e reprodução no contexto digital que comentamos há pouco.

Outra definição integrada e trabalhada pela nossa pesquisa representa na rede internacional de computadores o acesso ao conjuntos de coleções, produtos e serviços do formato virtual de um museu. Estamos falando de *world wide web*, o mesmo que *www* ou *W3*, que integra “coleção de textos, documentos e arquivos multimídia distribuídos globalmente e outros serviços ligados em rede, de modo a criar imensa biblioteca eletrônica a partir da qual informações podem ser recuperadas rapidamente...” A *web* também diz respeito “a aplicação da tecnologia hipertexto e uma interface gráfica com Internet para recuperar informação contida em documentos especialmente formatados que podem residir no mesmo computador ou serem distribuídos entre vários computadores ao redor do mundo” (COLUMBIA, 2004)⁷.

E as páginas *web* que permitem “ligações com outros documentos na rede” (INTERNAUTIS) constituem os documentos hipermídia que combinam hipertexto e multimídia expostos no *site*, que é o espaço no qual podem ser acessados pelo seu endereço (<http://www>) o Museu e seus conteúdos. E, para distinção no quadro da pesquisa, designamos o objeto de nossa investigação o Museu apresentado segundo a autodenominação Virtual, compreendendo que esta indicação consigna um elemento tipológico, e no qual haveríamos que considerar os fundamentos teóricos e a prática exigidos pelo campo. Determinamos, então, o universo a pesquisar: os museus autodenominados virtuais.

3. Objetivos e Metodologia Traçados para a Pesquisa

O objetivo geral foi concebido buscando identificar e analisar no campo da Museologia o entendimento atribuído conceitual e operacionalmente ao Museu Virtual em um quadro de autodenominação apresentado pela instituição, a vocalização do campo, visando

⁷ Columbia Electronic Encyclopedia: “collection of globally distributed text and multimedia documents and files and other network services linked in such a way as to create an immense electronic library from which information can be retrieved quickly by intuitive searches. The Web represents the application of hypertext technology and a graphical interface to the Internet to retrieve information that is contained in specially formatted documents that may reside in the same computer or be distributed across many computers around the world”.

por meio da harmonização de vocábulos e interpretações – normalização terminológica – construir e determinar um modelo representativo do termo e conceito do formato em questão.

Em se tratando dos objetivos específicos tratamos de identificar e analisar:

- a) Site de museu autodenominado virtual no ciberespaço;
- b) Significações dadas ao Museu em questão na produção bibliográfica da Museologia, de outros campos relacionados e de entidades que tratam do tema;
- c) Fontes de terminologia para subsídios à Linguagem Documentária pela ligação da oferta de fontes às necessidades informacionais da demanda interna e externa nos Museus.

Sob a perspectiva da metodologia a investigação se formalizou como um estudo de caso. O feitiço em que se alicerça é a natureza qualitativa, embora tenha aplicado dados quantitativos para avaliação numérica da presença dos Museus na rede. A base bibliográfico-documental foi expressivamente apresentada em suporte eletrônico, embora havendo presença reduzida de material impresso (livros). A coleta de dados foi realizada principalmente em fontes primárias, sendo também considerado neste conjunto o elenco de *site* de museus. Os idiomas das fontes em ordem de quantidade foram: inglês, francês, espanhol e português. Fontes a destacar: documentos patrimoniais, vocabulários controlados (tesauros, listas de termos), dicionários técnicos, artigos científicos.

A pesquisa estabeleceu critérios para determinar a modalidade de Museu a ser investigado.

Na primeira posição e que traça a linha a ser seguida para a avaliação estão dois indicadores:

- 1) A definição de Museu, conforme o Estatuto do Conselho Internacional de Museus, ICOM, que apresentamos (tópico 2. Bases conceituais da pesquisa);
- 2) E em cada *site* de Museu a condição essencial, isto é, o termo padrão para qualificação: a autodenominação Virtual.

Sendo que o caráter virtual podia aparecer em duas circunstâncias que, deste modo, poderia representá-lo como tal:

- 2A) Virtual associado ao nome do Museu, isto é, o seu Título;
- 2B) Virtual nomeado em qualquer parte do *site*.

3) O terceiro indicador/critério está relacionado ao que podemos chamar de identidade. No caso em pauta tomamos como parâmetro o endereço remoto com o recurso na *internet* que leva à porta de entrada para o *site*. E consideramos a localização geográfica, representação por meio de letras dos países, Brasil e exterior.

Também incluímos um meio de contato direto para atendimento e troca de correspondência entre a instituição e o usuário do *site*⁸. Verificamos os endereços. Ainda, houve contato com os museus quando se fez necessário.

3A) Localizador de Recursos Universal, *Universal Resource Identifier*, URL. Nosso país identificado pelas letras “br” é um exemplo. O recurso serviu para que confirmássemos onde estava situado o museu;

3B) Endereço postal eletrônico, *e-mail*, do museu. Nomeado e acessado em ‘Contato’.

E, finalmente, tendo o concurso dos fundamentos teóricos e dos critérios a pesquisa sobre os museus autodenominados virtuais foi sendo consolidada.

4. Resultados da Pesquisa

A partir do que relatamos e ao longo do desenvolvimento do processo de coleta, análise, interpretação dos museus autodenominados virtuais apresentados e investigados no espaço *internet*, os dados apontaram três condições vigentes para estabelecer um contexto técnico-conceitual no campo museológico.

Surgiu, por conseguinte, em razão da pesquisa outra situação além das duas que estavam sendo debatidas em postura de oposição, conforme exposto nos tópicos anteriores, e que nos levaram a explicitar o cenário que se mostrou.

E encaminharam para a construção de três conjuntos tipológicos que nomeamos de Grupos Interpretativos (LIMA, 2009, p.2460-2462) em razão da identificação das diferenças de forma e de conteúdo observados na sua constituição e prática.

O primeiro conjunto, Museu Virtual: Grupo Interpretativo 1, no qual o Museu e Coleção existem em contexto museológico somente no meio virtual, deste modo, não há correspondentes no meio físico, material (mundo real). Pois o Museu embora atue segundo a definição dada à instituição, no entanto não se ajusta ao aspecto de uma edificação material e que se visita com circuito expositivo de objetos e, da mesma maneira, o conjunto oral coletado (coleção) não tem representação como objeto musealizado segundo a feição da materialidade. Sua existência ocorre e é privativa do ciberespaço, o *site*, e a característica é o acesso unicamente pela rede internacional de computadores. Representa o caráter desterritorializado, sua feição é da imaterialidade (intangível).

⁸ No período em que foi realizada a pesquisa, entre anos 2007-2009, a comunicação por redes sociais entre usuários da internet e museus não tinha a expressão que alcançou nos dias atuais. O meio usado para o atendimento, troca de correspondência entre a instituição e o usuário, era feito pela indicação “contato”. E hoje em dia ainda permanece o uso via e-mail.

Segundo conjunto, Museu Virtual: Grupo Interpretativo 2, em que Museu e Coleção são construções oriundas do mundo físico. Existem e assim ocupam tanto um território ‘real’, material, quanto também estão representados no espaço *web (site)*, intangível, deste modo, há correspondência entre ambos. Apresentam-se na concepção da sua constituição primeira efetivamente segundo a face da materialidade do patrimônio musealizado (tangível), enquanto no ciberespaço são produtos copiados (réplicas).

O terceiro conjunto, Museu Virtual: Grupo Interpretativo 3, situação na qual embora não haja correspondência do Museu no mundo físico, porém, a Coleção material convertida digitalmente decorre de correspondência no mundo real. Trata-se do Museu criado pelo processo digital e que só existe no ciberespaço, mas a Coleção exibida pelo Museu Virtual resulta da coleta e do arranjo organizado integrando (replicando) objetos, imagens, textos que procedem da vida real e tratam do seu tema. Expressa a associação da imaterialidade (intangível) e materialidade (tangível).

Os conjuntos são representações cuja configuração expressa atributos que referenciam o significado emprestado ao termo virtual nos Museus. Sinalizaram para estabelecer duas linhas que permitem caracterizá-los, o mesmo ocorrendo com suas coleções. A primeira trata das criações de origem digital (imaterial/intangível), ou seja, sem correspondência no mundo físico; a segunda está relacionada aos produtos de digitalizados que são cópias resultantes de elementos existentes no mundo real, isto é, correspondem ao mundo físico (material/tangível).

De posse dos elementos analisados que registram ocorrências segundo perspectiva de um formato automeado, aplicado e existente no campo da Museologia, o que lhe expõe ao reconhecimento, tornou-se possível complementar a explicitação do panorama, e levou-nos relacionando os Grupos Interpretativos a “construir três modalidades diferenciadas de Museus Virtuais elaborando, em razão disto, três categorias conceituais calcadas nas diferentes formas de composição dos atributos que os museus apresentam na sua constituição modeladora” (LIMA, 2009, p.2463).

Assim, as Categorias (A, B, C) estão correlacionadas aos Grupos que no nosso processo de reflexão lhe antecederam, permitindo que fossem elaboradas para conformarem-se em três modelos ilustrando os museus autodenominados virtuais, que identificamos e analisamos na rede.

E tomando por referência nosso artigo: “O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam”, que no evento Décimo Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da informação, ENANCIB, 2009, integrou o elenco das comunicações

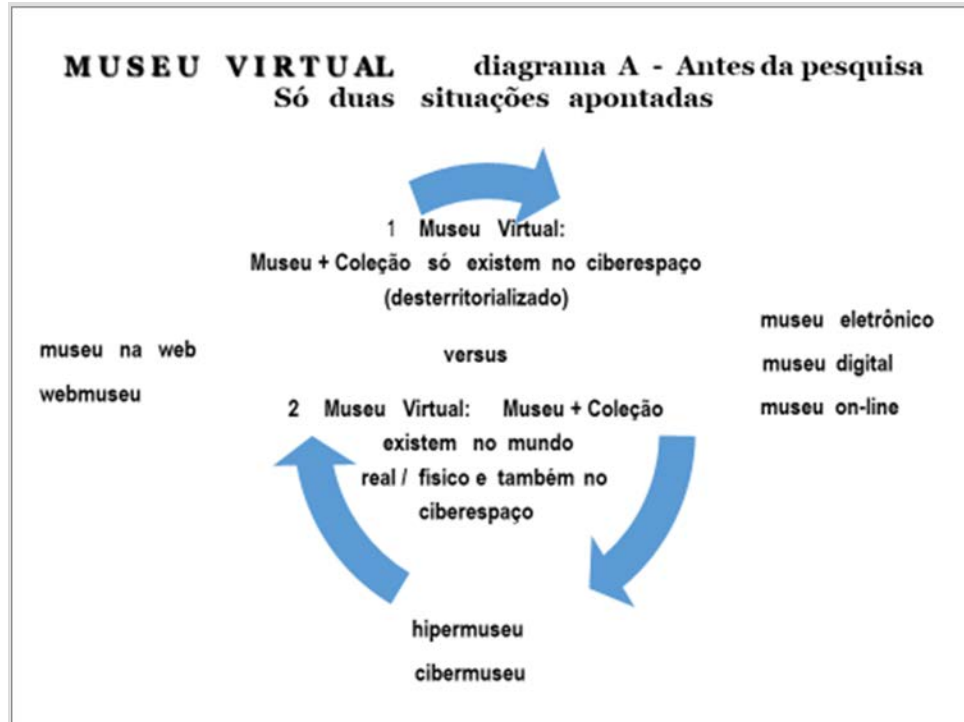
orais do GT 9 - Museu, Patrimônio e Informação, e foi disseminado nos Anais, transcrevemos o que a investigação alcançou, determinou conceituar e nomear como formatos virtuais encontrados no ciberespaço e segundo a autodenominação:

As Categorias A, B, e C receberam designações que refletem o formato de elaboração, de apresentação dos museus. Por conseguinte: -- Categoria A - referente ao Museu e a Coleção sem correspondentes no mundo físico foi nomeada *Museu Virtual Original Digital*; -- Categoria B - indicando o Museu e a Coleção com correspondentes no mundo físico, foi denominada *Museu Virtual Conversão Digital*; -- Categoria C - representando o Museu sem correspondente no mundo físico e a Coleção convertida digitalmente, foi designada *Museu Virtual Composição Mista* (LIMA, 2009, p.2463, grifo do autor).

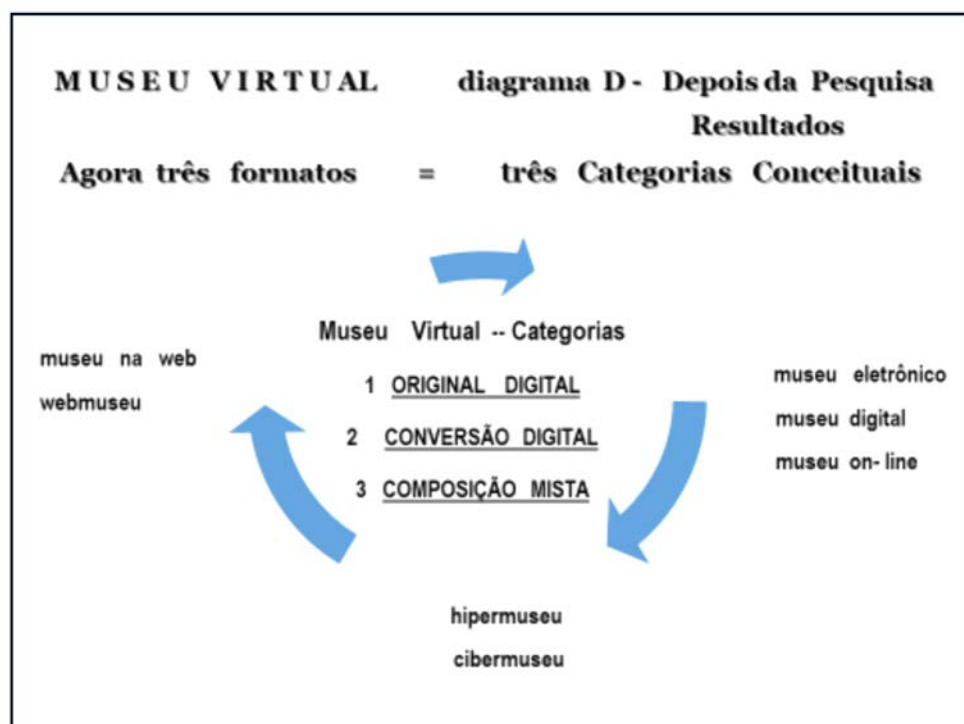
Verificamos que a situação alcançada pelos resultados obtidos, por conseguinte, diz respeito à condição em um quadro diverso daquele que era afirmado de acordo com a literatura, discussão do assunto nos anos 90, e tratava o museu virtual abordando-o limitado exclusivamente em dois polos, ou interpretações.

Temos assim uma representação - diagrama A-- que ilustra o entendimento dado antes da pesquisa, e outra - diagrama D-- exibindo outra situação verificada pela pesquisa e com entendimento diferente com relação a Museus que se apresentam autodenominados virtuais, refletindo com três Categorias A, B, e C o que existe no ciberespaço.

Antes da pesquisa - diagrama A:



Depois da pesquisa – diagrama D:



Os três formatos digitais, o mesmo que Categorias, em 2009 como 2017 permanecem iguais. Lembramos este ponto porque, no início do texto atual (tópico 1. Tema da Pesquisa),

comentamos que no final do ano de 2017, embora desenvolvendo outra pesquisa, havíamos retornado ao assunto Museu Virtual, e neste processo de (re)leitura encontramos uma mudança, mas esclarecemos que foi somente de teor quantitativo.

No final da pesquisa, 2009, o total de museus autodenominados virtuais que trabalhamos havia alcançado o número de “setenta e nove (79) [...], sendo quarenta e um (41) brasileiros e trinta e oito (38) de outros países – os endereços eletrônicos permitiram a identificação deste quesito” (LIMA, 2009, p.2463). Em 2017, houve um aumento de cerca de 20% nos dois segmentos, Brasil e exterior, o que permite aferir que há interesse na apresentação sob o formato virtual seja pela criação digital ou pela transformação feita pelo processo digital de algo existente no mundo dito real.

E cabe comentar que no desenrolar da investigação (2007-2009) encontramos um número maior de museus (*sites*), contudo não foram considerados pois não atendiam aos indicadores e conceitos estabelecidos pela metodologia delineada. Como exemplo do que ocorreu, então, citamos algumas situações encontradas de ‘museus’ com o título de ‘museu virtual’: 1) *sites* de comércio apresentando objetos organizados em coleção de diferentes classes; 2) reunião de objetos de museus conhecidos (as imagens) figurando como coleção privada, que poderíamos nomear de ‘o meu museu’ (o museu que o ‘autor’ gostaria de ter); 3) o fato de um museu estar em reformulação sem prazo indicado para acessá-lo e poder confirmá-lo na seleção naquele momento; 4) ou quando o museu que antes estava sediado na rede não mais aparecia e não havia qualquer explicação pela sua ausência por longo tempo (desaparecimento...).

Reiteramos a afirmativa de que não houve alteração nos dados qualitativos. As três Categorias A, B, e C, respectivamente: Museu Virtual Original Digital; Museu Virtual Conversão Digital; e Museu Virtual Composição Mista continuam as mesmas após cerca de 10 anos (2007) quando começamos a estudar o assunto.

E para finalizar o tópico damos um exemplo de cada Categoria determinada pela pesquisa em lista de 2007- 2009.

Museu Virtual Original Digital --- Categoria A

Museu e Coleção sem correspondentes no mundo dito real.

Apresenta-se fora do entendimento para o que se reconhece como um museu tradicional, edificado com circuito museográfico visitável para exibição de coleções de bens materiais. Acervo de histórias de vida (intangível) e comunicação por meio plataformas digitais. O acesso a todo seu conjunto informacional é pela internet. (imaterialidade/intangibilidade).

EXEMPLO:

Museu da Pessoa --- criado em 1991.

<http://www.museudapessoa.net/pt/home>

Nota: A indicação da autodenominação Virtual está exposta no *site*.

“O Museu da Pessoa é um museu virtual e colaborativo” [...] (2009)

“Para além do acervo, o Museu da Pessoa, um dos primeiros museus virtuais do mundo” [...] (2017).

Museu Virtual Conversão Digital --- Categoria B

Museu e Coleção com correspondentes no mundo real (materialidade/tangibilidade).

EXEMPLO:

Museu do Calçado de Franca --- criado em 2001, Franca, São Paulo.

Desde 2007 a instituição está sob a gestão da Universidade de Franca, UNIFRAN.

<http://www.museuvirtualdocalcado.com.br/incInternas.php?page=institucional/index.php&menu=institucional.php>

Nota: A indicação da autodenominação Virtual está exposta no *site* e no endereço eletrônico acima mencionado.

Museu Virtual Composição Mista --- Categoria C

Museu sem correspondente no mundo real (imaterialidade/intangibilidade) e
Coleção (objetos—materialidade/tangibilidade) convertida digitalmente

EXEMPLO:

Museu Virtual Valentino Garavani --- criado em 2011.

www.valentinogaravanimuseum.com/

Nota: A autodenominação Virtual está presente no nome do Museu.

4. Considerações Finais

A identificação e análise desenvolvidas no decorrer da pesquisa que abordou no ciberespaço em contexto da Musealização/Patrimonialização os museus autodenominados Museus Virtuais, permitiram a elaboração de três modelos técnico-conceituais, elenco de Categorias das diferentes formas de apresentação existentes. Tal situação estudada leva-nos à conclusão de que o uso desta designação – virtual -- pelas instituições de caráter museológico, quando efetivamente enquadradas de acordo com a definição de Museu conforme o campo da Museologia, tratam de representações que assim se identificam, reconhecem as suas modalidades museológicas específicas e usufruem das possibilidades que os tempos de novas TICs oferecem.

Após uma dezena de anos dos resultados obtidos pela investigação realizada no período 2007-2009 e ao constatar, em 2017, o surgimento de novos museus no quadro das três Categorias A, B, e C: Museu Virtual Original Digital; Museu Virtual Conversão Digital; e Museu Virtual Composição Mista; cremos não ser mais possível afirmar, como constatamos na literatura que havíamos consultado, que os museus virtuais existem só em um formato (exclusivo no ciberespaço) ou ainda somente duas formas (no ciberespaço ou no mundo real replicado no ciberespaço).

Tal postura de rígida oposição indica desconhecimento da existência de um terceiro modelo/Categoria C que foi identificado pela nossa pesquisa. Modalidade virtual que vem dizer de uma nova configuração que assume posição de uma modelagem conjugando os dois modos de aplicação do recurso digital encontrados na apresentação dos formatos Categorias A e B.

As três Categorias técnico-conceituais coexistentes no mesmo espaço tecnológico, em veículo de comunicação em rede e em escala global, faz-nos refletir que o perfil destes Museus que unem materialidade/tangibilidade e imaterialidade/intangibilidade veio para permanecer e se multiplicar no meio de novas proposições da informação e comunicação.

E expressam pela permanência e crescimento numérico o pensamento do próprio domínio do conhecimento que os acata e referenda nas suas três versões.

Referências

- CABRÉ, Maria Teresa. La terminología: representación y comunicación. Barcelona: Institut Universitari de Lingüística Aplicada: Universitat Pompeu Fabra, 1999.
- CHIN, Canadian heritage information network. Disponível em:
<<https://www.canada.ca/en/heritage-information-network.html>>. Acesso em: 12 out. 2018
- COLUMBIA Eletronic Encyclopedia - world wide web. Columbia Electronic Encyclopedia. Disponível em:
<https://search.credoreference.com/content/topic/world_wide_web.embed?institutionId=6063>. Acesso em: 12 out. 2018.
- CONSEIL DE L'EUROPE. Culture at the Council of Europe. Disponível em:
<<https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/culture>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. (Ed.). Dictionnaire encyclopédique de muséologie. Paris: A. Colin: Centre Nacional du Livre, 2011.
- FAULSTICH, Enilde. A socioterminologia na comunicação científica e técnica. Ciência e Cultura, São Paulo, v. 58, n.2, abr./jun. 2006. Disponível em:
<http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252006000200012&script=sci_arttext>. Acesso em: 12 out. 2018.
- FAULSTICH, Enilde. Socioterminologia: mais que um método de pesquisa, uma disciplina. Ciência da Informação, Brasília, v. 24, n. 3, 1995. Disponível em:
< http://www.brapci.inf.br/repositorio/2010/03/pdf_bb636decd3_0008870.pdf >. Acesso em: 12 out. 2018.
- GIBSON, William. Neuromancer. 1984. Disponível em:
<<http://project.cyberpunk.ru/lib/neuromancer/>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- ICOM – International Council of Museums. Código de ética para museus. Seul (Coréia do Sul). Outubro 2004. Disponível em: <http://www.icom.org.br/?page_id=30>. Acesso em: 12 out. 2018.

- ICOM – International Council of Museums. Statutes: Definition of terms. Viena (Áustria). Agosto 2007. Disponível em: <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf>. Acesso em: 12 out. 2018.
- ICOMOS, International Council on Monuments and Sites. Documentation Centre. Disponível em: <<https://www.icomos.org/en/documentation-center>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- INTERNAUTIS. Glossário de Informática. UNATI – UNESP / Marília – GPNTI. Disponível em: <<https://internautis.wordpress.com/glossario-de-informatica/>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 1. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LIMA, Diana Farjalla Correia. Atributos Simbólicos do Patrimônio: Museologia / "Patrimoniologia" e Informação em Contexto da Linguagem de Especialidade. In: ENANCIB 2010 - Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (11), 2010, Rio de Janeiro. Anais XI ENANCIB 2010, GT 9 – Museu, Patrimônio e Informação. Rio de Janeiro: ANCIB, PPGCI-IBICT/UFRJ, 2010, p. 1-20. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xienancib/paper/viewFile/3592/2716>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- LIMA, Diana Farjalla Correia. Musealização: um juízo/uma atitude do campo da museologia integrando musealidade e museália. Ciência da Informação. IBICT, Brasília, DF, v.42, n.3, p. 379-398, set/dez. 2013. Artigo recebido em: 15/08/2014, publicado em: 08/10/2015. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1369>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- LIMA, Diana Farjalla Correia. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam. In: ENANCIB 2009 - Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (10), Responsabilidade Social da Ciência da Informação, 2009, João Pessoa. Anais X ENANCIB, GT 9 - Museu, Patrimônio e Informação. João Pessoa: ANCIB, PPGCI-UFPB, 2009, p. 2421-2468. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/view/3312/2438>>. Acesso em: 12 out. 2018.

LIMA, Diana Farjalla Correia. Termos Conceitos de Museologia. In: GRANATO, M., SANTOS, C. P., LOUREIRO, M. L. N. M. Documentação em Museus. Rio de Janeiro: MAST. 2008. p. 181-200. (MAST COLLOQUIA, 10).

MDA, Museum Documentation Association. Information Technology: Digitisation. Disponível em: <http://www.collectionslink.org.uk/digitise_my_collection/digitisation>. Acesso em: 12 out. 2018.

NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SARMENTO Manoel Soares; SANTOS, Carlos Almeida. Linguagens de especialidade: um inventário de verbetes para dicionários técnico-científicos. Congresso Nacional de Linguística e Filologia (9). Caderno do CNLF, v. 9, n. 16. Ano? Disponível em: Círculo de Estudos Filológicos e Lingüísticos (CEFL): <<http://www.filologia.org.br/ixcnlf/16/10.htm>>. Acesso em: 12 out. 2018.

SCHEINER, Tereza. Apolo e Dioniso no templo das musas. Museu: gênese, idéia e representações na cultura ocidental. 152 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) ECO/UFRJ, Rio de Janeiro. 1998. Orientadores: Paulo Vaz e Lena Vania Ribeiro Pinheiro. SCHWEIBENZ, Werner. The development of virtual museums. ICOM News, 57 (3) p. 3-5, 2004. Disponível em: <http://archives.icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf>. Acesso em: 12 out. 2018.

SCHWEIBENZ, Werner. The "Virtual Museum": new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. In: ZIMMERMANN, Harald H.; SCHRAMM, Volker (Hg.). Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI 1998), Prag, 3. – 7. November 1998. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 1998. S. 185 – 200. Disponível em:

<<https://pdfs.semanticscholar.org/9e33/a47afce9ce8f64c71e85cfd9c28e1ade502a.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2018.

UNESCO, United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. Charter on the Preservation of Digital Heritage. Paris, 2003. Disponível em:

<http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>. Acesso em: 12 out. 2018.

VIRTUAL MUSEUM. In: ENCYCLOPAEDIA Britannica. 2008. Encyclopædia Britannica Online. Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630177/virtual-museum>>. Acesso em: 12 out. 2018.