

Rede

Professores e Pesquisadores em Museologia

Bruno Melo de Araújo
Verona Campos Segantini
Monique Magaldi
Gleyce Kelly Maciel Heitor

MUSEOLOGIA E SUAS INTERFACES CRÍTICAS:

MUSEU, SOCIEDADE E OS PATRIMÔNIOS


Editora
UFPE

MUSEOLOGIA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E EM REDE: PATRIMÔNIO E MUSEUS EM ESPAÇOS E TEMPOS EXPANDIDOS

Carmen Lucia Souza da Silva
Priscila Maria de Jesus

A vivência e o estudo do patrimônio cultural e dos museus adquiriram outras perspectivas de abordagens e possibilidades de imersão com a ampliação dos usos das tecnologias digitais e de conexão em rede. Esta aproximação, cada vez mais estreita e ao mesmo tempo vasta, mobiliza iniciativas crescentes de pesquisas científicas e de experiências em espaços museológicos, que passam a ser vistos também como ambientes interconectados, espaços de memória expandidos. Ações e investigações desenvolvidas a partir do campo da Museologia, com associações interdisciplinares, que questionam paradigmas e convidam ao pensamento complexo, do que pode ser “tecido junto”, como ensina Morin (2006), em ambientes de socialização de conhecimento. Neste trabalho, apresentamos algumas pesquisas que foram dialogadas coletivamente e que delineiam o anseio de propor espaço de compartilhamento de ideias e de encontro de pesquisadores interessados no debate, no Brasil, sobre o patrimônio e os museus na Cultura digital, transmidiática e ciberconectada.

A abertura desse ambiente de diálogo científico sobre essas temáticas partiu das propostas de constituição de dois Grupos de Trabalho (GT's) inéditos para o 3º Seminário Brasileiro de Museologia (Sebramus), realizado em Belém do Pará, de 20 a 24 de novembro de 2017. Um deles, denominado *Museologia e patrimônio em espaços expandidos*, tinha como intento “estabelecer e consolidar uma rede para o diálogo e reflexões sobre experimentos de socialização do patrimônio e concepção de espaços museológicos expandidos através das técnicas e tecnologias da informação e comunicação”, citando como exemplos práticas e estudos teóricos sobre “games digitais e analógicos que dinamizam os museus e o patrimônio, os cibernuseus ou museus digitais, as ações de digitalização e virtualização do patrimônio em 2D e 3D”, além de “recursos expositivos que utilizam Realidade Virtual e/ou Realidade Aumentada, entre outros”. O GT objetivava dar visibilidade aos estudos e experiências, promover troca de ideias, e incentivar a produção de conhecimento nessas

vertentes temáticas, através de diálogos interdisciplinares da Museologia com outros campos de saber.

Com proposta semelhante, também foi apresentado o GT intitulado *Entre cenas e narrativas: o uso de novas tecnologias na comunicação museal*. Este GT propunha “a discussão de teorias e possibilidades do uso das tecnologias na concepção de exposições” e análises de “exposições que trazem recursos tecnológicos em seus circuitos expositivos” e de “tecnologias que são utilizadas ou podem vir a serem utilizadas nos ambientes museais” e seus “impactos nos processos de recepção e comunicação nos museus”. Sob estes prismas, também estava aberto a estudos e debates acerca do uso nos espaços expositivos de “realidade aumentada, realidade virtual, games, softwares e mecanismos interativos que aproximem e informem o visitante do museu”.

Os dois GT's foram integrados em um só, o GT 09, o que fortaleceu, uniu e ampliou o debate sobre as conexões entre a Museologia e as tecnologias digitais e em rede. Pesquisadores de diferentes Estados brasileiros submeteram trabalhos, o que também estendeu a visibilização e a discussão da produção científica nessas temáticas originada de distintos polos do país. Os textos discutiam, por exemplo, os avanços das tecnologias da informação e comunicação no Brasil e o objeto de estudo da museologia; o papel dos *museum makers* e seu modo de erigir expografias digitais; a expansão sócioespacial da memória e do patrimônio e o protagonismo do “ciber-público” de museus; e a implementação do projeto de Mídias Interativas Expográficas no Museu Casa de Cora Coralina, na Cidade de Goiás (GO), para citar alguns.

Nos dois dias de debates, entre as reflexões teóricas discutidas, algumas foram consideradas basilares, como o tensionamento entre os conceitos de museu virtual e cibermuseu, cuja discussão não é recente, mas ainda gera controvérsias, como destacado por Desvallées e Mairesse (p. 67, 2013):

[...] o museu virtual pode ser concebido como o conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o museu clássico. Assim, o museu virtual, em uma acepção que não é a do cibermuseu, pode ser definido como um 'conceito que designa globalmente o campo problemático do museal, isto é, os efeitos do processo de descontextualização/recontextualização' [...]. (DESVALLÉES; MAIRESSE, p.67, 2013).

Na origem dessa reflexão está o pensamento de Levy (1999), que destaca:

[...] O ciberespaço [que também chamarei de 'rede'] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. [...]. (LÉVY, 1999, pag. 17)

A esse conceito, soma-se o de “cibercultura” que enfatiza “o conjunto de técnicas [materiais e intelectuais], de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). O cibernúcleo, partindo deste prisma, seria não só a presença do museu na rede, em suas possibilidades diversas de uso, mas também se constitui das pessoas que as utilizam, como por exemplo o seu “ciber-público”, que pode construir e desconstruir seus “ciberpersonagens”, uma “multiplicidade de personalidades de natureza prismática ou multifacetada” (ANDRADE, 2010) feitas para vivenciar o ciberespaço e remodelar identidades.

Por “virtual”, o filósofo francês entende “toda entidade ‘desterritorializada’, 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” (LEVY, 1999, p. 47). Ele destaca que, “em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas, sim, ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser, diferentes” (LEVY, 1996, p. 15). Desta forma, e longe de defender um só sentido possível, mas sinalizando uma possibilidade mais expandida de uso do “virtual”, a exteriorização do museu e do patrimônio, em movimentos dinâmicos por tempos e espaços, é que expressariam suas virtualidades, e não a existência ou não de referentes no mundo físico. Nesta direção apontam Desvallées e Mairesse (p. 67, 2013): “O museu virtual, ao se constituir como uma gama de soluções possíveis para a questão do museu, inclui naturalmente o cibernúcleo, mas, nessa perspectiva, não se reduz a ele”.

São entendimentos cujo delineamento se aprofunda no Brasil, a partir do desenvolvimento das pesquisas, sua visibilização, e, em especial abertura de

espaço de discussão constante e específica em evento científico, o que o GT integrado 09 ofereceu. Para dinamizar os estudos sobre os elos possíveis entre patrimônios, museus, virtual, ciberespaço e outros conceitos, teorias e experiências nesta temática, também foram mobilizados nos trabalhos apresentados ao GT autores como: Castells (2011), Foucault (2009), Fuck e Vilha (2012), Jenkins (2015), Mensch (2009), entre outros. Percebe-se, portanto, que para compreensão das problemáticas estudadas, nesta vertente, foi preciso a articulação de pensamentos oriundos de diferentes áreas de estudo, mas tendo como norte a Museologia.

Para melhor detalhar e exemplificar as discussões travadas neste GT, apresentaremos a seguir estudos, desenvolvidos em estados brasileiros distintos, e que mostram variados caminhos de investigações, em contextos heterogêneos, sobre patrimônios culturais e museus e a aproximação dialógica com a tecnologia digital e de conexão em rede.

Museus e patrimônio para além da conexão

Diante de uma época de tempo e espaços sobrepostos e de uma sociedade que os interliga em rede, dois projetos da Universidade Federal do Pará desenvolvem estudos transdisciplinares entre as áreas da Museologia, Comunicação, Realidade Virtual e Artes Visuais com o intuito de colaborar com a reflexão sobre o patrimônio cultural digital e a memória socializada na internet. O primeiro é *Cartografias na Internet – Entre Memórias e Patrimônio*, desenvolvido no âmbito Universidade Federal do Pará (UFPA). Através deste projeto mapeamos e construímos cartografias de espaços na Web, com o intuito de inferir como a internet vem possibilitando (re)construir ou (re)descobrir o patrimônio cultural e as instituições museológicas. Buscamos compreender esse processo em fluxo e, principalmente, responder como se (re)configuram diante de novas possibilidades de pensar o virtual. Questionamento que também se alimenta do debate entre o “fabricar esquecimento” do tempo em tela e a “febre de memória”, na qual se inscreve o crescimento dos museus desde a segunda metade do século XX, o que demanda pela necessidade de “investigar nossa contraditória percepção das transformações da temporalidade, de modo que nos permita ‘pensar juntos a amnésia e o boom da memória” (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 71).

Através do projeto *Cartografias na Internet*, foram feitos quatro mapeamentos, utilizando metodologia híbrida, que, em uma primeira fase, envolveu diversos *softwares* como de *Web crawler* e de construção dos grafos, para obtenção de materiais que permitam observar e descrever espaços. Nesta etapa foram feitos mapeamentos da rede tendo como eixos propagadores três ambientes na internet com considerável conteúdo sobre museus e patrimônio: Conhecendo Museus⁵⁸, Era Virtual⁵⁹ e Google Arts & Culture⁶⁰. Na etapa seguinte, foram feitas cartografias de “ambientes de fala” sobre museus na internet, com ênfase sobre a composição dos *posts* de visitantes de museus de Belém no portal *TripAdvisor*.

Trabalhos investigativos que, entre outros aspectos, mostraram que vivenciar o patrimônio cultural ou espaços museológicos, na contemporaneidade, representa uma experiência em processo de expansão e de fortalecimento da conexão, entre espaços e tempos múltiplos, portanto não excludentes. Como um deslocar-se do passado ao presente, diante do futuro, através de ambientes e representações, sincréticos, que, como portais, convidam à passagem pendular entre o esquecimento e a memória, entre a significação e a ressignificação, entre o (des)conhecimento e o (re)conhecimento. Um movimento processual e dinâmico, mas não-linear, que deixa exposta a complexidade desta era da comunicação digital em rede quando se trata da expansão dos usos do patrimônio, especialmente, na Web.

Virtualização do patrimônio

O segundo projeto, que aqui vamos nos deter um pouco mais, é o *Transcodificações Urbanas: virtualização dos monumentos de Belém*, que se lança aos desafios de conjugar a reflexão sobre a preservação do patrimônio e a transformação que o atravessa, sob os usos sociais das tecnologias emergentes integrado à apropriação dessas tecnologias. Baseado em pesquisas de materiais, documentos, imagética e tecnológica, desenvolve visitas de espaços de patrimônio (figura 1), criadas em ambiente interativo com

⁵⁸ Disponível em: <<http://www.conhecendomuseus.com.br/>>. Acesso em: diversos 2017-2018.

⁵⁹ Disponível em: <<http://eravirtual.org/>>. Acesso em: diversos 2017-2018.

⁶⁰ Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/search?q=brasil>>. Acesso em: diversos 2017-2018.

modelagem 3D, e disponibilizados no site do projeto (www.monumentosdebelem.ufpa.br).



Figura 1 – Fragmento da visitação 3D ao Monumento Gama Malcher
Fonte: UFPA/Monumentos de Belém/Transcodificações Urbanas

Dois conceitos, o de virtual e o de agenciamento, são norteadores desse projeto. Além do que propõe Levy (1999), a compreensão de virtual que partimos pode ser visualizada ainda quando Foucault (2009, p. 415) traz o exemplo do espelho:

O espelho, afinal, é uma utopia, pois é um lugar sem lugar. No espelho, eu me vejo lá onde não estou, em um espaço irreal que se abre virtualmente atrás da superfície, eu estou lá longe, lá onde não estou, uma espécie de sombra que me dá a mim mesmo minha própria visibilidade, que me permite me olhar lá onde estou ausente: utopia do espelho. Mas é igualmente uma heterotopia, na medida em que o espelho existe realmente, e que tem, no lugar que ocupo, uma espécie de efeito retroativo; é a partir do espelho que me descubro ausente no lugar em que estou porque eu me vejo lá longe. A partir desse olhar que [...] se dirige para mim, do fundo desse espaço virtual que está do outro lado do espelho, eu retorno a mim e começo a dirigir meus olhos para mim mesmo e a me constituir ali onde estou; o espelho funciona como uma heterotopia no sentido em que ele torna esse lugar que ocupo, no momento em que me olho no espelho, ao mesmo tempo absolutamente real, em relação com todo o espaço que o envolve, e absolutamente irreal, já que ela é obrigada, para ser percebida, a passar por aquele **ponto virtual** que está lá longe. (FOUCAULT, 2009, p. 415; destaque nosso).

Por meio do *Transcodificações Urbanas*, também acreditamos que o virtual se apresenta em processo dinâmico. Está além das simples imagens, de

unicamente digitalizar o patrimônio, de focar na compreensão de acervos compostos por bytes, da mera presença na internet ou em oposição aquilo que é físico ou presencial ou está no espaço tradicional. A virtualização é dinâmica, pressupõe desterritorialização, deslocamento, passagem pelo “ponto virtual”, ser potência pela possibilidade de tornarem atuais. Os ambientes imersivos do projeto objetivam, desta forma, propiciar ao visitante a possibilidade de passar pelo “ponto virtual”, de vivenciar um ambiente que existe em potência justamente por ser possível “realizá-lo”.

Mas essa passagem, em pêndulo, requer dois movimentos. O primeiro que o ambiente modelado e socializado em rede, como potência, seja lugar de usos outros, emergentes. O segundo, atrelado ao primeiro, é que exige interação, participação do visitante, permitindo novas vivências. Sem esses dois movimentos não seria possível exercitar a virtualização, inclusive de museus e patrimônio. Para melhor compreender o segundo movimento, é necessário o entendimento sobre o “regime de imersão”, que Machado (2007) trata conforme o conceito de “agenciamento”:

Os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (agency) a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha (Murray, 1997: 126). Normalmente, quando lemos um romance ou assistimos a um filme, não esperamos que qualquer de nossas ações possam interferir na evolução da história, ou seja, não experimentamos nenhum sentimento de agenciamento. Por mais grave ou perigosa que seja a situação apresentada em um filme, sabemos que nada podemos fazer, enquanto espectadores, para ajudar as personagens. Já nos meios digitais, nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação (MACHADO, 2007, p. 212).

Agenciar neste novo cenário seria, de acordo com o autor, experimentar como seu agente, como aquele que age dentro do evento e como elemento em função do qual o próprio evento acontece. Desta forma, o efeito do agenciamento seria necessariamente interativo, passaria por desenvolver sistemas capazes de reagir ou de responder às ações dos usuários. Este cenário apresentado por Machado (2007) está voltado especialmente para pensar o *videogame*, onde a intervenção do jogador é necessária e sem ela não haveria literalmente o jogo. Por outro lado, a intervenção do interator, no jogo, está condicionada à própria existência do sistema.


Contudo, quando se trata de virtualizar espaços de monumentos históricos e de Arte Pública, recorreremos ao conceito de agenciamento como um convite às experiências de imersão como possibilidades de reconstruir vivências através desses espaços, vistos como expandidos e inscritos em uma sociedade que os interliga em rede. Inclusive, abrindo portas à ressignificação e reapropriações desses espaços na contemporaneidade, propondo, portanto, novos usos sociais. E, como propõe Garcia Canclini (2006), considerar, portanto, que o patrimônio cultural está envolto em tensões entre a memória histórica e a trama visual das cidades modernas. Para isso, deve considerar a diferença entre o arcaico, o residual e o emergente, proposta por Raymond Williams.

O **arcaico** é o que pertence ao passado e é reconhecido como tal por aqueles que hoje o revivem, quase sempre 'de um modo deliberadamente especializado'. Ao contrário, o **residual** formou-se no passado, mas ainda se encontra em atividade dentro dos processos culturais. O **emergente** designa os novos significados e valores, novas práticas e relações sociais. (WILLIAMS apud GARCIA CANCLINI, 2006, p. 198)

Quando se trata dos usos sociais do patrimônio através das tecnologias comunicacionais também se torna indispensável considerar o arcaico, o residual e o emergente para se opor ao dualismo entre o presente e o passado. Mais do que apresentar o patrimônio como um objeto "autêntico" da sociedade (o arcaico), as tecnologias comunicacionais podem nos permitir enxergar novos horizontes daquilo que permanece (o residual) para trazer outras formas de apropriação, novos significados (o emergente). Aberturas epistemológicas que permitem questionar paradigmas e permitir o fluir do pensamento para compreensão da sociedade em tempos e espaços expandidos.

Entre narrativas: do tradicional ao digital

Em tempos em que a internet e as tecnologias da informação têm feito parte do dia a dia não apenas da população, mas também de empresas, instituições, ONGs, o museu no Brasil nos últimos anos tem se utilizado desse ambiente como um recurso educacional e, sobretudo, de comunicação de seu acervo. Nessa perspectiva, os museus enquanto espaços voltados para a disseminação da informação que dialogam, constantemente, com as novidades e inovações, adequando-as para o trato diário do fazer museológico, deve estar




atento à gestão da propriedade intelectual, uma vez que esta possibilita o maior alcance e qualidade nos processos de comunicação interno e externo. Assim, ao se afirmar que “As inovações tecnológicas, por sua vez, podem ser entendidas como a introdução de produtos/serviços ou processos produtivos tecnologicamente novos e melhorias significativas em produtos e processos existentes.” (FUCK; VILHA, 2012, p. 08). Essa ideia parte da que tecnologias desenvolvidas para determinados fins, podem ser adaptadas e adequadas para novas funções e outros contextos, a exemplo dos museus.

Embora, nem todas as instituições possuam em seu escopo corpo técnico ou recursos para a sua inserção nas inovações tecnológicas, uma gestão eficiente e que vise a sustentabilidade e baixo custo das ações, bem como políticas de fomento de PI, possibilitariam uma diversidade de linguagens e formas como são abordadas as narrativas dentro do espaço museal, bem como seus acervos.

A Propriedade Intelectual (PI) versa sobre o direito da produção humana, por meio de suas obras, sejam artísticas, científicas ou literárias, as marcas comerciais e industriais, elencando-as em três modalidades específicas: direito autoral – direito do autor, direitos conexos e programas de computador; propriedade industrial - marcas (nome de um produto ou serviço), patentes (uma nova tecnologia), desenho industrial (desenho de um objeto), indicação geográfica (localização de produto ou serviço), e transferência de tecnologia; e proteção sui generis, que compreende a topografia de circuito integrado (desenho de um chip), o cultivar e conhecimento tradicional (JUNGMANN, 2010).

No que tange aos museus e a gestão da PI dialogam, sobretudo, com o direito autoral, quando da reprodução, divulgação e informação de suas obras, com o intuito de garantir ao-(s) autor-(es) a proteção contra o uso indevido e qualidade da mesma. Assim, “A gestão de PI engloba uma série de processos que ajudam identificar, organizar e aumentar o conhecimento sobre a coleção de um museu.” (PANTALONY, 2017, p. 75). Essa gestão de PI, por exemplo, permite saber quem detém a titularidade dos direitos autorais para fins de reprodução ou uso de imagens que fazem parte do acervo da instituição e possíveis restrições de uso. Embora o assunto seja extenso e permita outros diálogos, ressalta-se a importância desse levantamento para o uso desse acervo



em inovações que possam ser desenvolvidas dentro e para a instituição museológica sem que gere problemas futuros de titularidade de autoria e inviabilizando, por exemplo, projetos que já tenham sido financiados e ou estejam em processo de capacitação de recursos.

O processo de virtualização da informação, por meio de uma gestão do acervo, sobretudo no que tange ao hiperdocumento e a possibilidade de agregar ou modificar outras informações a partir pelo/para o usuário, na atualidade, norteia as ações do museu e os processos de salvaguarda do patrimônio. Dentro de uma lógica museológica, a comunicação museal é o primeiro e, às vezes, único processo com o qual o visitante tem contato dentro do espaço museal, no entanto, isto torna-o tão importante quanto os demais processos, quando da organização e gestão da instituição.

Pierre Lévy (1999) em seu livro *Cibercultura* entre outras questões que tange sobre os impactos e os processos de virtualização, destaca que esta permite a aproximação dos sujeitos e seus objetos de interesse ao derrubar as barreiras geográficas e temporais, possibilitando a imersão em um espaço/tempo diferenciado do vivido, o que possibilita discussões e interações tanto no nível informacional quanto no comunicacional.

No museu a concepção de exposições que consiste em um processo longo, complexo e criativo, integra o programa de comunicação da instituição, no qual curador ou equipe expositiva cria um ambiente instigante, informativo e capaz de transmitir em seu circuito, uma mensagem pré-determinada, que pode ser a missão do museu ou a história do seu acervo. Nesse processo ao se construir a narrativa da exposição, assim como no processo de aquisição de bens, é necessário realizar uma seleção, a qual atenderá critérios como: mensagem a ser passada, construção ou solidificação da identidade da instituição, orçamento, equipe disponível, acervo existente, público-(s) a ser-(em) atingido-(s). Essa narrativa, não constrói-se sozinha e quando trabalha-se com instituições que estão passando por um processo de reformulação, é necessário implementar etapas básicas para se pensar em seu sucesso futuro, seja uma exposição que use ou não recursos de inovação tecnológicas, um dos primeiros passos é o diagnóstico da comunicação museal e ter claro o que se pretende com a nova exposição.

Diagnosticando exposições

Cada profissional ou instituição irá compor metodologias próprias para diagnosticar a sua exposição, mas todos sempre passam ou contam, também, com a avaliação do público. Mas, além, do posicionamento dos visitantes, conhecer os pontos fracos e fortes já existentes, para serem sanados no processo de reformulação de uma comunicação museal constitui-se em ponto chave para início das ações.

Aqui, elas são divididas por áreas, as quais apresentam perguntas específicas que devem ser respondidas ao se analisar uma exposição existente. E para se analisar algo, é necessário questioná-lo. O processo de perguntar para/sobre a exposição, tem como objetivo lançar um olhar diferenciado e crítico sobre o museu. O modelo, serve como um ponto de partida, que pode e deve ser adaptado às indagações ou necessidades profissionais/institucionais:

- a) Conhecer o acervo e a exposição existente: possui uma compreensão da dimensão dos tipos de bens existentes na sua instituição e sua possível associações em metanarrativas⁶¹. Sabe o espaço existente e os melhores usos na criação de circuitos expositivos e ambientes para circulação dos visitantes;
- b) Suportes e informação: analisa suportes e informações dispostas, se os mesmos apresentam ou não um layout funcional, atrativo, objetivo;
- c) Comunicação museu – público: embora esse faça parte do processo como um todo, analisa especificamente os recursos utilizados para ao se dirigir especificamente ao visitante, como forma de atraí-lo, ouvi-lo e fidelizá-lo à instituição;
- d) Inovação: o museu apresenta recursos digitais ou não digitais que objetivam entreter e informar o seu visitante? É importante frisar os não digitais, pois embora dos digitais sejam os mais almejados, nem toda instituição possui estrutura e recursos para implantá-lo e manter uma exposição altamente tecnológica;

⁶¹ Compreende-se aqui o termo metanarrativas como outra possibilidade de inserção dos bens expostos ou não em outras mensagens a serem passadas/construídas, sobretudo por meio de leituras diferenciadas sobre o prisma de confrontar temas que sejam atuais e que dialoguem com questões sociais em pauta, tornando o museu também um espaço provocativo e não meramente informativo.

- e) Análise crítica: perceber, quais os pontos que funcionara e aqueles que não, dentro da exposição existente, para que o novo projeto expográfico atenda às novas demandas institucionais.

Os museus têm se mostrado cada vez mais abertos ao uso de inovação tecnológica no auxílio da construção das narrativas expositivas, desde recursos tidos como de baixo custo, a exemplo dos *QR Codes* até aqueles que demandam maior complexidade, profissionais e orçamento, a exemplo da realidade virtual e aumentada, desenvolvimento de softwares, hologramas, games e outros. Essas novas interações têm possibilitado a inserção de elementos digitais no espaço físico do museu, permitindo que o seu público se conecte de forma diferenciada com aquilo que está exposto. Essas tecnologias, que tem se tornado frequente, tem como aliada o crescente número de pessoas no mundo com acesso a dispositivos como *smarthphones* com recursos quase ilimitados de funcionalidades.

Para prosseguir

As pesquisas aqui relatadas sinalizam o anseio de prosseguir no aprofundamento das investigações, dialógicas e interdisciplinares, que estabeleçam conexões entre a Museologia e as tecnologias digitais e em rede. Para compreensão dos lugares dos museus e do patrimônio na contemporaneidade, é preciso também investigar e debater as possibilidades museológicas emergentes, considerando as vivências de uma sociedade cada vez mais conectada. É necessária a abertura epistemológica que permita que os estudos nestas vertentes se entrelacem, colaborem entre si, sejam discutidos em espaços democráticos de conhecimento, e sejam compartilhados. É esta rede de ideias que propomos expandir.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Pedro de (coordenador). *Museus Públicos e Literacia Científico-tecnológica*. Redes de Comunicação de Significados no espaço interdimensional do museu. Lisboa: Extra-Colecção, 2010.

CASTELLS, Manuel. Museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. *Revista Musas*, Brasília, ano. VII, n.5, 2011, p. 8-21.

CONHECENDO Museus. *Apresentação*. Disponível em: <<http://www.conhecendomuseus.com.br/>>. Acesso em: diversos 2017-2018.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE François. *Conceitos-chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo : Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

ERA Virtual. *Apresentação*. 2018. Disponível em <<http://www.eravirtual.org/>>. Acesso em: diversos 2015-2018.

FOUCAULT, Michel. *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Ditos e Escritos. Vol. 3. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FUCK, M. P; VILHA, A. M. *Inovação Tecnológica: da definição a ação*. Ed. UFABC. Contemporâneos: Revista Artes e Humanidade. N.9 .2012.

GARCIA CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4. ed. São Paulo: USP, 2006.

GOOGLE. *Google Arts & Culture*. Disponível em: <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/search/streetview>>; <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/search?q=brasil>>. Acesso em: diversos 2016-2018.

JENKINS, Paul. *A cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2015. (kindle ebook)

JUNGSMANN, Diana de Mello. *A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário* /Diana de Mello Jungsmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010.

LEMONS, André; Cunha, Paulo (orgs). *Cibercultura*. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina, Porto Alegre, 2003; pp. 11-23;

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. 3 ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?*. São Paulo: Ed.34, 1996.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela*.1. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús-Martin. *Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século*. In: MORAES, Denis. *Sociedade Mediatizada*. Rio de Janeiro, Mauad, 2006.

MENSCH, Peter van. *Notas sobre os arredores: patrimônio e novas tecnologias*. *MUSAS* -revista brasileira de museologia, Ano V, 2009, n. 4, p. 11-23.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

PANTALONY, Rina Elster. *Gestão da propriedade Intelectual em Museus*. Tradução de Daniel B. C. Fernandes. Brasília: IBRAM, 2017.

TRIPADVISOR. **Apresentação**. Disponível em: <<https://www.tripadvisor.com.br/>> . Acesso: Diversos, 2017.

UFPA. *Monumentos de Belém – Transcodificações Urbanas*. Disponível em: <<http://www.monumentosdebelem.ufpa.br/>>. Acesso em: diversos 2011-2016.