

# PATRIMÔNIO DE MODA E TÊXTEIS: VIRTUALIZAÇÃO DE ACERVOS E CONTRIBUIÇÕES PARA O CONHECIMENTO

Vera Felippi<sup>1</sup>  
Evelise Rüttschilling<sup>2</sup>  
Gabriela Perry<sup>3</sup>

## RESUMO

Considerando que a moda e os têxteis são fontes potenciais de pesquisa sob a ótica do patrimônio cultural e estão cada vez mais visíveis no ambiente digital de museus, este estudo tem como objetivo a reflexão sobre a disponibilização de acervos desta tipologia no ambiente digital museológico. Além disso, leva-se em consideração a relevância do conteúdo comunicado para a contribuição e disseminação do conhecimento. Observou-se que, enquanto alguns museus usam o espaço virtual como “vitrine” para seus acervos, outros usam como estratégia para aprofundar o conhecimento, instigar investigações e despertar o interesse pelo seu espaço museal.

## PALAVRAS-CHAVE

Moda e têxtil. Patrimônio Cultural. Museu Digital. Acervo. Ambiente digital de Museus.

## FASHION AND TEXTILES PATRIMONY: VIRTUALIZATION OF COLLECTIONS AND CONTRIBUTIONS TO KNOWLEDGE

### ABSTRACT

Considering that fashion and textiles are potential sources of research from the point of view of cultural patrimony and are more and more visible in the digital environment of museums, this study aims to reflect on the availability of collections of this type in the digital museological environment. Beyond that, the relevance of content reported for the contribution and dissemination of knowledge is taken into account. It was observed that while some museums use virtual space as a “showcase” for their collections, others use it as a strategy to deepen their knowledge, instigate investigations and arise interest in their museum space.

### KEYWORDS

Fashion and textiles. Cultural patrimony. Digital Museum. Collection. Digital environment of Museums.

<sup>1</sup> Bacharel em Artes Visuais. Mestre em Design. Doutoranda no PPG-Design da UFRGS. Responsável pelo Museu Moda e Têxtil da UFRGS.

<sup>2</sup> Professora associada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, atuando no curso de bacharelado em Artes Visuais e no Mestrado e Doutorado em Design - PGDESIGN-UFRGS. Coordena o Núcleo de Design de Superfície da UFRGS e o Núcleo de Moda Sustentável.

<sup>3</sup> Designer graduada pela Universidade Luterana do Brasil. Mestre em Ergonomia pelo PPGEU-UFRGS. Doutora em Informática na Educação pelo PPGIE-UFRGS. Professora adjunta da UFRGS, no curso de Design, ligado à Faculdade de Arquitetura. Professora permanente do Programa de Pós Graduação em Informática na Educação da UFRGS. Vice-coordenadora do NAPEAD - Núcleo de Apoio Pedagógico à Educação a Distância.

## Introdução

Os acervos museológicos de moda e têxteis estão cada vez mais presentes no mundo digital, seja na digitalização de objetos como na virtualização de espaços expositivos que se complementam com informações textuais, sonoras e visuais. Observando o cenário nacional e internacional, verificou-se que cada museu oferece a seu público informações organizadas em diferentes formatos e maneiras de interação. O que há em comum entre a maioria é a disponibilização de conteúdo de forma livre e gratuita. Quanto a isso, Leite (2009) aponta que o impacto da virtualização com acesso aberto, livre e público na Internet resulta em aumento de visibilidade, acessibilidade e avanço do conhecimento.

Estudos recentes apontam a preocupação em refletir sobre questões referentes à disponibilização de acervos em ambientes digitais, à estruturação das interfaces desses museus, à forma de comunicação do conteúdo, à acessibilidade do público e à disseminação do conhecimento, entre eles: *Museus e Moda* (MERLO, org., 2016); *A moda e o museu: uma experiência no espaço digital* (MERLO, 2015); *Fashion and museum: theory and practice* (MELCHIOR, SVENSSON, 2015); *Interfaces em museus virtuais: proposta para ações* (CARRERA, 2013); *Online (Virtual) Exhibitions Application in Education* (SALAR *et al*, 2013); *Online virtual Exhibitions: concepts and design considerations* (FOO, 2008).

Neste estudo, o interesse se volta para os acervos de moda e têxteis disponibilizados em ambientes digitais museológicos, tendo como objetivo a reflexão sobre o conteúdo disponibilizado e sua relevância na disseminação e contribuição para o conhecimento científico, histórico e artístico contido nesse patrimônio. Para estruturar a reflexão, foram elencados museus que possuem importantes coleções de moda e têxteis, sendo notoriamente conhecidos.

No cenário nacional, foram selecionados museus históricos e de arte como: Museu Histórico Nacional - RJ (MNH), Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP), Museu Paulista da USP, Museu Imperial - RJ e MIMo - Museu da Moda e da Indumentária, este último sendo um museu de natureza unicamente digital<sup>4</sup>. Em relação ao cenário internacional, foram igualmente selecionados museus de arte e de históricos: Victoria & Albert Museum (Inglaterra), PowerHouse Museum (Austrália), MoMA (EUA), Rijksmuseum (Holanda), Kyoto Costume Institute (Japão). Esses museus se destacam pela completude das informações disponibilizadas sobre suas coleções de moda e têxteis em seus websites e também pelas facilidades de acesso a conteúdos complementares (vídeos, glossários, textos, publicações, etc.).

Inicialmente são apresentados conceitos e questões que reforçam a importância da moda e dos têxteis como patrimônio cultural. A sequência do artigo contempla o entendimento do posicionamento de museus no ambiente digital. No terceiro momento, são discutidos e apresentados museus nacionais e internacionais, aprofundando pontos do conteúdo disponibilizado e as contribuições que tais acervos oferecem (ou poderiam oferecer) visando à disseminação do conhecimento. Por último, são apresentadas as considerações finais.

A pertinência deste estudo ocorreu durante a pesquisa da tese de doutorado em andamento de Vera Felippi; consiste na criação de um museu de moda e têxtil em universidade federal brasileira e no desenvolvimento do ambiente digital para o museu. Dessa forma, as reflexões são decorrentes da busca/pesquisa por informações acerca de objetos museológicos em ambientes digitais.

<sup>4</sup> Apesar de existir outros museus especificamente de moda e têxteis no país, não foi possível usá-los como referência para este estudo, pois os mesmos não disponibilizam (até o momento) suas coleções de forma on-line.

## Moda e têxtil: patrimônio cultural e cultura material

Inicialmente se faz necessário o entendimento de patrimônio cultural para posteriormente inserirmos moda e têxtil neste contexto. Segundo a UNESCO:

Patrimônio se define como nossa herança do passado, nossos bens atuais e o que deixamos para gerações futuras. O Patrimônio é, ou deveria ser, algo que se transmite de geração para geração, porque se valoriza.

A noção de patrimônio cultural é conhecida: se trata de lugares e objetos tangíveis e intangíveis que possuem valor cultural, histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico ou antropológico para determinados grupos ou indivíduos (UNESCO 2003).

Diante deste conceito, colocamos a moda e os têxteis, com seus aspectos tangíveis e intangíveis, sob o holofote do patrimônio cultural e, consequentemente, investigando-os aqui como bens da cultura material. Inserem-se como tal pelo valor cultural que o objeto carrega e, muitas vezes mais, pelo seu “contexto histórico, social e político que por sua beleza intrínseca ou valor financeiro” (BROOKS *et al*, 1994 : 239). Em outros casos, é o valor estético e tecnológico que estimulam o estudo do vestuário e têxteis como cultura material, pois oferecem um universo rico e complexo de informações que perpassam pelos processos de produção (inclusive a matéria-prima), seu contexto de uso e comportamento.

Conforme aponta Bottallo (2015), a moda se insere como cultura material, pois também se enuncia fortemente como traço de identidade individual e coletiva, como comportamento, tendência, conceito, etc - incluindo-se aqui os modos e processos de produção. Sendo assim, a moda não é somente a roupa visual, mas também os elementos invisíveis incluídos no vestuário (Kawamura, 2006: 4) que refletem a realidade social em determinados contextos e períodos. Aqui podemos inserir também as práticas e os saberes que se materializam ou não.

O estudo dos objetos sob o foco da cultura material demanda observação física visando à sua exploração, às investigações, aos questionamentos e às discussões. Andrade (2006) aponta que, apesar da dificuldade de acesso ao material físico, ao estudarmos as roupas como documentos históricos, podemos não só estudar os acervos e coleções de museus, como também iniciar a cultura de conservação de nossa memória e história através das roupas e tecidos. “A reflexão a respeito do riquíssimo valor histórico que está naquilo que vestimos é um excelente caminho no estudo e na preservação do nosso patrimônio cultural brasileiro” (ANDRADE, 2006: 75).

Prown (1982) afirma que o vestuário tem a vantagem de tocar em uma ampla gama de funções cotidianas, tendo este material grande potência como evidência cultural e grandes possibilidades de estudos. Por meio do vestuário, as pessoas se expressam silenciosamente (ou não) e, muitas vezes, é mais fácil se expressar através do vestuário do que verbalmente e aí está a força da materialidade e a potencialidade de seu estudo.

Paula (2006) aponta que, no Brasil, muito pouco se sabe sobre as coleções de tecidos em museus e que muitas pesquisas devem ser feitas (traçando como parâmetro o tratamento que museus como o Victoria & Albert Museum dá ao assunto). A autora cita também a iniciativa do Chile, que intensificou a troca de saberes sobre a temática da moda e dos têxteis com a criação de um comitê nacional. Este comitê, chamado de *Comité Nacional de Conservación Textile*, foi criado em 1987 e, em seu site, é possível acessar publicações e sites

de museus têxteis chilenos. Destaque para o informativo divulgado pelo Comitê Nacional de Conservação Têxtil Chileno sobre seu patrimônio têxtil<sup>5</sup> com todas as informações sobre o projeto de mapeamento e divulgação de acervos, dados sobre os sistemas de catalogação e um panorama da configuração dos museus e seus acervos.

Outro projeto interessante é o “*Deliberately Concealed Garments Project*”. Trata-se de um projeto inglês que estuda uma prática que remonta a Idade Média no que se refere ao vestuário e aos objetos relacionados ao vestuário (chapéus, sapatos, etc) que foram deliberadamente escondidos ou enterrados dentro da estrutura de construções. O projeto foi criado em 1998 (e ainda está em andamento) por Dinah Eastop, no *Textile Conservation Centre*. O projeto disponibiliza em seu site<sup>6</sup> o acervo e pesquisas relacionadas, com destaque para o artigo “*Material culture in action: conserving garments deliberately concealed within building*” de Dinah Eastop (2007) que sinaliza como o ponto de vista da cultura material pode auxiliar na conservação de têxteis “por encorajar considerações acerca de mudanças de suas propriedades, tanto materiais quanto simbólicas, no decorrer do tempo” (EASTOP, 2007: 187).

As coleções de moda e têxteis existentes no Brasil são predominantemente trajes militares, trajes eclesiásticos e trajes que pertenceram a famílias nobres. São esses tipos de coleções que vemos nos museus brasileiros como o Museu Paulista (SP), o Museu Imperial (RJ), Museu da Baronesa (RS), entre outros. É importante salientar que objetos relacionados à indumentária masculina foram os primeiros a ter atenção no estudo e a constituir o acervo de museus brasileiros (PAULA, 2006), principalmente os uniformes militares, bandeiras e objetos de uso masculino.

Quando inserimos todos esses objetos (e outros) no universo da moda, temos que compreender a abrangência do termo e os desdobramentos de seus componentes, tanto materiais quanto imateriais. A materialidade se compõe de objetos que envolvem vestuário e acessórios que, na sua concepção, na sua criação e na sua produção envolvem profissionais, uma cadeia produtiva e comercial e organizações públicas e privadas; todo esse conjunto pode estar atrelado tanto a escalas industriais quanto artesanais. Intimamente ligados à materialidade estão artefatos como indumentária, roupa e vestuário, entendidos da seguinte forma:

Indumentária está ligada a uma realidade institucional, social e coletiva, enquanto a roupa constituiria uma realidade individual, por meio da qual os indivíduos atualizam em si a instituição geral da indumentária. As duas realidades formariam um todo genérico denominado vestuário (BARTHES apud HELLMANN 2009, P.11).

Já Viana (2016) aponta que, de maneira direta, “aquilo que cobre o corpo humano, nos seus mais diversos formatos, é um traje, uma roupa, indumentária ou vestimenta” (Viana, 2016: 41). E, sobre moda, o autor aponta que sempre haverá discussões sobre os conceitos, mas independentemente disso, quando esses objetos se encontram em museu, é importante fazer escolhas ao usar termos como: museu de moda ou museu do traje, por exemplo. Mesmo não havendo senso comum, Viana (2016) comenta que é necessário haver clareza dentro da proposta museológica da instituição, visto que os museus internacionais fazem uso da categorização proposta pelo ICOM e usam três grandes categorias para classificação dos trajes, estruturadas da seguinte maneira:

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.cnct.cl/documentos/catastro.pdf> (acesso em 14/04/2016).

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www.concealedgarments.org/> (acesso em 14/04/2016).

- Traje militar
- Traje eclesiástico
- Traje civil, subdividindo-se em: traje social, traje de cena, traje regional, traje profissional, traje interior, traje dos folguedos, traje fúnebre, traje esportivo, traje associacionista e traje etnográfico.

Além de trajes e objetos vinculados à moda, muitos museus possuem acervos de têxteis, os quais inserem-se em discurso próximo ao da moda, tanto pela sua materialidade quanto pela imaterialidade. Na materialidade, inserem-se os tecidos em suas variadas tipologias e os objetos relacionados à produção (tanto em escala industrial quanto em escala artesanal). Já a imaterialidade pode ser exemplificada como a maneira como determinada comunidade tingue roupas e tecidos, sendo uma forma de imprimir códigos culturais, ou os processos de bordar ou tecer artesanalmente em determinadas comunidades.

Tendo sido abordado conceitos e a vinculação da moda e dos têxteis como patrimônio cultural e bens da cultura material, na sequência são tratadas questões relacionadas aos museus no ambiente digital.

### **Museus na web: virtualização, digitalização e comunicação de acervos**

Adequando-se às necessidades da contemporaneidade de rápida comunicação com o público, os museus também estão presentes na Internet, oferecendo oportunidade para atrair um maior número de visitantes, ampliando e democratizando o acesso ao patrimônio, podendo ser um cartão de visitas para o museu físico ou até mesmo existir apenas na virtualidade. Dodebei e Gouveia (2007, p. 93) escrevem que já nos “habitamos a ver nossos conhecidos objetos analógicos sendo transformados em imagens digitais”.

Em publicações científicas (KARP, 2004; SCHWEIBENZ, 2004; DODEBEI e GOUVEIA, 2007; SALAR *et al*, 2013), verificou-se que, para os museus presente na web, são atribuídos nomes como: “museu online”, “museu digital”, “cibermuseu”, “museu virtual” e não há consenso entre autores sobre seus conceitos. Conforme aponta Schweibenz (2004), independente dos nomes dados aos museus presentes na Internet, a idéia é a construção de uma extensão digital do museu físico (ou apenas virtual) que pretende ampliar a esfera de atuação e prover acesso ao público.

Para o Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM, os museus virtuais são entendidos da seguinte forma:

Entendemos como museu virtual a instituição sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do museu virtual é composto por bytes, ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em espaços de interação cibernéticos. (BRASIL, 2011<sup>a</sup>: 20).

Na dissertação de mestrado intitulada “Comunicação Virtual de Museus”, Marin (2011) trata o tema “museu virtual” como aquele que se caracteriza pela virtualização do museu físico e que dispõe uma parte de seus conteúdos como forma de facilitar o acesso, estimular os processos de construção do conhecimento e informação experimentados pelo internauta. A autora usa como exemplo os museus MAC Virtual, MAC USP e TATE Online<sup>7</sup>, reforçando

<sup>7</sup>A palavra “on-line” aparece também escrita “online”. A forma transcrita nesta pesquisa é a forma em

que esses museus não tratam apenas de “mostrar seu conteúdo digitalizado ou explorar como ferramenta de marketing, mas constituem-se como espaço de mediação e construção permanente de conhecimento” (MARIN, 2011: 32).

O termo “museu digital” foi encontrado em publicações científicas como “Transposições para o Meio Digital Interativo: design de informação em museus digitais” (BRASIL, 2014) e *Designing a Prototype of Digital Museum to Promote Woven Songket, A Local Product of Sumatera, Indonesia* (BERTALYA et al, 2014). O primeiro artigo trata de uma investigação inicial sobre design de informação em museus digitais na contemporaneidade. Verifica-se que, no estudo, essa nomenclatura abrange tanto os museus virtuais quanto os museus físicos presentes no ambiente digital. O segundo artigo trata da criação de um museu na Indonésia, que não existe fisicamente, para “abrigar” imagens de um tipo de tecelagem produzidos em Sumatera, considerado uma herança cultural de mais de 200 anos (*songket*). A nomenclatura “museu digital” é justificada pelo seu conteúdo, ou seja, imagens digitais dos motivos (estampas), informações sobre a tecelagem e uma galeria digital com imagens produtos. Nesse contexto, o museu proposto se encaixa no conceito de museu virtual, visto que no artigo estão inseridas simulações do espaço expositivo que não existe fisicamente. O conteúdo que vai abastecer o site é proveniente de lugares que produzem o *songket*, ou seja, existe materialidade no objeto museológico, mas não há referências se o museu vai guardar o patrimônio, ficando subentendido que não.

Silvia Rala (2010), da Universidade de Lisboa, propõe o conceito de “museu digital” como uma base de dados *on-line*, ou seja, um catálogo online dos bens patrimoniais. Arantes (2015) faz uso da expressão “museu digital” para tratar das relações dos museus com as novas tecnologias e mídias. Mas não somente isso como também uma forma de pensar o museu em “pontos que dizem respeito ao acesso, à difusão, à preservação, ao processo de criação, bem como aos processos de legitimação e narrativa institucionais” (ARANTES, 2015: 140). A autora ressalta ainda que objetos digitalizados jamais substituíram (ou substituirão) a materialidade dos originais.

Com relação ao termo “museu *on-line*”, Rala (2010) comenta que “Museu *on-line*, todos são, uma vez que usa o meio digital para suas ações”, definição propagada por Brasil (2014). O termo também é empregado como sinônimo e complementaridade de “museu digital”. No artigo “A moda e o museu: uma experiência no espaço digital” (MERLO, RAHME, 2015) que apresenta o perfil, atuação e objetivos do Museu da Indumentária e Moda-MIMo, a expressão “museu digital” surge para identificar o meio em que o museu opera e a sua natureza. O termo “museu *on-line*” aparece como uma característica que libera o museu da obrigatoriedade de manter espaço e objetos físicos, pois trabalha com a reprodução do original.

Como se pode perceber, alguns conceitos são consenso ou andam próximos no que diz respeito aos museus no ambiente digital. E, no que diz respeito ao interesse dos museus estarem presentes neste ambiente, Pádula (2007) comenta que os museus criam suas “versões” na Internet primeiramente porque suas coleções não estão permanentemente expostas por falta de espaços, mas também logo perceberam que o museu presente no ambiente digital possibilitaria muito mais: acessibilidade por parte de qualquer pessoa e em qualquer lugar do mundo, além de permitir novas formas de aquisição de conhecimento.

Somado a isso, há questões que envolvem a preservação do material físico. Mesmo que nenhuma representação substitua a materialidade do objeto, que se encontra nas publicações pesquisadas.

tê-lo disponibilizado no ambiente digital minimiza o contato, ainda mais se tratarmos de objetos extremamente frágeis.

Lepouras (2001) aponta em seu artigo as razões que justificam a presença de museus em ambientes virtuais:

- a) falta de espaço físico: devido ao espaço limitado ou à fragilidade de alguns objetos museológicos, algumas exposições são fracionadas e no ambiente virtual este espaço é praticamente ilimitado;
- b) viabilizar exposições virtuais que podem ser interativamente observada a partir de diferentes pontos de vista e os objetos poderem ser manipulados;
- c) possibilidade de oferecer aos visitantes a simulação de grandes obras (prédios, ambientes e até mesmo objetos) que não existem mais na atualidade, que não pode ser expostos ou não permitem a visita em seu interior (devido a segurança ou fragilidade);
- d) ampliar o acesso para o público de exposições de maneira geral;
- e) acessibilidade: devido ao grande tamanho de alguns museus, percorrer toda sua extensão pode ser um problema para pessoas com deficiências motoras; dessa forma, ter exposições no ambiente digital contribui significativamente para essas pessoas visto que elas podem escolher o que pretendem visitar pessoalmente e o que poderá ser visitado virtualmente.

Justificativas essas mais do que suficientes para que museus caminhem no sentido de ofertar a seu público possibilidades que vão além da visita física e, de acordo com Pádula (2007), as tecnologias digitais permitem a difusão em massa das informações e dos conteúdos disponíveis em museus, o que contribui para que pessoas que não têm a possibilidade de visitá-los o façam e desfrutem de seu conteúdo. Além disso, as exposições físicas têm tempo definido de duração, enquanto que no ambiente virtual podem ser infinitas.

Salienta-se que a construção de um *website* para um museu não tem a pretensão de substituir a visita física ao museu. Tal iniciativa é uma forma de contribuir para a disseminação do conhecimento, para instigar a curiosidade para visitas físicas, para promover iniciativas educativas (eventos e cursos) e para a pesquisa científica, artística e cultural. Além disso, conforme Pádula (2007), o *website* de um museu proporciona uma forma diferenciada de comunicação do que aquela existente no museu físico, pois possibilita a prestação de novos tipos de serviços e a ampliação dos existentes. Além disso, complementa que é uma tarefa complexa projetar tal ambiente, visto que o público é composto por diferentes níveis de pesquisadores (alunos e professores) e o público em geral.

Levando em consideração aspectos apontados, na sequência são abordados alguns museus de moda e têxteis e seus conteúdos.

### **Contribuição dos espaços digitais museológicos com conteúdo de moda e têxteis**

Se as justificativas apontadas, somada às contribuições acima citadas, levaram a uma evolução natural para a inserção de instituições museológicas no

ambiente digital, entende-se que o museu pode se posicionar como viabilizador para a produção de conhecimento científico, artístico e histórico. Trata-se de uma instituição com grande potencial de estimular iniciativas que, aliando-se às possibilidades tecnológicas, pode ter a capacidade de apresentar seu conteúdo de forma rápida, fidedigna, clara e organizada. Diante disso, entrelaçamos com tais questões com o objetivo deste estudo de refletir sobre o conteúdo disponibilizado nos sites dos museus e sua relevância na contribuição e disseminação do conhecimento, focado em moda e têxteis.

Iniciamos nossa reflexão pelo Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro, que segundo Lima (2006), possui um acervo de têxteis com objetos do século XVI até a contemporaneidade, com aproximadamente 4.000 itens.

De acordo com Carvalho (2008), o site do MHN tem o objetivo de “divulgar o potencial de informação existente nos acervos dos setores do museu” (2008: 90). Ponto este que fica evidente ao se fazer uma visita ao site. Analisando profundamente a galeria virtual do acervo de moda e têxteis, verifica-se que os objetos são descritos de forma breve e objetiva, possuem uma imagem ilustrativa e não apresentam ferramentas de interação. Em alguns casos, não há detalhamento da(s) técnica(s) empregadas, do processo de produção ou dos materiais. Assim, fica evidente que uma pesquisa aprofundada requer uma das duas alternativas: envio de *e-mail* solicitando tais informações ou visita física. Dessa forma, a galeria virtual do Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro caracteriza-se como um espaço que apresenta informações básicas sobre o museu e suas coleções.

Visando a aprofundar a relação do público alvo com o site do museu, Carvalho (2008) fez um estudo analisando 2.194 *e-mails* enviados no período de 1996 a 2003 por usuários do site do Museu Histórico Nacional. Em seu estudo, a autora verificou que o site do museu tem atendido a expectativa de seu público-alvo, o qual foi “desenhado” como forma de divulgação de seu acervo e das atividades do museu. Um ponto interessante do estudo é que foi constatado que 90% dos visitantes virtuais pesquisados estão dispersos geograficamente e “não necessariamente estariam motivados ou poderiam realizar uma visita *in loco*” (CARVALHO, 2008: 90). A autora constatou também que o visitante virtual parece perceber melhor a existência dos diferentes setores do museu.

Com o Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand – MASP ocorre um fato que requer atenção. Ao entrar no site do Museu, é possível filtrar a pesquisa e selecionar o “tipo de obra” e, como um dos resultados entre as várias opções, tem-se “vestuário”. Selecionando essa opção, são apontados como resultados 78 peças de vestuário e 9 desenhos de moda. Todas as peças são ilustradas com fotos de ótima qualidade e, como acontece com o MHN, visualizamos informações breves e objetivas, sem detalhamento de processo, técnica e da matéria prima empregada.

Entretanto, ao selecionar a opção “vestuário”, se esperava como resultado, além dos itens acima citados, um objeto específico conhecido como “O costume do ano 2045”, de Salvador Dali. Contudo, ele não apareceu como resultado. Tal objeto trata-se de um vestido (e complementos como chapéu, sapato e cetro), criado pelo artista Salvador Dali e que consta no acervo do MASP. Ou seja, se a autora não tivesse conhecimento desse objeto ligado à moda no acervo do museu, continuaria a ignorá-lo, o que é uma grande perda de informação que poderia ser adquirida, tanto para o pesquisador quanto para o Museu.

Sabendo-se que esse objeto constava no ambiente digital do museu, insistiu-se na sua busca. Optou-se, então, como estratégia para visualizá-lo no



site do museu, pesquisar pelo nome do artista: “Dali”. Por esse meio de busca, o objeto em questão aparece como resultado.

O motivo pelo qual essa criação de Dali não aparece como resultado de um item de vestuário é porque no item “tipo de obra”, ao invés de estar na categoria “vestuário”, está em uma chamada de “outros”. Os motivos para o objeto estar inserido em tal categoria não são claros; acredita-se em diferentes hipóteses, desde um ledor engano ou até uma ação proposital, calcada na concepção do MASP acerca do assunto. Todavia, o que se conclui é: se o público procurar na categoria “vestuário” no site do MASP, vai deixar de visualizar um importante item de seu acervo criado por um grande artista internacionalmente conhecido do século XX.

Outro ponto importante a se ressaltar é que este vestido tem um histórico muito interessante, relatado no artigo “O Costume do ano 2045 de Salvador Dali: a história de um vestido”, apresentado e publicado no evento do I. Seminário Internacional Tecidos e sua conservação no Brasil: museus e coleções. Não se pretende aqui abordar o conteúdo do artigo, mas considerar que se trata de um artigo rico de informações sobre o objeto, escrito pela então conservadora do MASP e que seria de grande utilidade constar no site do Museu, contribuindo para a construção do conhecimento e instigando novas investigações sobre temas correlatos.

Segundo Bonadio (2012), o acervo de roupas do MASP “constitui o maior e mais significativo acervo dessa espécie abrigado por um museu dedicado às artes no país”, mas aponta que esta coleção é periférica dentro da instituição. Além de sua quase invisibilidade, a autora alerta ainda para os erros de catalogação da coleção de moda. Comenta ainda que a visibilidade dada a coleções de moda e têxteis nos museus de arte, principalmente da Inglaterra, França e Estados Unidos não cessam e, além de ampliarem suas coleções, os museus realizam com frequência importantes ações e exposições ligadas à moda, as quais são refletidas no ambiente digital do museu.

No Museu Paulista da USP ou, como também é conhecido, Museu do Ipiranga, a situação é um pouco confusa, a começar pelo fato de que existem dois endereços eletrônicos para o mesmo museu. Tratar de um museu histórico, com mais de 125.000 objetos e, apesar de não estar divulgado o número de objetos têxteis, sabe-se que este museu tem um acervo importante de trajes militares, de bandeiras, de acessórios (luvas, bolsas, sombrinhas, bonés, chapéus, etc.) e de vestuário feminino e masculino que pertenceram a figuras ilustres da História brasileira.

Em ambos os endereços eletrônicos, não há coleções digitalizadas, apenas algumas fotos de objetos, inclusive de um vestido de noite de 1920, mas todos com uma breve descrição. Esse museu não constaria neste estudo se não fosse pelo “Projeto Replicar” que corresponde a um projeto que representa o mais avançado e completo estudo científico e histórico divulgado por um museu nacional na área de moda e têxteis. Mesmo tendo sua importância como projeto inovador no cenário nacional, não aparece de forma “visível” em nenhum dos sites. Considerando que os sites do museu não oferecem a ferramenta de busca, só foi possível obter resultado do projeto por meio de pesquisa em site de buscas.

O Projeto Replicar está disponível na web<sup>8</sup> e trata do estudo e da construção de réplica de um vestido que pertenceu à Condessa do Pinhal

<sup>8</sup> Disponível em: [www.mp.usp.br/replicar](http://www.mp.usp.br/replicar)

(1841-1945). Neste projeto, o conhecimento científico e histórico é construído por uma equipe multidisciplinar e abrangeu estudos históricos, técnicos de caracterização de materiais e de técnicas empregadas (nos diferentes tecidos utilizados, nos aviamentos e modelagem) e documental. Tal atividade, conforme citado pelo projeto, é uma novidade no país, mas muito comum no Reino Unido, Itália e Estados Unidos.

Já o MIMo - Museu da Indumentária e da Moda difere-se dos anteriormente citados, pois trata-se de um museu de natureza unicamente digital. Disponibiliza um acervo digital de documentos (fotografias, cartas, postais, imagens publicitárias, revistas, catálogos, projetos e criações de moda) e também de vestuário. Na sessão “Exposições”, encontramos o acervo organizado de forma temática. Em uma destas exposições intitulada “Jeans- cotidiano e subversão”, os objetos estão disponibilizados juntamente com uma ficha técnica que apresenta os materiais e processos de forma detalhada. Importante salientar que se trata de um museu criado recentemente com atividades iniciais em 2012 e está em fase experimental (observações disponíveis no próprio *website* do museu). Mesmo assim, atua de forma ativa nas parcerias com alunos e professores e instituições museológicas e destaca-se também por ter como ação educativa a organização do evento anual Seminário Moda Documenta e Congresso Internacional de Memória, Design e Moda.

Outro museu que se destaca pelas coleções de moda e têxteis e que disponibiliza seus objetos no ambiente digital é o Museu Imperial. Aqui, a busca por objetos ligados a têxteis não é tão acessível, pois tais itens estão inseridos na categoria “Objetos Pessoais”. Da mesma forma que os museus anteriormente citados apresentam a descrição dos objetos de forma breve e objetiva, o ambiente digital do Museu Imperial também só contemplou data, medidas, período, materiais, aquisição e imagem.

É imprescindível que museus disponibilizem seus acervos no ambiente digital com informações básicas, mesmo que de forma breve e objetiva, porém muitas informações ficam confusas e imprecisas pelos termos genéricos empregados. É o caso de um item específico, intitulado “Corpete”, do acervo do Museu Imperial. Na descrição dos materiais, constam palavras como: “tafetá” e “renda”. Não está claro, por exemplo, se “tafetá” refere-se ao termo técnico ou ao termo comercial, visto que no primeiro está relacionado ao ligamento têxtil e, no segundo caso, a um emprego de nome comercial. O termo “renda” também é bastante genérico e para um público alvo de pesquisadores e estudiosos ficam perguntas com relação ao processo empregado na fabricação, na técnica e nos materiais.

Nos museus internacionais, a situação é diferente, pois é possível obter informações aprofundadas sobre os objetos disponibilizados no ambiente digital, inexistindo termos dúbios. Provavelmente isso ocorra pela longa tradição de alguns países na área de moda e têxteis como, por exemplo, França, Inglaterra, Itália, Espanha e a existência de pessoas com conhecimento e experiência técnica e histórica para lidar com tais objetos. Também podemos identificar tal ocorrência em museus de países como a Austrália, Japão e EUA que também nos ofertam sites de museus com conteúdo igualmente rico e completo.

Iniciamos ilustrando como exemplo o PowerHouse Museum, museu australiano que possui um *website* em que estão disponíveis objetos que se destacam pela descrição aprofundada, incluindo testes científicos aos quais eles já foram submetidos para identificação de data de produção e materiais de sua composição. Constam ainda informações históricas e conteúdo técnico, produ-

zido pela equipe do museu, que contribui para o entendimento do processo de produção e a técnica empregada na construção do objeto. Facilmente é possível encontrar e visualizar publicações sobre os objetos, como revistas, glossários, artigos e vídeos.

Outro destaque é o Victoria & Albert Museum, da Inglaterra, que igualmente disponibiliza em seu *site* informações completas, além de pesquisas complementares em suportes como vídeos e/ou textos (técnicos e históricos) acerca dos objetos em si e atividades de preservação e exposições.

Neste mesmo sentido, podem ser citados museus como o Rijksmuseum (Holanda) e Kyoto Costume Institute (Japão), mesmo que sejam museus com ambientes de interação muito diferentes. O primeiro se destaca pela riqueza das imagens disponibilizadas e as opções de interação com a imagem dos objetos (recortes, alteração de cores, download), além de informações técnicas e históricas. O segundo, apesar de ser um *website* mais objetivo, apresenta uma linha do tempo de 1750 até 1990 ilustrado por peças do vestuário (masculino e feminino) e acessórios, com imagens em alta resolução e zoom, ficha técnica completa e publicações (boletins, artigos, revistas) identificadas através de uma navegação clara e objetiva.

Confrontando os cenários nacional e internacional, percebe-se que grande parte dos acervos de moda e têxteis disponibilizados no ambiente digital no Brasil carece de aprofundamento do conteúdo. Tanto no que diz respeito ao conhecimento científico, quanto histórico. Chega-se, portanto, a um importante questionamento: por que isso acontece?

Uma das possibilidades de respostas é apresentada por Andrade e Paula (2009), em que as autoras comentam que, apesar dos avanços no cenário internacional das últimas duas décadas, a conservação de bens culturais ainda é uma atividade nova no Brasil e, quando o objeto de estudo e pesquisa é o tecido (sua preservação em suas inúmeras possibilidades), são ainda menos frequentes. Ainda segundo as autoras, a atividade foi trazida para o Brasil há mais de trinta anos e, nos últimos anos, o Museu Paulista da Universidade de São Paulo o principal incentivador na divulgação, formação e estruturação dessa especialidade no país.

A incipiente formação de coleções de indumentária no Brasil dificulta o acesso a esse tipo de fonte. Ainda que a presença de objetos têxteis em museus no país não seja recente, é na década de 1980 que eles circularão por meio das atividades de pesquisa e conservação. O surgimento de cursos introdutórios em conservação têxtil, a publicidade em torno de exposições e programas de estágio deram visibilidade aos tecidos, às roupas e a outros objetos têxteis dentro dos museus. O que antes parecia ser um sem-número de coisas de tecido esparsas em algumas coleções de museus brasileiros, passou a ganhar algum sentido quando o interesse por objetos do cotidiano chegou a museus nacionais. (ANDRADE, PAULA, 2009: 5).

Além disso, Paula (2006) aponta que é histórica a falta de importância atribuída aos têxteis no país, que as coleções são pouco estudadas e que há ausência de critérios de coleta, de documentação competente e de pesquisas específicas.

### Considerações finais

Apesar de inúmeras publicações sobre a temática dos museus no ambiente digital, verifica-se que não há consenso nos conceitos, mas, independentemente dos conceitos, os museus físicos estão cada vez mais presentes no

ambiente digital, inclusive os que têm acervo de moda e têxteis. Tais acervos se espalham por museus de diferentes tipologias e, neste estudo, foram apontados como exemplos os museus históricos e de arte, mas sabe-se que este tipo de acervo encontra-se presente também em museus folclóricos, arqueológicos, antropológicos, eclesiásticos pertencentes às esferas federais, estaduais, municipais e privadas. Apesar de constarem em diversos museus, o número de coleções de moda e de têxteis é impossível de ser mensurado no Brasil, visto que essa tipologia não consta no Cadastro Nacional de Museus do IBRAM.

No que diz respeito ao espaço digital dos museus e, guardadas as diferenças no design da interface e de interação, a estruturação do conteúdo disponibilizado pelos museus brasileiros é muito parecida entre si. E, no que consiste a descrição básica dos objetos, aproximam-se dos museus internacionais. Porém, nos museus internacionais, provavelmente pelo fato de terem tradição em estudos e práticas vinculadas aos têxteis e moda, avançam na disponibilização de informações históricas, técnicas, imagens em alta resolução, opções de interação e conteúdos complementares como publicações, vídeos, glossários e textos.

Com o passar do tempo, acredita-se que ainda mais museus disponibilizarão seus conteúdos de moda e de têxteis no ambiente digital, contribuindo para maior visibilidade deste tipo de objeto, provavelmente instigando o público pesquisador a conhecer e a aprofundar o conhecimento contido em tais objetos. Contudo, para que isso ocorra, é importante torná-los atrativos ao público e isso se obtém unindo profissionais conhecedores nesta tipologia de acervo e capacitados na área de tecnologia para viabilizar a conexão entre conteúdo e usuários (público-alvo). Conforme afirma Carvalho (2008), os usuários necessitam das informações para seu uso pessoal, profissional ou acadêmico e de fontes, como os museus, que produzem, organizam, distribuem informação e dispõem de mecanismos de acesso a esses recursos.

As vantagens de disponibilizar os acervos de forma *on-line* são muitas e entre as mais importantes citamos: segurança, um acesso que não requer movimentação com o objeto físico, acessibilidade em qualquer horário e de qualquer local, a possibilidade de despertar a curiosidade para desenvolver novas pesquisas e complementar as já existentes e estimular novas formas de investigações nas mais diversas áreas.

E, por último, percebe-se que há muito espaço para o envolvimento de profissionais de moda e têxteis para complementar e aprofundar e o que já está feito (e o que ainda está por vir) pelos museus nacionais. Sem contar iniciativas a serem tomadas por parte de museus que ainda não ocupam um lugar na Internet.

## Referências

ANDRADE, Rita. Indumentária em museus brasileiros: uma questão pública? In: *Memórias e museus*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015, p. 83-87.

\_\_\_\_\_. Por debaixo dos panos: cultura e materialidade de nossas roupas e tecidos. In: *Tecidos e sua conservação no Brasil: museus e coleções*. São Paulo: Museu Paulista da USP, 2006, p.72-76.

ANDRADE, Rita; PAULA, Teresa C.T de. Estudar e pesquisar roupas e tecidos no Brasil. In: *II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual*. Faculdade de Artes Visuais/UFG, Goiânia/GO, jun/2009. Disponível em: <[https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2009.GT3a\\_Rita\\_Andrade\\_e\\_Tereza\\_Cristina.pdf](https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2009.GT3a_Rita_Andrade_e_Tereza_Cristina.pdf)>.

Acesso em: 1 mar. 2016.

ARANTES, Priscila. Museu Digital: memórias, acesso e laboratórios de criação. In: *Memórias e Museus*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015, p. 137-151.

BERTALYA, Prihandoko.; OKTAVINAB, Rakhma.; RAMADHANB, Danu. Designing a Prototype of Digital Museum to Promote Woven Songket: a local product of Sumatera, Indonesia. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, vol.3, n. 68, p. 77-80, 2014. Disponível em:

<<http://www.jurnalteknologi.utm.my/index.php/jurnalteknologi/article/view/2951/2194>> Acesso em 14 dez. 2016.

BONADIO, Maria C. Moda é coisa de museu? In: *Anais do 8º. Colóquio de Moda. 5o. Edição Internacional*, 2012, Rio de Janeiro. Anais do 8º. Colóquio de Moda. Rio de Janeiro: 2012, p.1-13. Disponível em: <[http://coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda\\_2012/GT06/ARTIGO-DE-GT/Moda\\_e\\_coisa\\_de\\_museu.pdf](http://coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT06/ARTIGO-DE-GT/Moda_e_coisa_de_museu.pdf)> Acesso 27 jun 2016.

BRASIL, Marina C.. Transposições para o meio digital interativo: design de informação em museus digitais. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*. São Paulo: USP, ano 7, ed. 2, dez./2013 a fev./2014. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/viewFile/8625/7921>>. Acesso em: 27 out. 2016.

BROOKS, Mary; Caroline Clark, Dinah Eastop, Carla Petschek. Restauração e conservação: algumas questões para os conservadores. A perspectiva da conservação de têxteis. In: *Anais do Museu Paulista*. São Paulo: Museu Paulista da USP, v.2 p. 235-250 jan./dez. 1994. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5301/6831>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

CASTILHO, Kathia; MERLO, Marcia. MIMO: o museu da indumentária e da moda. In: *VIII Colóquio de Moda e 5º Congresso Internacional*, 2012. Rio de Janeiro. Anais do 8º. Colóquio de Moda. Rio de Janeiro: 2012. Disponível em: <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda\\_2012/GT01/ARTIGO-DE-GT/104159\\_mimo.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT01/ARTIGO-DE-GT/104159_mimo.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2016.

CARVALHO, Rosane M. R.. Comunicação e informação de museus na internet e o visitante virtual. *Revista Museologia e Patrimônio*. Rio de Janeiro: Unirio, vol.1 ano 84, - jul/dez de 2008. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/8/4>>. Acesso em: 22 out. 2015.

CARRERA, Maria P.V.. Interface em Museus Virtuais: propostas para ações. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*. São Paulo: USP, ano 6, jun-ago 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/viewFile/8544/7887>> Acesso em: 10 nov. 2015.

CRISPI, Ana P. L. O costume do ano 2045 de Salvador Dali: história de um vestido. *Têxteis e sua conservação no Brasil: museus e coleções*. São Paulo: Museu Paulista da USP, 2006, p. 171-177.

DODEBEI, Vera; GOUVEIA, Ines. Memórias de pessoas, de coisas e de computadores: museus e seus acervos no ciberespaço. *MUSAS – Revista Brasileira de Museus e Museologia*. N.3, 2007. Disponível em: <<https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/01/Musas3.pdf>> Acesso em: 21 out. 2015

EASTOP, Dinah. Material culture in action: conserving garments deliberately concealed within buildings I. In: *Anais do Museu Paulista*. São Paulo: Museu Paulista

USP, v.15. n.1, p. 187- 204, jan./jun. 2007. Disponível em:<<http://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5457/6987>> Acesso em 13 abr. 2016.

EASTOP, Dinah. A conservação de têxteis como uma prática de conservação, de investigação e de apresentação. In: *Tecidos e sua Conservação no Brasil: museus e coleções*. São Paulo, Museu Paulista da USP, 2006.

FOO, Shubert. Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations. *Bulletin of Information Technology*. DESIDOC - Defence Scientific Information & Documentation Centre: vol. 4, ed. 28, p. 22-34, 2008. Disponível em: <[http://www3.ntu.edu.sg/home/sfoo/publications/2008/2008DESIDOC\\_fmt.pdf](http://www3.ntu.edu.sg/home/sfoo/publications/2008/2008DESIDOC_fmt.pdf)> Acesso em: 02 fev. 2017.

HELLMANN, Aline G. *A moda no século XXI: para além da distinção social*. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas-UFRGS. Dissertação no PPG em sociologia. Porto Alegre. 2009. Disponível em:<<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/21459/000736166.pdf?sequence=1>> Acesso em 20 nov. 2015.

INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. *Key Concepts of Museology*. Ed. André Desvallées e François Mairesse. Disponível em:<[http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/Key\\_Concepts\\_of\\_Museology/Museologie\\_Anglais\\_BD.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Anglais_BD.pdf)> Acesso em: 25 jul. 2016.

KARP, Cary. A legitimacy of Virtual Museum. *ICOM News*, 2004, n.3 p. 5. Disponível em: <[http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/ICOM\\_News/2004-3/ENG/p8\\_2004-3.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p8_2004-3.pdf)> Acesso em: 01 nov. 2015.

KAWAMURA, Yuniya. *Fashion-ology: an introduction of fashion studies*. Berg: New York, 2005. Disponível em: <[https://www.academia.edu/15731054/Fashion-ology\\_An\\_Introduction\\_to\\_Fashion\\_Studies?auto=download](https://www.academia.edu/15731054/Fashion-ology_An_Introduction_to_Fashion_Studies?auto=download)> Acesso em: 12 abr. 2016

LEITE, Fernando César Lima. Como gerenciar e ampliar a visibilidade da informação científica brasileira: repositórios institucionais de acesso aberto. Brasília: Ibict, 2009.

LEPOURAS, G., CHARITOS, D., VASSILAKIS, C., CHARISI, A., HALATSI, L. Building a VR museum in a Museum. In: VRIC Laval Virtual International Conference. Richir, S., Richard, P., Taravel, B. (eds.), Laval: France, 2001. Disponível em: <<http://www2.media.uoa.gr/~charitos/papers/conf/LEP2001.pdf>> Acesso em 20 jan. 2017.

LIMA, Vera. A coleção de têxteis do Museu Histórico Nacional: preservando a memória. *Tecidos e sua conservação no Brasil: museus e coleções*. São Paulo: Museu Paulista da USP, 2006.

MATOS, Isla A.P. Educação museal: o caráter pedagógico do museu na Construção do conhecimento. *Brazilian Geographical Journal: Geosciences and Humanities Research Medium*. Universidade Federal de Uberlândia: v. 5, n. 1, p. 93-104, jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/braziangeojournal/article/view/23630/13811>> Acesso em 10 fev. 2016.

MARIN, Sabrina Popp. Comunicação Virtual de Museus: a informação sobre Arte nos sistemas da TATE e do MAC. Universidade São Paulo. Dissertação no PPG Interunidades em Estética e História da Arte, 2011. Disponível em:<[file:///C:/Users/Infoyway/Downloads/2011\\_SabrinaPoppMarin\\_VOrig.pdf](file:///C:/Users/Infoyway/Downloads/2011_SabrinaPoppMarin_VOrig.pdf)> Acesso em: 01 nov. 2015.

MELCHIOR, [Marie R.](#); SVENSSON, [Birgitta](#). *Fashion and Museums: theory and practice*. London: Bloomsbury, 2014.

MENESES, Ulpiano B. A comunicação/informação no museu: uma revisão de premissas. In: *I Seminário serviços de informação em museus*, São Paulo, 25 e 26 de novembro, Estação Pinacoteca. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2011. Disponível em: <<http://biblioteca.pinacoteca.org.br:9090/publicacoes/index.php/sim/article/viewFile/6/5>> Acesso em: 12 abr. 2016.

MERLO, Márcia; RAHME, Anna M. A moda e o museu: uma experiência no espaço digital. In: *Memórias e museus*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, p. 113-133, 2015.

PÁDULA, Roberto S. *Website de museu de arte: uma abordagem da gestão cultural*. Faculdade de Administração da Pontifícia Universidade Católica. Dissertação no PPG em Administração. São Paulo: 2007.

PAULA, Lorena T. De: *Informação em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA)*. 2009. Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais. Dissertação no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Informação. Belo Horizonte: 2009.

PAULA, Teresa C. T. Tecidos no museu: argumentos para uma história das práticas curatoriais no Brasil. *Anais do Museu Paulista*. São Paulo. v.14. n.2. p. 253-298. jul.-dez. 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5451/6981>> Acesso em: 13 abr. 2016.

PROWN, Jules David. Mind in Matter: an introduction to material culture theory and method. *Winterthur Portfolio*, vol. 17, No. 1, pp. 1-19. Published by The University of Chicago Press, 1982. Disponível em: <<http://blogs.ubc.ca/qualresearch/files/2010/09/Mind-in-Matter.pdf>> Acesso em 20 mar. 2016

RALA, Silvia. Perspectivas didáticas e comunicativas da museologia e da Museografia no Design: a 'arquitetura' dos novos espaços museais. In: 2º. *Seminário Internacional de Museografia e Arquitetura de Museus: Identidades e Comunicação-novembro 2010*. Disponível em: <[http://arquimuseus.arq.br/anais-seminario\\_2010/eixo\\_ii/p3-48-silviarala](http://arquimuseus.arq.br/anais-seminario_2010/eixo_ii/p3-48-silviarala)>. Acesso em: 29/11/2016.

SALAR H. et al. Online (Virtual) Exhibitions Application in Education. *DESID-OC Journal of Library & Information Technology*, vol. 33, No. 3, May 2013, pp. 176-182. Disponível em: <<http://publications.drdo.gov.in/ojs/index.php/djlit/article/view/4603>> Acesso em 24 nov. 2016

SCHWEIBENZ, W. The development of virtual museums. *ICOM NEWS*, 57 (3) p. 3, 2004. Disponível em: <[http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/ICOM\\_News/2004-3/ENG/p3\\_2004-3.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf)> Acesso em: 20 out. 2015

TEIXEIRA, Robson da Silva. Museu virtual: um novo olhar para a informação e comunicação na museologia. *Perspectivas em Ciência da Informação*. Minas Gerais: Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, v.19, n.4, p.226-238, out./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v19n4/a13v19n4.pdf>> Acesso em: 27 out. 2015.

UNESCO-ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PRA A EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E CULTURA. Paris, 2003. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/preservation-of-documentary-heritage/digital-heritage/concept-of-digital-heritage/>> Acesso em: 30 out. 2015.

VARTIAINEN, Henriikka; ENKENBERG, Jorma. Learning from and with museum objects: design perspectives, environment, and emerging learning systems. *Education Technology Research and Development*. Vol.61, p.841–862, 2013. Disponível em: <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11423-013-9311-8#/page-1>> Acesso em: 25 mar. 2016.

VIANA, Fausto. Museu de moda ou indumentária precisa ser tão grande? In: *Museus e moda: acervos, metodologias e processos curatoriais*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016. P. 37-59.

*Artigo apresentado em maio de 2017. Aprovado em julho de 2017.*