

# Museologia & Interdisciplinaridade

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Especial, dez | 21





**Universidade de Brasília**  
Faculdade de Ciência da Informação

3

REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

## **Museologia & Interdisciplinaridade**

Publicação do Programa de Pós-Graduação em  
Ciência da Informação - UnB

nº Especial/dez, Vol. 10, 2021  
ISSN 2238-5436

ISSN 2238-5436

**Museologia & Interdisciplinaridade**  
**Publicação do Programa de Pós-Graduação em**  
**Ciência da Informação - UnB**  
**PPGCinf/FCI/ UnB**

**REITORIA DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

Marcia Abrahão Moura

**DIRETORIA DA FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

Renato Tarciso Barbosa de Sousa

**COORDENADORIA DA PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

Cynthia Roncaglio

**CONSELHO CONSULTIVO**

Cecília Helena L. de Salles Oliveira

James Counts Early

Lena Vânia Pinheiro Ribeiro

Lillian Alvares

Luiz Antonio Cruz Souza

Marcus Granato

Maria Célia Teixeira Moura Santos

Maria Cristina Oliveira Bruno

Maria Margaret Lopes

Marília Xavier Cury

Mario de Souza Chagas

Mário Moutinho

Myrian Sepúlveda dos Santos

Renato Monteiro Athias

Tereza Cristina Moletta Scheiner

Ulpiano Toledo Bezerra de Menezes

**COMISSÃO EDITORIAL**

Ana Abreu Gomes

Clovis Carvalho Britto

Deborah Silva Santos

Elizângela Carrijo

Emerson Dionísio Gomes de Oliveira

Luciana Magalhães Portela

Luciana Sepúlveda Köptcke

Marijara Souza Queiroz

Monique Batista Magaldi

Silmara Küster de Paula Carvalho

**EDITORES**

Ana Lúcia de Abreu Gomes (UnB)

Clovis Carvalho Britto (UnB)

Monique Batista Magaldi (UnB)

**SECRETARIA**

Mayara Barreto de Santana

**PROJETO GRÁFICO**

Núcleo de Editoração e Comunicação/FCI

**EDITORAÇÃO ELETRÔNICA**

Monique B. Magaldi

**OBRA**

MIS Experience - instituição da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo

Foto: Carmen Silva - dez/2019

Exposição “Leonardo da Vinci - 500 anos de um gênio”, realizada no MIS Experience, novo espaço do Museu da Imagem e do Som.

**Universidade de Brasília**  
Faculdade de Ciência da Informação

5

REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

## **Museologia & Interdisciplinaridade**

Publicação do Programa de Pós-Graduação em  
Ciência da Informação - UnB

nº Especial/Dez. Vol. 10, 2021  
ISSN 2238-5436

ISSN 2238-5436

M u s e o l o g i a & I n t e r d i s c i p l i n a r i d a d e

Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCIInf)

Faculdade de Ciência da Informação (FCI),

Universidade de Brasília

Edifício da Biblioteca Central (BCE),

Entrada Leste, Mezanino, Sala 211

Campus Universitário Darcy Ribeiro, Asa Norte, Brasília

CEP: 70910-900

e-mail: [revistami@unb.br](mailto:revistami@unb.br) ;

Editor Responsável: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Lúcia de Abreu Gomes - UnB

Telefone contato: (61) 3107-2635

Contribuições devem ser submetidas pelo site:

<http://seer.bce.unb.br/index.php/museologia>

**Todos os direitos reservados**

**A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei no 9.610).**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

Museologia e interdisciplinaridade: publicação eletrônica do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação. Universidade de Brasília. Faculdade de Ciência da Informação. – n.º Especial/Dez. Vol. 10, 2021- Brasília: UnB/FCI, 2021

Semestral

Resumo em português e inglês.

Disponível no SEER: <http://periodicos.unb.br/index.php/museologia>

ISSN 2238-5436

1. Museologia. 2. Patrimônio e memória. Artes Visuais. Antropologia. História. Interdisciplinaridade em Museologia. I. Universidade de Brasília. Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação. Faculdade de Ciência da Informação.

CDU: 069.01(051)

# SUMÁRIO

<b>Editorial</b>	<b>10</b>
<b>Dossiê</b>	
<b>Museologia e cultura digital</b>	
Carmen Silva	
Rita Maia	
Monique B. Magaldi	<b>14</b>
<b>Perspectivas da sociedade da informação: abordagem cultural e cenários cotidianos</b>	
Lillian Maria Araújo de Rezende Alvares	<b>20</b>
<b>Interdisciplinaridade, colaboração e imersão: o design de uma experiência em realidade virtual com o objetivo de preservação da memória</b>	
Andrea Lennhoff	
Luiza Novaes	
Luiz Velho	<b>39</b>
<b>Teias Conectivas:</b>	
<b>Os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação e os Museus na Construção na Cultura Digital</b>	
Valdir Jose Morigi	
Rafael Teixeira Chaves	<b>58</b>
<b>Tecnologia e mediação interativa: uma perspectiva museológica contemporânea sistematizada na psi- cologia da educação</b>	
Marcelo Hugo Freitas da Silva	
Priscilla Arigoni Coelho	<b>68</b>
<b>Fenômenos memorialísticos online em tempos de pandemia: entre o registro e a memorialização de um evento traumático</b>	
Daniele Borges Bezerra	
Priscila Chagas Oliveira	<b>93</b>
<b>Curadoria digital: Novas perspectivas, novos patrimônios</b>	
Zamana Brisa	
Heloisa Helena	<b>117</b>
<b>Direito e acesso ao Patrimônio Cultural: reflexões sobre Humanida- des Digitais no contexto dos museus e os novos desafios da Pande- mia do Covid-19</b>	
Viviane Panelli Sarraf	<b>128</b>

<b>The digital renaissance from Leonardo Da Vinci to Alan Turing</b> Tula Giannini Jonathan Bowen	<b>138</b>
<b>Museus e patrimônio: pensamento cibertecnológico e cultura digital</b> Carmen Lucia Souza da Silva Ana Claudia da Cruz Melo	<b>164</b>
<b>Do patrimonium ao patrimônio digital 3.0</b> Ana Lidia Marreiros Tavares Vieira Carmen Lucia Souza da Silva	<b>179</b>
<b>Museus no ciberespaço: as redes sociais como nova dinâmica do público digital</b> Helena Uzeda Lorhana Serpa Ribeiro Ferreira Paulo César Ribeiro da Silva Jr.	<b>195</b>
<b>Os museus virtuais e a pandemia do covid 19: experiência do Museu da Pessoa</b> Rosali Henriques Lucas Lara	<b>209</b>
<b>Portas fechadas, janelas abertas: a experiência dos museus de Porto Alegre (RS) nos primeiros meses de isolamento social</b>  Vanessa Barrozo Teixeira Aquino Aline Vargas de Vargas	<b>221</b>
<b>Reflexões sobre musealização no contexto da cultura digital: considerações a partir do estudo de caso sobre o “Museu do Isolamento”</b> Rayssa Silva Júlia Nolasco Leitão de Moraes	<b>253</b>
<b>Exposições museológicas online: seu sentido e alguns desafios</b> Rita Maia Melissa Santos ( <i>in memoriam</i> )	<b>278</b>
<b>Exposição curricular em tempos de pandemia e ensino remoto: a comunicação museológica frente aos desafios e potencialidades da cultura digital no ensino em Museologia</b> Júlia Nolasco Leitão de Moraes	<b>295</b>
<b>Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT: diálogos entre a Museologia e a Arquivologia</b> Monique Batista Magaldi Taiguara Villela Aldabalde	<b>317</b>

## **Entrevistas**

**Cibercultur@: entrevista com o professor Jorge A. Gonzalez**  
Rita Maia **339**

**Inteligência Artificial, Museus e Patrimônio:  
entrevista com Lúcia Santaella**  
Carmen Lucia Souza da Silva **355**

**Museus, espaços e tecnologias digitais:  
entrevista com Lucrecia D'Alessio Ferrara**  
Carmen Lucia Souza da Silva **363**

## Editorial

Ana Lúcia de Abreu Gomes  
Clovis Carvalho Britto  
Monique Batista Magaldi

DOI 10.26512/museologia.v10iEspecial.41277

*... e já se vai o tempo em que o tempo não importava.  
O homem moderno não se dedica mais ao que não pode ser abreviado.  
(Walter Benjamin)*

Iniciamos com desejos de saúde a toda a comunidade museológica.

Em meio a dúvidas e receios, o ambiente digital foi apontado como possibilidade de proteção a partir de março de 2020, evitando o contágio pela Covid-19. A orientação difundida pela mídia foi seguir as orientações científicas de isolamento social, método que, juntamente com o uso de máscaras e assepsia cuidadosa das mãos, foi considerado mais eficaz para evitar a infecção pelo vírus que acometia o mundo. O ambiente digital, por meio das plataformas eletrônicas de comunicação, foi entendido como opção segura de socialização. A necessidade de proteção contra algo que é invisível a olho nu, apontava para o virtual como uma nova forma de estar no mundo, mudando a rotina de quem não fazia muito uso de diversas plataformas para estudar, trabalhar, interagir com a família. A busca por serviços digitais diversos foi intensificada, abarcando desde compras online, serviços digitais de entregas instantâneas de comida, além da realização de reuniões, divulgação de atividades culturais e de ensino. Entretanto, foi possível identificar formas de exclusão social. O ciberespaço – ambiente que demanda não somente a aquisição de equipamentos que permitam um acesso rápido a conteúdos e sistemas, mas também melhores tecnologias para a rápida conexão por parte das empresas de telecomunicações, e conhecimentos prévios para o uso de plataformas até então desconhecidas, cada uma com finalidades e funcionalidades totalmente diferentes da outra – não era tão facilmente acessível por determinados grupos. Aliás, a quantidade de opções de softwares e plataformas armazenadas nas nuvens cresceu 30% no Brasil.

Tentamos imaginar um cenário futurista, porém, infelizmente fomos apresentadas e apresentados a mais uma forma de exclusão que impactou na qualidade de vida da população brasileira, especialmente no acesso a serviços públicos e de auxílio à população em situação de vulnerabilidade, agravando ainda mais o momento pandêmico enfrentado. Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2020 do Comitê Gestor da Internet, na edição Covid-19, “a proporção de domicílios com acesso à internet chegou a 83% [...], o que representa aproximadamente 61,8 milhões de domicílios com algum tipo de conexão à rede” (CGI.CETIC, 2020)<sup>1</sup>. Entre os “domicílios sem acesso à Internet, os motivos mais mencionados como principais foram o fato de os moradores considerarem a conexão muito cara (28%), o desconhecimento dos moradores sobre como usar a Internet (20%) e a falta de interesse (15%)” (Ibidem). Na mesma pesquisa, observa-se que, quanto ao equipamento mais utilizado no acesso à internet pela população brasileira, está o telefone celular, “sendo o principal dispositivo

<sup>1</sup> CGI. Pesquisa TIC Domicílios. CETIC.BR|NIC.BR. 2020. Disponível em: [www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/2021/1124201505/resumo\\_executivo\\_tic\\_domicilios\\_2020.pdf](http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/2021/1124201505/resumo_executivo_tic_domicilios_2020.pdf). Acesso em: 15 dez. 2021.

utilizado para acessar a rede, atingindo quase o total da população usuária de Internet com dez anos ou mais (99%)” (Ibidem).

Paralelamente, é importante pensar nas novas formas de produção e preservação de memórias no ambiente digital, constituído por diferentes linguagens. Lembremos que a memória, por sua vez, “ocorre no terreno das ambiguidades e complexidades, assim como se condiciona a uma hierarquia de poder, que percebemos no modo como é ela transmitida e conservada” (CAVALCANTE, 2007: 7). A memória, no digital, requer uma observação atenta, especialmente quando o poder de difundir informações constituiria o que chamamos de Cibercultura, entendida como “o conjunto de técnicas (materiais e imateriais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999: 74). Em tal contexto, não somente os museus constituiriam a cibercultura, mas também os hardwares, softwares, linguagens diversas, informações, experiências e as pessoas que ali disponibilizam e recebem informações, sendo o digital, quando associado à internet, parte do ciberespaço, também chamado de ‘rede’ por Lévy. O ciberespaço seria, segundo o autor, “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (Idem: 17). Entender como funciona o meio digital, as dinâmicas existentes no ciberespaço e a relação entre o cibernético, o digital, a cultura e a memória são desafios para profissionais do campo da Museologia, especialmente quando os associamos a conceitos, processo e/ou métodos como a musealização e a musealidade, por exemplo. E surgem algumas questões: a musealização no ciberespaço seria similar à realizada fora dele? Como identificar a musealidade de itens digitais que tendem a ser duplicados, replicados, reproduzidos infinitamente no digital, na grande rede de computadores: a internet? Outras perguntas também podem ser feitas, entre elas: como desenvolver atividades e matérias de educação museal e/ou educação patrimonial no ciberespaço? A escolha dos metadados para determinada base de dados de um museu ou projeto museológico deve seguir somente parâmetros exclusivamente baseados em padrões internacionais de documentação museológica ou deve considerar aspectos sociais, de inclusão, para que determinados segmentos de usuários, em determinados contextos, possam compreender a informação disponibilizada, incluindo compreender que certas informações estão relacionados ao contexto histórico, social, político, econômico de determinada época?

Por sua vez, no campo dos museus, “de forma geral, é preocupante observar como estão despreparados para agir até mesmo em redes de simples cooperação operacional – quanto mais em redes cibernéticas, nas quais, muitas vezes, com maior ou menor competência, simplesmente despejam informações” (MENESES, 2006: 3).

A relação ser humano-máquina se apresenta como uma possibilidade instigadora, mobilizando novas descobertas e formas de estar no mundo. Porém, também apresenta outras faces, conforme citado pelo professor Ulpiano Bezerra de Meneses, especialmente no contexto da monetização do digital, do marketing digital, que apresenta alguns entendimentos sob os quais as imagens virtuais produzidas são compreendidas como “mercadorias”, uma vez que: “a imagem virtual estará subordinada aos imperativos da oferta e da demanda, à lógica do investimento/retorno, às exigências insaciáveis do mercado”. O aspecto econômico deve ser considerado pois, assim como fora do ambiente digital, os usos de certas informações e espaços não estão disponibilizados de forma

## DOSSIÊ

gratuita. Isso exige dos governos amplos estudos e mapeamentos populacionais para a criação de políticas públicas que visem à redução das desigualdades, abrangendo a redução da exclusão digital, que tanto limita o desenvolvimento educacional, cultural, tecnológico e científico.

O dossiê *Museologia e Cultura Digital*”, organizado em dezessete artigos e três entrevistas, propõe um momento para reflexão, inicialmente mobilizada pelo Fórum de Estudos em Museologia e Cultura Digital, criado no contexto pandêmico da Covid-19 e coordenado pelas professoras organizadoras do presente número especial. As reflexões aqui postas propõem confluências e desdobramentos em pesquisas, especialmente no campo da Museologia e da Ciência da Informação, e nas suas relações interdisciplinares.

Os artigos apontam para diversas perspectivas, quando o tema é ‘Museologia e cultura digital’. As pesquisas, que sinalizam, em sua maioria, o contexto pandêmico que ainda atravessamos, demonstram as possibilidades de compreensão das perspectivas da sociedade da informação, na sociedade contemporânea, ressaltando-se o aspecto cultural; a experiência de realidade virtual para a reconstrução digital de artefatos arqueológicos; os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) nos museus; as contribuições dos espaços expositivos para os processos de aprendizagem; a importância das interfaces digitais na construção da memória social, na musealização, na memorialização e nos processos virtuais/atuais, especialmente no que diz respeito às ações memorialísticas existentes nas redes sociais; as conexões entre a Museologia, a ideia de virtual e o contexto sociocultural, e as influências no entendimento de patrimônio, nos museus e processos de musealização; a relação entre a Museologia e as humanidades digitais, influenciando na atuação e nas transformações da área de Museologia, exigindo estratégias na relação dos públicos com os museus; os impactos das inovações tecnológicas na forma de pensar e criar museus; a construção de estudos sobre a inter-relação sujeito-tecnologia-sociedade, por uma perspectiva interdisciplinar de diferentes áreas com a Museologia, especialmente a partir de estudos criativos cibertecnológicos de expansão de memórias e de imersão em ambientes interativos; as transformações no conceito de patrimônio, incluindo o Patrimônio Digital 3.0, associado com a Web 3.0.

As pesquisas abrem o debate sobre interações via rede social que tem mediado a relação entre museus e seus públicos; o desenvolvimento de pesquisas antes e durante o período de pandemia, a partir de estudo de caso realizado em museu digital acessado via internet; o uso de redes sociais para ações de comunicação entre instituições museológicas e seus públicos, em determinadas regiões brasileiras; o museu criado totalmente em rede social, considerando que a instituição precisa pesquisar, comunicar e conservar (o que requer ter acervo); estudos bibliográficos sobre planejamento e designer de exposições como possibilidade de avaliação dos impactos ocorridos nas formas de musealização, relacionando fundamentação teórica e a utilização das TDIC nos museus; estudos de caso a partir de experiências pedagógicas no ensino superior de museologia, no âmbito de exposição curricular, procurando refletir sobre a cibercultura, a produção cultural e o ensino remoto digital; além dos impactos do digital na preservação e na originalidade de itens como obras de arte digitais e a proposta de obras de arte NFT, propondo identificar o original da obra de arte nato digital.

Complementando o número, temos as entrevistas. Elas apresentam perspectivas para o tema ‘Museologia e cultura digital’ a partir de estudiosos

como o professor José Gonzalez, doutor em Ciências que apresenta reflexões sobre o conceito de cibercultur@; a professora Lucia Santaella, que traz entendimentos sobre Inteligência Artificial e as transformações tecnológicas que impactam os museus e o patrimônio; e a professora Lucrecia D'Alessio Ferrara, que aborda o museu, especialmente no âmbito das tecnologias digitais, e apresenta entendimentos sobre Museologia e comunicação.

Assim sendo, o presente dossiê sinaliza para uma diversidade de possibilidades de estudos no campo da Museologia, referenciais teóricos e estudos de caso, abarcando perspectivas para os museus e os patrimônios, fazendo com que olhemos para o digital de forma consciente, vislumbrando o desenvolvimento social em ações realizadas por instituições, exposições ou projetos museológicos que fazem uso do ciberespaço.

As tecnologias digitais exigem da comunidade vontade de experimentar e compreender, porém sem deixar de pensar, ponderar, ter empatia com os excluídos e excluídas, visando sempre a cooperação e a sustentabilidade ambiental e sociocultural: responsabilidade social.

Boa leitura!

#### Referências:

CAVALCANTE, Lídia Eugenia. Patrimônio digital e informação: política, cultura e diversidade. *Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf.*, Florianópolis, n. 23, 1º sem. 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MENESES, Ulpiano T. B.: Os Museus na Era Virtual, In: *XVI Seminário Internacional "Museus, Ciência e Tecnologia"/MHN* – Rio de Janeiro, 2006.