



Informações museológicas no ciberespaço: Reflexões sobre o *cyber* e o *mobile museum*.¹

José Cláudio Alves de Oliveira
claudius@ufba.br

Universidade Federal da Bahia
CNPq.

RESUMO

O artigo e a comunicação retratam o percurso e a história de uma das mais antigas e clássicas mídias, o museu, que vai do museu presencial (MP) ao museu digital (MD), ambos procurando o caminho infinito do ciberespaço, apresentando os seus acervos e exposições, elucidando a memória social, fruto do patrimônio cultural da humanidade, agora visto universalmente, em qualquer lugar, seja interconectado por PCs, note ou netbooks, seja nos smartphones. O trabalho traz referências de teóricos como Pierre Lévy, Niklas Luhmann, Paul Virilio, e grandes pesquisadores brasileiros como André Lemos e Marcos Palácios, e vem com as reflexões que contextualizam o potencial das informações dos acervos, ou seja, de cada objeto que observador pode pesquisa, e não informações avulsas que apenas publicizam a instituição. O foco principal é está centrado entre a mídia museu e a informação científica.

Palavras-chave: História da Mídia Digital, ciberespaço, museu, informação.

Desde quando os museus se abriram para experiências em novos ambientes, os seus espaços foram se transformando e se aproximando das novas estéticas, categorias e dos perfis paisagísticos e sociais que os cercam. Além disso, os museus passaram também a acompanhar a evolução tecnológica e enquadrar suas linhas de trabalho e desenvolvimento científico em novas perspectivas, e.g., a informatização dos bancos de dados iconográficos (BDIs) de grandes museus, que facilitou a criação de *CD-ROMs* e o reconhecimento do ciberespaço como caminho para uma nova arquitetura museística.

Da diversidade existente entre os museus pode-se verificar a permanência dos tradicionais Museus-Casa e dos Museus-Jardim, numa demonstração de continuidade da estética museística que remonta à Antigüidade clássica. (BARRETO, 2000) Dentro

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia, GP Cibercultura, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, em Curitiba, PR, Brasil, em 4 a 7 de setembro de 2009.



dessa observação, e ainda verificando o campo arquitetônico, pode-se notar o grande empreendimento das instituições museológicas em construir edifícios que consolidam uma proposta que objetiva a arte e os ambientes. Nesse sentido, uma nova concepção museográfica envolve hoje projetos que prevêm filiais institucionais em vários cantos do mundo, a exemplo da *rede* Guggenheim e Louvre.

A partir do início dos anos 90 com o advento da Internet, os museus viram o ciberespaço como um possível caminho para a divulgação de acervos e da própria marca do museu. Com isso, surge um conceito de museu que “decorre do nascimento de uma nova sociedade: a sociedade da informação, e da sua cultura. Estas se definem por uma mudança contínua que afeta todas as esferas da vida e, decorrentemente, também a uma mudança contínua do sentido e do valor”. (LLUSSÀ, 2002). Além disso, levando em conta essa mudança sócio-comunicacional, na “sociedade em rede é o espaço, não mais físico, mas de fluxos de informação, que passa a organizar o tempo”. (LE MOS 2001, p.17)

A WWW abriga todo tipo de publicação. Um museu presencial (MP) que cria a sua interface digital *on-line* torna-se muito mais que uma publicação tradicional, uma vez que auferes os benefícios do hipertexto, da *hipermídia* e o do ciberespaço.

Portanto, os museus, como qualquer instituição, estão presentes na rede mundial de computadores. A criação de *sites* de museus proliferou a partir da década de 90, mas muitos museus ainda nem possuem *sites* institucionais. E muito deles possuem *sites* cujo único objetivo é divulgar atividades da instituição, sem qualquer informação científica.

O seu acesso no ciberespaço possibilita ao espectador todas as vantagens decorrentes da informação dos processos comunicacionais. Um museu digital (MD) é parte desse grande hipertexto eletrônico que é o ciberespaço. (HAUPT, 1998, p.12).

O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona). Não chega a ser uma novidade absoluta, uma vez que o telefone já nos habituou a uma comunicação interativa. Com o correio (ou a escrita em geral), chegamos a ter uma tradição bastante antiga de comunicação recíproca, assíncrona e à distância (LÉVY, 1999, p.49)

Resumindo, a extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da “economia da sociedade” (Id.), e também agrega formas comportamentais quando se pensa nas possibilidades existentes na “quebra” da barreira tempo-espaço que



está além do rádio e da televisão tradicionais – ou seja, transmitidos via satélites em aparelhos exclusivos.

"Cyberspace is a new form of perspective. It does not coincide with the audio-visual perspective which we already know. It is a fully new perspective, free of any previous reference: it is a *tactile perspective*. To see at a distance, to hear at a distance: that was the essence of the audio-visual perspective of old. But to reach at a distance, to feel at a distance, that amounts to shifting the perspective towards a domain it did not yet encompass: that of contact, of contact-at-a-distance: tele-contact." (VIRILIO, 2000, p.1 (²)

Esse mundo construído sobre as redes de telecomunicações abriu aos museus uma era de grandes possibilidades. Sabe-se que os museus são na atualidade um dos empreendimentos culturais mais bem sucedidos, principalmente quando se fala dos grandes museus na Europa, EUA, México, Egito e de alguns Estados do Brasil, que, além de atraírem milhões de turistas todos os anos, exaltam a imagem de cada nação através da arte, da história, etnologia, memória social e criações diversas acontecidas em cada lugar, fonte para a identidade cultural e incursões científicas. Eles se constituem naturalmente em objeto de interesse público, uma vez que são guardiões e zeladores do patrimônio cultural.

Quando se visita os MDs tem-se a possibilidade de se transportar imediatamente a outros lugares, construir um percurso original, investigar, gravar textos, sons e imagens. O visitante do MD é um leitor ativo que traça seu caminho sem se restringir a um roteiro pré-existente. Ele organiza o seu próprio circuito dentro dos seus interesses. Nesse sentido trabalha a sua *poiese*, onde em um *sistema/ambiente* a sua organização se desenvolve – a partir da observação – numa “varredura” hipertextual que é a tentativa de organizar o seu mundo perceptivo em um caminho que indica a ligação de tudo, o ciberespaço. (LUHMANN apud STOCKINGER)

A noção de ambiente não deve ser vista como uma categoria-resto. Ambiente não é aquilo que sobra quando se subtrai o sistema. Pelo contrário, a relação ambiente/sistema é constitutiva para a realidade, e não apenas no sentido do ambiente estar aí apenas para a “manutenção” do sistema, seu abastecimento com energia e informação, como T. Parsons ainda postulava. “Para a teoria de sistemas autoreferenciais o ambiente é

² “Ciberespaço é uma nova forma de perspectiva. Ela não coincide com a perspectiva áudio-visual que nós já conhecemos. Ela é uma perspectiva plena, fácil de qualquer referência prévia: É uma *perspectiva tátil*. Para ver à distância, para ouvir à distância: que era a essência da velha perspectiva audiovisual. Mas para alcançar e sentir a distância, equivale mudar de perspectiva para um domínio ainda não paralelo: o contato, contato-à-distância: tele-contato”.



antes de mais uma pressuposição da identidade do sistema, porque identidade é apenas possível quando há diferença... Nem ontologicamente, nem analiticamente o sistema é mais importante do que o ambiente. Porque ambos é o que são apenas em relação ao outro”. (LUHMANN apud STOCKINGER, 2001a)

Essa razão *autopoiética* enquadra-se em dois sistemas: o psíquico, que se baseia em processos de pensamento – observação, percepção, inclusão ou exclusão – sentimentos etc., e o social baseado em processos de comunicação, já que o visitante do museu receberá mensagens, informações e formas bi e tridimensionais impulsionadas à contemplação, criticidade, apreensão ou estranhamento.

Isso equivale dizer que o museu, visto como sistema é planejado para disponibilizar aos públicos comuns e específicos, ao turismo e universidades, uma organização partilhada de objetos, textos e circuito, para que o impulso do observador ao museu não se perca diante da imensidão museográfica, como acontecia no século XVIII e até meados do XIX, nas miscelâneas dos gabinetes de curiosidade, onde tudo era acumulado sobre tudo em poucas salas, sem sistematização. Embora ainda se perceba algumas miscelâneas em museus pelo mundo e até no ciberespaço. São lugares museais em que o pesquisador teria de iniciar uma *autopoiese*, além de imaginar como seria a do museu. É comum em arquivos e museus, no Brasil, pesquisadores, além de fazerem os seus próprios trabalhos, “ajudarem” na organização de subsistemas, fundos, séries e arquivos.

Apesar de novas realidades espaciais e temporais perpetuarem o dia a dias das pessoas, oferecidas pelas novas tecnologias, os MPs, com suas construções sólidas, continuam sendo os locais que abrigam obras que pretendem ser vistas e fruídas lá onde estão. “Jamais, em proporção, as obras de arte atingiram tão elevado preço, jamais se viu tantos consumidores comprimirem-se nos museus”. (DEBRAY, 1994, p.239) Prova disto é o aumento quantitativo dos MPs no mundo, assim como se pode observar com a imprensa, livros, TV, etc.

Além disso – e aqui cabe uma crítica – os MPs possuem formas hipertextuais mais ricas do que o MD. Pode ser uma ilogicidade, mas é um fato. O pesquisador, em um MP, pode ter uma biblioteca e um BDI que proporcionem suporte às informações sobre o seu objeto de pesquisa. Embora tenha que sair de casa, viajar e obedecer aos horários do museu. Isso porque o MD ainda não abriga conteúdos informativos e perceptivos dos (e sobre os) objetos de uma forma totalizadora. Os museus disponíveis



na *net* ou em WAP ⁽³⁾ ainda não possuem um terço de seus objetos disponíveis, o que é uma contradição com a *mídia* museu. A hipertextualidade nos MDs possui um baixo valor quantitativo de informações sobre uma peça do acervo. Os objetos mais prejudicados são os tridimensionais, sem a tridimensionalidade que o observador poderia perceber, analisar etc. Além de ainda não dispor de fontes bibliográficas em hipertexto sobre o acervo.

Sem dúvidas que o ciberespaço encurta tempo e espaço e nos faz partilhar relações à distância. Nesse sentido, o MD, parte integrante de um *cibersistema* estaria diretamente ligado ao que seria a própria visitação e pesquisa ancoradas na percepção do observador/pesquisador. ⁽⁴⁾

O uso dos computadores nos museus veio revolucionar os métodos de documentação e da exposição. Há uma evolução no campo da documentação, nas redes internas, na forma documental, que levou os museus sistematizados a “abandonarem” a ficha de identificação e o inventário de papel. Mas a sua interface no ciberespaço, que engloba a web e wap, ainda é pífia, exceto quando tratamos daqueles museus desenvolvidos para funcionarem exclusivamente no ciberespaço, como o www.museudapessoa.net e o <http://muva.elpais.com.uy/>. (Figuras 1 e 2). Ambientes que disponibilizam em 100% os seus acervos.

O uso do ciberespaço pelos museus tem o seu início nos anos 90, quando em 1991, realizou-se em Pittsburgh, na Pensilvânia, EUA, a primeira conferência sobre o uso da *hipermídia* e da interatividade nos museus. Mais conhecida pela sigla ICHIM - International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums ⁽⁵⁾ - esta conferência tem se realizado bianualmente nos Estados Unidos e em alguns países da Europa para discutir as questões sobre o uso das novas tecnologias nos museus. O objetivo dessas conferências é promover o potencial da *multimídia* interativa nos

³ A sigla WAP vem do inglês Wireless Application Protocol, que traduzindo para o português, ao pé da letra significa Protocolo para Aplicações sem Fio. É o padrão internacional que se aplica e se utiliza em comunicações de dados digitais sem a necessidade de cabos (tecnologia móvel), que torna o acesso à rede mundial de computadores possível em telefones celulares. Esse sistema alimenta serviços similares a um navegador Web com recursos específicos para serviços móveis, que acabem na telinha dos smartphones e celulares. Nos dias atuais, com a tecnologia 3G, vai se tornando tão popular quanto ao uso do celular-conta. E o importante é que a tecnologia 3G veio também para os PCs e laptops.

⁴ STOCKINGER, G. O paradigma sistêmico. Para uma visão holística da comunicação e da sociedade. Tópicos de aula. Em PPT. Salvador: Facom/UFBA, 5/5/2001.

⁵ - As informações sobre todas as conferências já realizadas encontram-se no site da instituição Archives & Museums Informatics, no endereço <http://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>.



programas dos museus. Nesse sentido também, em 1993, o MDA ⁽⁶⁾ - Museum Documentation Association - organizou em Cambridge um congresso sobre Museus e Interatividade. Este congresso dava ênfase ao uso de *multimídia* nos museus.

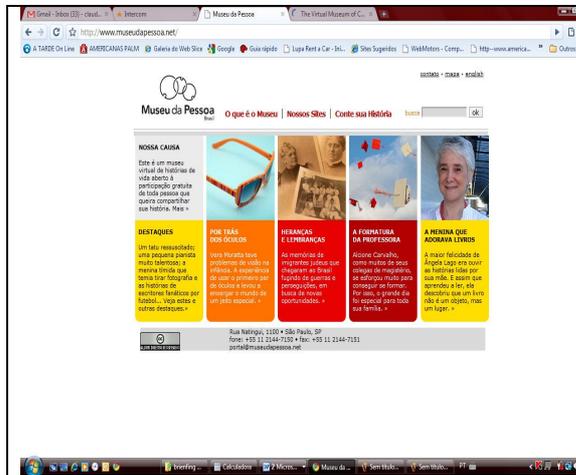


Figura 1. Museu da Pessoa. O Museu foi fundado em 2001. O seu objetivo é construir uma rede de histórias de vida que contribua para a transformação social, a partir da memória social de qualquer cidadão.



Figura 2. O MUVA, cuja proposta é democratizar e compartilhar as produções da arte pictórica uruguaia contemporânea, digitaliza produções de artistas, principalmente daqueles que não dispõem de galerias para expor.

Em relação ao uso do ciberespaço pelos museus, os primeiros debates surgem em 1997 quando foi realizada em Los Angeles a primeira conferência sobre museus e Internet. Chamadas de **Museums and Web** ⁽⁷⁾, essas conferências são realizadas anualmente nos Estados Unidos e Canadá e têm como objetivo reunir os profissionais dos museus, principalmente aqueles ligados às áreas das novas tecnologias, para discutir as questões relacionadas ao uso da Internet pelos museus, do patrimônio cultural digitalizado e dos softwares que trabalham com os suportes da memória social.

As discussões sobre as novas tecnologias nos museus, ligadas ao ICOM, órgão da UNESCO que cuida dos museus pelo mundo, são efetuadas pelo seu comitê de documentação, o International Committee for Documentation (CIDOC). O CIDOC possui um grupo de trabalho específico sobre o uso da Internet. Criado em 1992 durante o encontro do ICOM em Québec, esse grupo de trabalho começou a produzir durante o

⁶ - O MDA é uma organização, criada na Inglaterra em 1977. Tem como objetivo desenvolver atividades de discussão, publicação e formação na área de documentação museológica. Mais informações sobre suas atividades podem ser obtidas no site do MDA: <http://www.mda.org.uk>.

⁷ - Os programas das discussões, bem como a publicação dos *papers* das conferências podem ser consultados no site <http://www.archimuse.com/conferences/mw.html>.



encontro na Noruega, em 1995, um documento ⁽⁸⁾ sobre o uso de *multimídia* nos museus. Em 1996 o documento foi finalizado e traçou algumas diretrizes sobre o novo desafio para os museus. O objetivo é esclarecer questões fundamentais sobre *multimídia* e a preservação do patrimônio através do uso das novas tecnologias nos museus.

O ciberespaço possibilitou transformar átomos em *bits*. Ou seja, matéria palpável (objetos) em código binário. E segundo Nicholas Negroponte (1996) o bit “[...] não tem cor, tamanho nem peso e pode viajar à velocidade da luz”. Nesse sentido, os museus passam a trabalhar com referências patrimoniais digitais na Internet. E, portanto, passíveis de serem analisadas de várias formas. Nesse sentido, a Internet possibilitou aos museus interagir de forma globalizada, alterando a noção de tempo e de espaço. Ou seja, o museu na Internet nunca fecha, pois “L’accessibilité des musées sur les réseaux informatiques permet d’atteindre le grand public et de toucher la nouvelle génération de visiteurs de musées ‘en ligne’ ⁽⁹⁾.” (BALIGAND, 1998, p.195)

Na web ou no wap é preciso, pois, abstrair os conceitos de tempo e espaço e logicamente, abrir mão da exposição tridimensional tradicionalmente usada pelos museus como forma de divulgação de seu acervo. Além disso, a Internet possibilita visitas virtuais e pode atrair mais público para a visita ‘real’ (GARCIA, 1999, p. 515). Ou seja, além de ser um cartão de visitas do museu, a Internet possibilita o acesso ao patrimônio de uma forma mais ampla, e esse acesso pode ser universalizado através do ciberespaço.

Atualmente um grande número de museus possui *sites* institucionais. Como qualquer instituição do século XXI, os museus também buscam levar ao grande público informações sobre o conteúdo do seu acervo e sobre as atividades culturais desenvolvidas em seu espaço. Assim, o uso da Internet como meio de divulgação e comunicação possibilitou aos museus uma interação maior com os utilizadores. Além da criação de *sites* com informações sobre o conteúdo de seu acervo, os museus utilizam também dos meios de comunicação próprios da Internet: *e-mails*, boletins, etc., para divulgar o trabalho desenvolvido. Segundo Maria Luísa Bellido Gant (2001), os museus transformaram a Internet num espaço para a apresentação de seus boletins, folhetos e catálogos, facilitando a divulgação de suas atividades.

⁸ - O documento final produzido pelo grupo de trabalho pode ser encontrado no site do CIDOC, pelo endereço <http://www.willpowerinfo.myby.co.uk/cidoc/multi1.htm>

⁹ - Tradução livre: “A acessibilidade dos museus nas redes informáticas permite atender ao grande público e tocar a nova geração de visitantes dos museus *on-line*”.



WEB E WAP MUSEUM

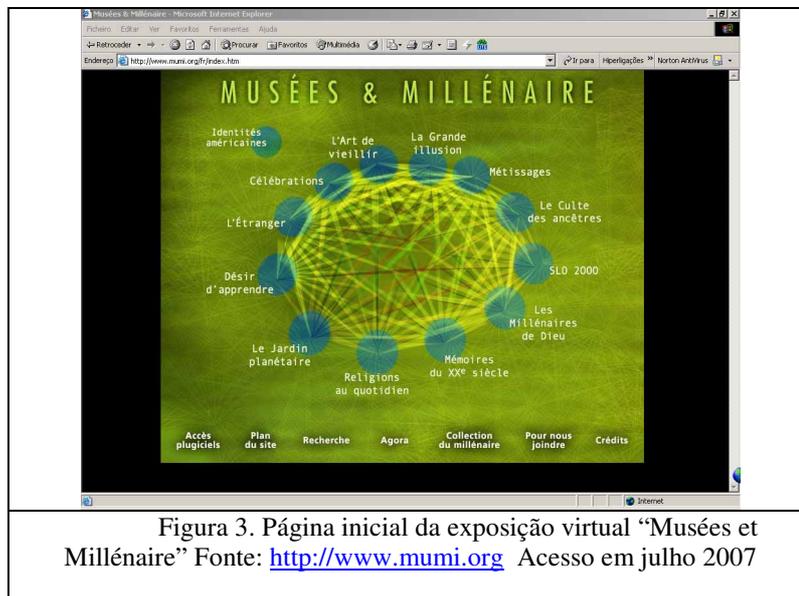
Uma questão que se coloca é **como** a Internet é usada pelos museus. Mais do que um veículo de comunicação, a Internet permite uma maior interação com o público, mas também com os especialistas. Além do uso como uma ferramenta de marketing, mencionada por Lévy (1999), a Internet possibilita a montagem de redes de conexão entre várias instituições afins e com objetivos convergentes. Este uso pode ser feito através de listas de discussões, fóruns, rede de comunicação, etc. Em 1994, Fátima Cofan Feijóo da Universidade Complutense de Madrid já fazia um alerta na revista de Museologia aos profissionais dos museus.

A Internet afectará las relaciones entre los profesionales del museo, por lo que debería existir una estrecha colaboración entre los museos con funciones similares, manteniendo lazos comunes mediante las discusiones *on-line* de los miembros y colaboradores para mejorar el producto de su trabajo ⁽¹⁰⁾. (COFAN FEIJOO, 1994, p. 35)

Outras formas de uso da Internet pelos museus são colaborações multi-institucionais. Nesse caso, a instituição responsável pelo projeto convida outras instituições a participarem com conteúdos específicos, criando exposições permanentes na Internet. Um exemplo disso é a exposição ‘Museus e Milênio’, promovida pelo Museu da Civilização de Québec em 2000. (V. Figura 3) O Museu da Civilização convidou várias instituições museológicas de todo o mundo para criar ou expor conteúdos dos seus acervos relativos ao século XX. O resultado foi uma exposição multifacetada de questões culturais e patrimoniais de vários museus no mundo. Nesta exposição colaboraram doze museus de várias partes do mundo, incluindo o Brasil. Este tipo de colaboração, embora mais raro, é de fundamental importância, pois permite que os museus usem a Internet no seu principal objetivo: na globalização da cultura. Infelizmente, a maioria dos museus ainda não viu a potencialidade de utilizar a Internet para este tipo de colaboração interinstitucional. Para a grande maioria das instituições a Internet serve apenas como um grande painel para afixar suas informações

¹⁰ - Tradução livre: “A Internet afetará as relações entre os profissionais do museu, pelo que deveria existir uma estreita colaboração entre os museus com funções similares, mantendo laços comuns mediante as discussões on-line dos membros e colaboradores para melhorar o produto do seu trabalho.”

institucionais, e não como uma ferramenta de troca e entrelaçamento de referências patrimoniais.



A emergência da cibercultura provoca uma mudança radical no imaginário humano, transformando a natureza das relações dos homens com a tecnologia e entre si. Lévy (Ib) defende uma *inter-relação* muito próxima entre subjetividade e tecnologia. Esta influencia aquela de forma determinante, na medida em que fornece referenciais que modelam nossa forma de representar e interagir com o mundo. Através do conceito de "tecnologia intelectual", o autor supracitado discorre sobre como a tecnologia afeta o registro da memória coletiva social. O que se compreende é que as noções de tempo e espaço das sociedades humanas são afetadas pelas diferentes formas através das quais este registro é realizado.

A partir da história, da escrita e da palavra (a oralidade), preservar e mostrar os testemunhos dos fatos é uma forma de preocupação cultural com os signos que se transformam diariamente. Dai a articulação que Lévy faz com questões que vão do pai do texto impresso aos inventores do *Ipod*. Para Lévy, "à medida que passamos da ideografia ao alfabeto e da caligrafia à impressão, o tempo torna-se cada vez mais linear, histórico. A ordem seqüencial dos signos aparece sobre a página ou monumento". (Lévy, Ib. 94).

Desde que a história se tornou efeito da escrita, trabalhada e discutida por personagens que a contextualizam, ela pode “ser constituída, fruto da dialética do ser e

do devir...”, mas um devir “secundário”, relativo ao ser, capaz de “desenhar uma progressão ou um declínio”.

"A partir de então, a memória separa-se do sujeito ou da comunidade tomada como um todo. O saber está lá, disponível, estocado, consultável, comparável. Este tipo de memória objetiva, morta, impessoal, favorece uma preocupação que, decerto, não é totalmente nova, mas que a partir de agora irá tomar os especialistas do saber com uma acuidade peculiar: a de uma verdade independente dos sujeitos que a comunicam". (Ib. 95).

A objetivação da memória como uma separação existente entre o conhecimento e a identidade pessoal ou coletiva. Lévy acredita que “o saber deixa de ser apenas aquilo que me é útil no dia-a-dia, o que me nutre e me constitui enquanto ser humano membro desta comunidade. [...] A exigência da verdade, no sentido moderno e crítico da palavra, seria um efeito de necrose parcial da memória social quando ela se vê capturada pela rede de signos tecida pela escrita”. (LÉVY)

O que interessa aqui é que o estudo da escrita, palavra e memória são as palavras-chave do capítulo da obra que Lévy traça com o objetivo de mostrar os suportes que mostram os testemunhos, embora ele se prenda à escrita e ao armazenamento de dados. A escrita, que vai dos poemas aos registros de Heródoto até chegar à difusão pós-Gutenberg. Os dados, trazidos das memórias digitais, que acumulam signos e representações de acontecimentos que são compartilhados entre sistemas – do tradicional ao cibernético –, dos CDs à rede. Todos com fatores sociais, representativos do próprio pensamento e períodos históricos.

Ao analisar André Lemos (2001), sobre as *cibercidades*, e elucidando o projeto *Living Memory*, verifica-se que há um compartilhamento e troca de experiências e conhecimentos entre as pessoas em um ritmo mais acelerado quando há uma intercessão entre a cidade digital e a cidade real. Lemos acredita que tal processo é alcançado quando há a possibilidade de coleta, estoque e distribuição de “informação entre as pessoas”. Esse é o objetivo do CM, processando uma troca coletiva de grande dimensão, não mais local ou regional, sobre acontecimentos, histórias, *estórias*, enfim, “retratos da memória” não apenas transmitidos, mas interligados em uma rede mundial e também interconectado entre redes de museus, com propostas de enaltecer culturas em um só lugar, de uma só nação, a exemplo do <http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/index-eng.jsp> (Figura 4), cuja proposta está centrada na informação étnica canadense, que apresenta

informações substanciais das etnias, da história de vida, memória social, estudos etnográficos e artísticos, além de compartilharem dados e informações dos acervos, completos na rede, entre os museus e os visitantes, que contribuem para as exposições.

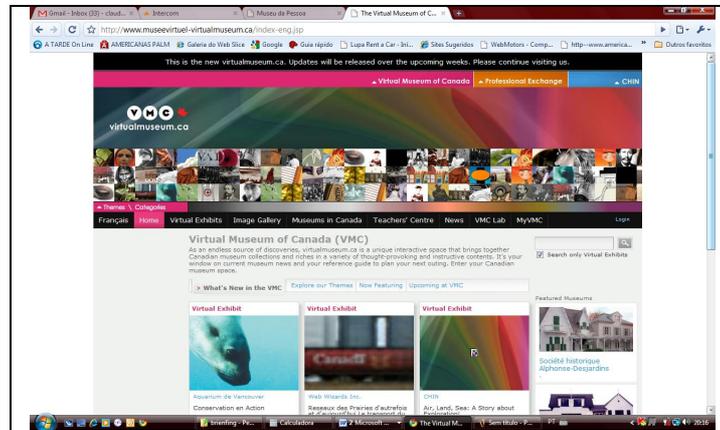


Figura 4. VMC. As an endless source of discoveries, virtualmuseum.ca is a unique interactive space that brings together Canadian museum collections and riches in a variety of thought-provoking and instructive contents. It's your window on current museum news and your reference guide to plan your next outing. (¹¹)

Falamos na memória, aqui, para podermos expressar o patrimônio cultural total, o principal foco dos museus. Agora, nas redes móveis de telefones e computadores online, o patrimônio total, que engloba tudo que antecede a história humana e o que é da natureza, ou seja, dos acervos paleontológicos da era jurássica a fontes ecológicas, são fontes de investigação no ciberespaço. Porém, há um grande detalhe a se perceber. O da informação. Não da informação da instituição museu, que deveras existe nos portais, mas da informação do objeto, seja ele uma Vênus de pedra, seja uma ossada de um tiranossauro. Ela ainda é insipiente. Não chega à mobilidade, não cria a interface com o presencial em sua totalidade, quiçá em 50% do que tem o MP a oferecer.

Falamos aqui da memória e do patrimônio cultural para dizermos que não basta a tecnologia de ponta, com lindos sites ou *mobile museum* nas mãos de qualquer pessoa. Falamos do ponto principal: o conteúdo, algo que notabilize o acervo, algo que vai além do aparelho, da rede ou das cores das *homes*. Falamos do documento, das produções sobre ele, daquilo que realmente pode proporcionar ao observador, ou seja, informações

¹¹ Como um infinito fonte de descobertas, o virtualmuseum.ca é um exemplo de espaço interativo que proporciona uma rica troca de coleções entre os museus canadenses, nos seus variados formatos. É a sua janela de novidades museísticas e seu guia de referência para seu próprio planejamento. (tradução livre do autor)



capazes de legar alto conteúdo sobre o objeto museológico, referenciais possíveis ao investigador que busca conteúdo essencial e mais profundo para respostas que não se situam mais em parques dados, mas informações científicas capazes de poupar o deslocamento físico do pesquisador, cuja mobilidade informacional agora é da própria informação possibilitada pela infinita rede de PCs, laptops e celulares.

REFERÊNCIAS

Archives and Museums Informatics. Disponível em: <http://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>. Acesso em 20 de maio de 2009

BALIGAND, F. Museenor, le site Internet des musées du Nord-Pas-de-Calais. In: **Public et Projets Culturels: un enjeu des musées en Europe**. Paris: L'Harmattan, 1988. p. 194-197.

BARRETO, Margarita. **Turismo e legado cultural**. Campinas: Papirus, 2001. 119 p.

BELLIDO GANT, Maria Luisa. **Artes, museos y nuevas tecnologías**. Gijón: Trea, 2001. p. 342.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 291 p. il.

BÓSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: T.A. Queiroz, 1979. 402 p. il. (Biblioteca Letras e Ciências Humanas)

COFAN FEIJOO, Fatima. La Revolucion informática: como los avances tecnológicos estan cambiando los Museos. In: **Revista de Museologia**, n. 3, Octubre-Diciembre, 1994. p. 32-41.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente**. Tradução de Guilherme Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993. 373 p.

HAUPT, Gerhard. “Os museólogos exploram um novo meio. É a internet uma alternativa adequada para a difusão das artes e da cultura no mundo inteiro? A América Latina avança ousadamente pela rede global”. **Humboldt**, São Paulo, n 76, p. 12-16, 1998.

LEMOS, André. Ciber-socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea., in Rubim, A., Bentz, I, Pinto, J.M., **Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea**. São Leopoldo: Unisinos, Compós, 1999, pp.9-22.

_____. Cibercidades. In: LEMOS, André, PALÁCIOS, Marcos. (org.) **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001. p. 17



LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1999a. p.

_____. **As tecnologias da inteligência**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34. 1999b. 203 p. 145-155

MDA. Disponível em: <http://www.mda.org.uk>. Acesso em 20 de maio de 2009

Musées et Millénaire. Disponível em: <http://www.mumi.org> . Acesso em 20 de maio de 2009

Museu da Pessoa. Disponível em www.museudapessoa.net. Acesso em 20 de maio de 2009

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Schwarcz Ltda, 1996. 265 p.

PALÁCIOS, Marcos. Cotidiano e sociabilidade no ciberespaço: apontamentos para discussão. In: FAUSTO NETO, A; PINTO, M. **O indivíduo e as mídias**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **Museus digitais e cibermuseus: sistema, objeto e informação dos bancos de dados iconográficos: problemas e perspectivas da pesquisa científica no ciberespaço**. Salvador: FACOM-UFBA, 2004. 640 p. il. Vols I, II (Tese de Doutorado)

_____. “Museus e convergência digital: a improbabilidade da informação”. In: IX CIFORM. Salvador, UFBA, 2009. Disponível em <http://www.cinform2009.ufba.br/site/03/06/2009/lista-final-de-trabalhos-aprovados-e-submetidos-pelos-autores/> Acessado em 4 de junho de 2009

STOCKINGER, Gottfried. **Sistemas Sociais – A teoria sociológica de Niklas Luhmann**. PreTextos. UFBA. Salvador, 2001a. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/Pos/pretextos>. Acesso em ago. 2001

_____. **Observação: como elemento construtor e regulador de sistemas**. Pontos de aula em PPT. Salvador: Facom/UFBA, 2001.

VIRILIO, Paul. **Cibermundo: a política do pior**. Lisboa: Teorema, 2000. p. 124

Virtual Museum of Canada. Disponível em <http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/index-eng.jsp>. Acessado em 1 de junho de 2009.