

O Fato Museal na Virtualidade: Reinvenção a partir da Pandemia de COVID-19

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Instituto de Ciências Humanas

Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural

Dissertação

O Fato Museal na Virtualidade: Reinvenção a partir da Pandemia de COVID-19

Rafael Teixeira Chaves

2023

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

O Fato Museal na Virtualidade: Reinvenção a partir da Pandemia de COVID-19

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Memória Social e Patrimônio Cultural.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Maurício Viana de Souza

Pelotas, 2023

RAFAEL TEIXEIRA CHAVES

O Fato Museal na Virtualidade: a Reinvenção a partir da Pandemia de COVID-19

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural – linha de pesquisa “Instituições de Memória e Gestão de Acervos”, do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Memória Social e Patrimônio Cultural.

Data da defesa:

Banca Examinadora:

.....
Prof.^a Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino - PPGMUSPA- Fabico- UFRGS

.....
Prof.^a Dra. Juliane Conceição Primon Serres – PPGMP- ICH- UFPEL

.....
Prof. Dr. Daniel Maurício Viana de Souza - PPGMP- ICH- UFPEL

Dedico esta dissertação de Mestrado à mulher extraordinária que escolheu ser minha mãe, que me acolheu com carinho, amor e me ajudou a me tornar quem sou hoje. Você é a estrela mais brilhante do céu, minha mãe querida!

Durante o percurso deste trabalho, quando me vi perdido, você foi minha força para continuar. Além de mãe de dois filhos biológicos, escolheu mais dois para amar como filhos do coração. Sou imensamente grato a você, que mesmo tendo cursado até a terceira série, é filha de uma costureira e um pedreiro, pois sei que sua sabedoria e amor são inestimáveis. Este título de Mestre é dedicado a você, minha mãe, esposa e avó dedicada, que se doou inteiramente aos netos.

Recordo com carinho nossa última conversa, quando você, mesmo doente, me confortou dizendo: 'Tudo vai ficar bem!' Suas palavras ecoam em meu coração e me dão a confiança para seguir em frente.

Obrigado por sempre me iluminar, minha estrela mais brilhante! Seu amor e apoio são o alicerce deste trabalho e de todas as conquistas que alcancei.

In Memoriam

Marilene Teixeira Chaves

De todo o amor que eu tenho
Metade foi tu que me deu
Se queres partir, ir embora
Me olha da onde estiver
Me mostre um caminho agora
Um jeito de estar sem você
Teu lar é no reino divino
Limpinho, cheirando alecrim
Maria Gadu

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a mim mesmo!

À ciência!

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas.

Ao meu orientador, professor Daniel Maurício Viana de Souza, por acreditar no meu trabalho e que em momentos de insegurança esteve me dando forças.

À minha família: agradeço à minha mãe Marilene In Memoriam no qual dedico todo este trabalho e ao meu pai Arly, que, mesmo sem entenderem o que eu estava fazendo, nunca deixaram de me dar apoio para buscar os meus sonhos; à minha irmã Luciane, a quem amo muito e sabe o papel que teve na minha vida e o valor que tem até hoje no meu coração; à minha irmã Letícia, que me deu os sobrinhos Maria e João que amo muito; ao meu irmão, Mauro, à minha cunhada Cristine e à minha sobrinha Alice, amada do seu dindo.

Ao Leandro meu companheiro e que desde o início desta jornada me acompanha e me incentiva e não me deixa desistir dos meus sonhos.

À Bruna Preus que mesmo de longe estamos sempre conectados e que sempre está disposta a conversar sobre a vida.

À Aldryn Brandt, sempre disposta para uma ligação, uma palavra, um conselho.

À Renata Castro, pelo incentivo em meio a pandemia, nossos cafezinhos com doce e conversas.

Aos Freitas, pelo carinho e preocupação: uma família nova que ganhei.

À minha colega Talita companheira do Rio de Janeiro.

Às colegas no qual criamos uma rede de apoio entre surtos da pós-graduação e a pandemia: Helena, Amanda e Giane.

E agradeço o carinho da minha Banca professora Vanessa e Juliane.

A todos que de alguma forma me ajudaram.

“Existirá
E toda raça então experimentará
Para todo mal, a cura”
Lulu Santos.

RESUMO

CHAVES, Rafael Teixeira. **O Fato Museal na Virtualidade: Reinvenção a partir da Pandemia de COVID-19.** 2023. 176. Dissertação. (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural) - Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2023.

Os museus atravessaram uma mudança no processo museal durante a Pandemia COVID-19, com o fechamento das instituições culturais por conta do isolamento social conforme a necessidade sanitária. Pensando que a Pandemia de COVID-19 acabou em 2023, segundo OMS, assim como os interesses da sociedade migraram para a virtualidade, com base na investigação apresentada houveram rupturas e desafios neste período. Esta investigação procura analisar o movimento dos museus diante da pandemia com a investigação do conceito de Fato Museal e de como este conceito pode ser potencializado pensado para o Cibermuseal com base na utilização dos processos diante da Cibermusealização. Neste contexto, o objetivo passa por apresentar uma reflexão sobre o Fato Museal e seu desenvolvimento diante do Marco Museal que se estabeleceu na Pandemia um novo olhar para a virtualidade pelos museus. Para tal tornou-se necessário compreender a natureza de algumas das abordagens já adotadas dentro do panorama dos museus a fim de traçar os modelos e meios deste tipo de processos.

Palavras-Chave: Museu. Virtual. Pandemia. COVID-19. Fato Museal.

ABSTRACT

CHAVES, Rafael Teixeira. **The Museum Fact in Virtuality: the reinvention from the COVID-19 pandemic.** 2023. 176 f. Dissertation. (Master in Social Memory and Cultural Heritage) – Graduate Program in Social Memory and Cultural Heritage, Institute of Human Sciences, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2023.

Museums are going through a change in the museum process during the COVID-19 Pandemic in a short time, with the closure of museums due to social isolation according to health needs. Museums, as well as society's interests, migrated to virtuality, based on the research presented, there are ruptures and challenges in this period. This investigation seeks to analyse, the movement of museums in the face of the pandemic with the investigation of the concept of Fact Museum and how this concept can be potentialized thought for Cybermuseal based on the use of processes in front of Cybermusealization. In this context, the objective is to present a reflection on the Museal Fact and its development in the face of the Museal Framework that was established in the Pandemic a new look at virtuality by museums. To this end, it became necessary to understand the nature of some of the approaches already adopted within the panorama of museums in order to outline the models and means of this type of process.

Keywords: Museum. Virtual. Pandemic. COVID-19. Museum Fact.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Print Screen Feed Instagram Museu de Arte do Rio Grande Do Sul	136
Figura 2- Print screen Instagram Museu do Doce	137
Figura 3 - Acervo Virtual e Cibermuseal Museu do Doce.....	139

LISTA DE SIGLAS

F&C	Forma & Conteúdo
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBRAM	Instituto Brasileiro
ICOM	Conselho Internacional de Museus
MuWoP	Museological Working Papers do Comitê Internacional,
OMS	Organização Mundial de Saúde
RV	Realidade Virtual
RA	Realidade Aumentada
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. PANDEMIA E MUSEUS.....	19
2.1. Impactos da pandemia na sociedade e na cultura.....	42
2.2. Reflexos da pandemia nos museus	46
2.3. O alargamento do uso da virtualidade nos museus	52
3. O FATO MUSEAL E A PANDEMIA.....	65
3.1. Fato Museal como Objeto da Museologia na Cibercultura	75
3.2. Como a Pandemia impacta o Fato Museal e sua possível reinvenção na Virtualidade.....	90
3.4. Museus e Processos museais na pandemia: reflexões e conceitos.....	129
CONSIDERAÇÕES FINAIS	147
REFERÊNCIAS.....	158

1. INTRODUÇÃO

O objetivo desta dissertação é identificar os elementos e processos da reinvenção museal na virtualidade, evidenciada durante a Pandemia de COVID-19, a hipótese central que norteia esta investigação é que devido a Pandemia os museus, na tentativa de se manterem movimentados, precisaram reinventar os processos museológicos, que se deu na virtualidade, para permanecerem ativos. Para alcançar os objetivos serão realizados estudos bibliográficos e análise documental. Sendo assim, o trabalho tem relevância por contribuir no aprimoramento de processos museológicos, além de promover a melhoria e importante reflexão nesta área. A reinvenção museal na virtualidade tornou-se uma alternativa crucial para manter o acesso às coleções, exposições e atividades culturais oferecidas pelos museus. Essa transformação segue a exploração de novas abordagens tecnológicas e a utilização criativa das plataformas digitais para alcançar o público de forma remota. A incorporação de visitas virtuais, exposições *online*, vídeos explicativos e atividades educativas interativas permitiu que os museus continuassem ativos mesmo em meio ao isolamento social.

Para alcançar os objetivos propostos, este trabalho se fundamentará em estudos bibliográficos sobre as mudanças no setor museal durante a pandemia e na análise documental de relatório do Projeto Forma & Conteúdo, e de museus que adotaram estratégias virtuais. Essa abordagem permitirá uma compreensão mais profunda dos desafios enfrentados pelos museus e das soluções criativas encontradas para se adaptarem ao novo cenário. Este estudo reside no aprimoramento dos processos museológicos, especialmente diante de desafios inesperados com relação à Pandemia de COVID-19.

A adaptação dos museus para a virtualidade não apenas permitiu sua continuidade durante a pandemia, mas também abriu novas possibilidades para a expansão do público, com alcance além das fronteiras físicas. Através deste estudo, aprimoramentos e reflexões surgem, com base nos museus do Rio Grande do Sul-RS que foi o escopo dos dados qualitativos e quantitativos e de observação.

O ponto central de reflexão trata do Fato Museal, conceito cunhado pela pesquisadora Waldisa Rússio Guarnieri, que o define como objeto da Museologia, da seguinte maneira: “[...] na relação profunda entre o homem – sujeito conhecedor –, e o objeto, parte da realidade sobre a qual o homem igualmente atua e pode agir”

(Guarnieri, 1974/2010, p. 132). Percebe-se que na definição da autora o fato museológico está calcado no objeto e na realidade material ou físico. Entretanto, na virtualidade as conexões se modificaram e inovaram. Portanto, como compreender o processo museológico considerando o cenário da virtualidade? Para compreender plenamente o processo museológico na virtualidade, é fundamental que os profissionais de museus estejam abertos a explorar novas tecnologias, adaptados às suas abordagens curatoriais e educacionais e que otimizem o *feedback* e a participação ativa do público. O sucesso nesse cenário depende da capacidade de abraçar a inovação e manter o compromisso de oferecer experiências enriquecedoras, independentemente do meio em que os museus se apresentam. A virtualidade não substitui o ambiente físico, mas sim complementa e expande o alcance e impacto dos museus, tornando-os mais relevantes e resilientes na era digital.

Com a virtualidade, a relação entre o homem – sujeito conhecedor – e o objeto mudou substancialmente, porque o uso da tecnologia e da informática possibilitam acesso a recursos antes pouco explorados. Os museus passaram a incorporar profundamente as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), para melhorar a experiência do visitante, bem como aproximá-los de objetos e projetos que antes eram distantes, no Brasil com o Museu da Pessoa em 1990, que com a avanço da virtualidade, o crescente uso da tecnologia e da informática possibilitou o acesso a recursos que antes eram pouco explorados.

A virtualidade proporcionou novas formas de interação e participação do público com os acervos e exposições dos museus. Com o uso das TICs, os visitantes podem explorar coleções digitalizadas, realizar visitas virtuais a exposições de qualquer lugar do mundo e até mesmo interagir por meio de tecnologias de realidade aumentada e virtual.

Essa imersão tecnológica tem como objetivo enriquecer a experiência dos visitantes, oferecendo uma interatividade mais dinâmica e personalizada. Além disso, a incorporação das TICs possibilitou a criação de projetos educacionais mais abrangentes, nos quais os museus podem disponibilizar conteúdos informativos e didáticos de maneira acessível e envolvente.

Dessa forma, os museus se tornaram mais inclusivos, alcançando um público mais amplo e diversificado, ultrapassando as fronteiras físicas e promovendo uma experiência cultural mesmo à distância.

A relação entre o homem e o objeto ganhou novas possibilidades de conexão e compreensão, ampliando o alcance da cultura e da arte para além dos limites físicos dos museus tradicionais. Além disso, as TICs possibilitaram que os sujeitos pudessem navegar por museus virtualizados e tivessem acesso remoto a informações, anteriormente condicionados ao acesso presencial. Contudo, no Ciberespaço, os conteúdos informacionais digitais que produzimos, partilhamos ou visualizamos através das tecnologias digitais podem ser registrados e gerar dados.

Ao considerar a capacidade de armazenamento e convergência de suportes eletrônicos, o Ciberespaço pode ser concebido como um espaço de memória, no qual lembranças são geradas e compartilhadas de maneira contínua e instantânea.

As tecnologias possibilitam, também, a interação entre o público e o museu, de modo que o usuário possa contribuir para o aprimoramento do conteúdo oferecido pelo museu. Todavia, a democratização do acesso ocorre desde que haja dispositivos conectados à rede de Internet. No Brasil, as condições de acesso ainda são bastante desiguais, pois uma parte da sociedade enfrenta exclusão digital. Isso reflete também nos museus brasileiros, dos quais muitos são afetados pela falta de conexão à internet. De fato, as tecnologias proporcionam uma interação significativa entre o público e os museus, permitindo que os usuários contribuam para o aprimoramento do conteúdo oferecido pelas instituições. Essa colaboração ativa do público enriquece a experiência do visitante, pois eles podem fornecer feedback, compartilhar informações relevantes e até mesmo contribuir com conteúdo gerados pelo usuário, tornando-se parte ativa da narrativa cultural dos museus.

No entanto, é importante destacar que a democratização do acesso a essas tecnologias é um desafio que precisa ser enfrentado. A disponibilidade de dispositivos conectados à internet é fundamental para que o público possa interagir plenamente com os recursos digitais oferecidos pelos museus. No contexto brasileiro, ainda há uma significativa desigualdade no acesso à internet, o que gera uma exclusão digital em parte da sociedade.

Essa exclusão digital reflete diretamente nos museus brasileiros, que podem ser afetados pela falta de conexão à internet em algumas regiões ou entre determinados grupos sociais. Isso pode limitar a capacidade dos museus de alcançar um público mais amplo e diversificado, dificultando a democratização do acesso à cultura, educação e patrimônio cultural.

Para mitigar essas desigualdades, é fundamental que os museus busquem alternativas para garantir que parte do seu conteúdo digitalizado também seja acessível *offline*, por meio de mídias físicas ou aplicativos que possam ser baixados para uso posterior sem a necessidade de conexão contínua com a internet.

Conforme

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 'Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal', relativa ao ano de 2021, aponta que houve um aumento no número de domicílios com internet, chegando a 90,0% dos lares brasileiros (Instituto Brasileiro De Geografia e Estatística, IBGE, 2021).

Esse avanço é um indicativo relevante do progresso digital e da crescente incorporação de tecnologias de comunicação e informação na rotina das famílias brasileiras. O acesso à internet tem o potencial de promover o acesso ao conhecimento, à educação, ao entretenimento e ao contato com outras pessoas, além de possibilitar a interação com instituições culturais, como os museus.

No entanto, é importante reconhecer que mesmo com esse crescimento no acesso à internet, ainda existem desafios a serem superados.

Dessa forma, é crucial que a expansão do acesso à internet continue a ser priorizada em políticas públicas e investimentos em infraestrutura de comunicação. Com medidas efetivas, é possível avançar na direção de tornar o acesso à internet mais acessível a todos os brasileiros, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e igualitária.

No âmbito dos museus, essa expansão do acesso à internet pode significar uma maior oportunidade de engajamento do público e de ampliação do alcance das iniciativas culturais e educacionais promovidas por essas instituições. É fundamental que os museus também trabalhem para se adaptar ao cenário digital, oferecendo conteúdos acessíveis e interativos, de forma a envolver e incluir um público diversificado, abrangendo diferentes regiões e realidades socioeconômicas do Brasil.

A revolução tecno-informacional e comunicacional durante a pandemia produziu diferentes dispositivos comunicacionais, cujos usos causaram impactos em todos os setores da sociedade. A rede mundial de computadores possibilitou o surgimento dos museus virtuais que, com o uso das plataformas digitais e das redes sociais, modificaram práticas do fazer museológico, ampliando as possibilidades de interações e as interlocuções dos cidadãos com os museus.

Através das plataformas digitais e das redes sociais, os museus virtuais foram capazes de romper as barreiras físicas, permitindo o acesso a acervos e exposições de forma remota, em qualquer lugar e a qualquer hora. Essa mudança revolucionou a maneira como as pessoas interagem com a cultura e a arte, expandindo significativamente as possibilidades de interação e diálogo entre os cidadãos e as instituições museais.

Ao proporcionar uma experiência mais imersiva e interativa, os museus virtuais têm o potencial de envolver um público mais amplo e diversificado, alcançando pessoas de diferentes origens e regiões do mundo. Além disso, essas plataformas digitais permitem a criação de conteúdos mais dinâmicos e personalizados, atendendo às dinâmicas e interesses individuais dos visitantes virtuais.

O engajamento do público com as atividades e iniciativas dos museus foi reforçado por meio da interação nas redes sociais. Essa abordagem já vem sendo imposta pelos museus em suas plataformas digitais antes da pandemia, mas ganhou ainda mais relevância durante esse período.

Por meio de postagens, vídeos, ao vivo e profundamente diretas, as redes sociais criam um espaço para que os cidadãos participem ativamente da vida cultural dos museus, compartilhando experiências, essa abordagem inovadora no fazer museológico tem o potencial de democratizar o acesso à cultura. Além disso, a interlocução com o público fornece uma oportunidade para os museus conhecerem melhor seu visitante, e compreender suas necessidades e interesses, aprimorando suas estratégias de atuação e ampliando seu impacto social.

No entanto, é importante ressaltar que, apesar das inúmeras vantagens proporcionadas pelos museus virtuais e pelas plataformas digitais, é essencial manter um equilíbrio com o ambiente físico dos museus tradicionais.

Através do acesso à tecnologia e conexão à Internet, pode-se ampliar as possibilidades dos visitantes de desfrutarem serviços e informações, usufruírem de uma experiência de visita mais completa e interativa. Além disso, os museus podem utilizar a conexão à internet para ampliar sua presença na web, bem como divulgar conteúdo para atraírem mais visitantes. Para isso, podem utilizar como ferramentas: sites; redes sociais e aplicativos para dispositivos móveis; disponibilizarem conteúdos em vídeo e áudio; disponibilizarem informações em tempo real sobre as exposições, e promoverem a criação de um portal de informações sobre o museu e seu acervo.

O Acesso à tecnologia e a conexão à internet têm um papel fundamental na

introdução das possibilidades para os visitantes dos museus, proporcionando uma experiência completa e interativa, e que os últimos anos, e no período pandêmico, o cenário museológico passou por uma metamorfose impulsionada pelo avanço tecnológico. Antes, os museus eram frequentemente vistos como espaços estáticos, onde obras eram exibidas de maneira tradicional, no entanto, essa abordagem tem se renovado com vigor.

Os museus podem utilizar essas ferramentas para criar um ambiente digital atraente e envolvente, atraindo um público mais amplo e diversificado. Algumas das formas pelas quais os museus podem aproveitar a tecnologia e a internet incluem:

Sites institucionais: Ter um site bem projetado e informativo é essencial para apresentar o museu ao público, destacando suas exposições, eventos e programações. O site pode servir como uma vitrine digital, fornecendo detalhes sobre o acervo, informações práticas para a visita e oportunidades para os visitantes se engajarem com a instituição.

Redes sociais e aplicativos móveis: As redes sociais oferecem uma maneira poderosa de interagir com o público, compartilhar conteúdos relevantes e criar um relacionamento contínuo com os visitantes. Além disso, os aplicativos móveis podem fornecer informações específicas sobre exposições, guias de áudio e outros recursos interativos para enriquecer a experiência presencial no museu.

Conteúdo em vídeo e áudio: A produção e divulgação de vídeos e áudios sobre as exposições e coleções permitem que os visitantes explorem o acervo e se aprofundem nos temas apresentados de forma mais dinâmica e envolvente.

Informações em tempo real: Através de recursos como códigos QR ou aplicativos de realidade aumentada, os museus podem fornecer informações em tempo real sobre obras de arte, objetos históricos ou expostos, enriquecendo a visita e proporcionando uma experiência mais imersiva.

Portal de informações: Criar um portal de informações online que alcançou detalhes sobre o museu, sua história, sua missão e seu acervo permite que o público se familiarize com a instituição mesmo antes de uma visita presencial, despertando o interesse e a curiosidade.

Essas ferramentas tecnológicas oferecem uma ampla gama de oportunidades para os museus se conectarem com seu público, alcançando não apenas os visitantes locais, mas também um público global. A tecnologia não apenas enriquece a experiência dos visitantes, mas também amplia o alcance do museu, tornando-o mais

extenso, garantido assim para uma maior preservação e preservação do patrimônio cultural e histórico. A partir do momento de interação e interlocução entre patrimônio virtual e o público como potencializado nesta conexão de preservação.

O primeiro é utilizado para indicar a investigação ou teorização da prática da pesquisa científica, e o segundo, que será abaixo descrito, está no plano da prática e indica os métodos que efetivamente serão utilizados na pesquisa. Logo, os métodos constituem uma das instâncias da prática metodológica, e por serem efetuados ao longo da investigação, estão sujeitos a constantes alterações, revisões e análises críticas, uma vez que não se deve tratar a pesquisa meramente como etapas a serem seguidas rigidamente, como em um manual, visto isto esta investigação situa-se dentro dos estudos dos fenômenos museológicos na Cibercultura.

No desenvolvimento da dissertação serão empregues três processos: pesquisa bibliográfica, análise de termos e conceitos e pesquisa empírica. Através deste levantamento busca-se, “investigar um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes” (Yin, 2010, p. 39).

O primeiro capítulo consiste na premissa acerca da pandemia e os museus, observando os impactos na sociedade e na cultura, e de que forma ocorreu no campo museológico, e de que forma o alargamento do uso da virtualidade pelos museus se deu no período pandêmico. No segundo capítulo, o leitor será introduzido no contexto em que a pesquisa está estabelecida; O Fato Museal e a Pandemia.

Nele discorreremos sobre como a pandemia afetou os museus e como a virtualidade foi apropriada pelos museus que passaram a utilizarem os processos museais online. Será apresentado e discutido o conceito de Fato museal e suas possíveis reinvenções para se colocar no contexto da Cibercultura, sendo assim para pensar a Cibermuseologia discutiremos como esta ocupa o tempo, o espaço e o objeto; e de que forma a pandemia potencializou este método que já estava em uso (não é uma novidade) nos museus. Nesse contexto, apresentaremos os principais fatos que envolveram a reinvenção do fazer museal diante do isolamento social.

No capítulo terceiro, será proposto a reinvenção do Fato Museal para Fato Cibermuseal. Nesta passagem do texto retomamos fontes bibliográficas que abordam o conceito de Fato Museal. Na sequência, serão abordadas as características do conceito do Fato Cibermuseal, que é a finalidade desta pesquisa. No ponto do trabalho

apresentar-se-á pesquisa realizada durante o período de 2021 e 2022 no Rio Grande do Sul ¹.

A Premissa do Fato Museal: caminhos já percorridos e os possíveis pontos de rupturas deste conceito, e sua atualização para a virtualidade no âmbito dos impactos da Pandemia como forma de visualizar o isolamento, os museus com as portas fechadas, mas que tiveram como solução para permanecerem socializando com o público a virtualidade como um meio museal, que foi dissolvido através das redes sociais, como ferramentas virtuais no mecanismo do processo museal.

Por fim, Entre Fenômenos Conceituais: Fato Museal versus Cibermuseal. Neste tópico será proposto a reinvenção do Fato Museal para Fato Cibermuseal, nesta passagem do texto retoma-se fontes bibliográficas que abordam o conceito de Fato Museal.

¹ O Projeto de Pesquisa [38162] Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas sob coordenação da Profa. Dra. Vanessa Aquino está vinculado à PROPESQ/UFRGS. Em razão da Pandemia, adaptou seus objetivos específicos, passando a contemplar também as ações de comunicação museológica realizadas pelas instituições museológicas gaúchas durante o período de isolamento social. A pesquisa fez levantamentos virtuais de junho a agosto de 2020, em todas as instituições cadastradas no Sistema Estadual de Museus (SEM-RS) e na Rede Nacional de Identificação de Museus (RENIM).

2. PANDEMIA E MUSEUS

Em 11 de março de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) declarou a Pandemia de COVID-19; uma doença causada pelo novo Coronavírus (Sars-Cov-2). Em consequência, a rotina das pessoas em nível global foi alterada em razão das medidas de proteção e combate ao vírus que até então eram desconhecidas. O isolamento social foi uma das principais medidas sanitárias recomendadas pelos órgãos de saúde embasados na ciência, a fim de proteger a população, enquanto tentava conter a disseminação do vírus.

A Pandemia mudou a nossa compreensão de tempo e espaço, do coletivo ao individual, para Andrea Jones:

Independentemente de quanto tempo dure essa pandemia, ela inevitavelmente mudará o campo museológico de maneira monumental. Se os museus adotarem a abordagem de “abaixar e esperar”, é menos provável que emerjam com as identidades novas e saudáveis de que precisarão em um mundo pós-epidêmico (Jones, 2020, s.p.).

A Pandemia de COVID-19 trouxe consigo transformações profundas em nossa compreensão de tempo e espaço, impactando desde o âmbito coletivo até o individual. Andrea Jones (2020) destaca que, independentemente de quanto tempo durar a pandemia, suas repercussões no campo museológico serão monumentais. Nesse contexto, a abordagem de “abaixar e esperar” adotada pelos museus pode não ser suficiente para emergir com identidades novas e saudáveis no mundo pós-epidêmico.

Essa ênfase enfatiza a necessidade de os museus se adaptarem e se reinventarem diante dos desafios impostos pela pandemia. A simples espera passiva não será suficiente para enfrentar as mudanças e as novas demandas do público em meio ao cenário pós-pandêmico. É fundamental que os museus busquem alternativas criativas, incorporando a tecnologia e a virtualidade para continuarem conectados ao público e proporcionarem experiências divertidas mesmo em tempos de restrições físicas.

A mudança no campo museológico requer uma abordagem proativa e inovadora, que leve em consideração as mudanças sociais e culturais desencadeadas pela pandemia. Somente assim os museus poderão se posicionar de forma relevante na sociedade e exercer um papel significativo na construção de identidades e na preservação da memória coletiva em um mundo pós-epidêmico.

Entretanto, é sabido que nem todas as pessoas puderam optar pelo isolamento. Ademais, ações como esta e outras tantas foram decretadas em vários lugares do mundo, como o Lockdown, que refletiu nos museus de tal modo que a virtualização se tornou um processo que se ampliou como nunca visto. As ações museais viabilizadas pelas mídias sociais se tornaram frequentes e passaram a assumir significados para além do que era praticado pelos museus tradicionais até aquele momento. Essas restrições trouxeram um cenário desafiador para os museus, que precisaram se reinventar rapidamente para manterem-se conectados ao público em meio às limitações físicas. Nesse contexto, a virtualização ganhou um protagonismo inédito, com as ações museais sendo ampliadas e potencializadas pelas mídias sociais. A possibilidade de utilizar plataformas digitais e redes sociais como ferramentas para divulgar conteúdo e proporcionar experiências culturais permitiu aos museus alcançarem um público muito mais amplo e diversificado.

Essa transformação acelerada na forma de interação dos museus com o público através das mídias sociais trouxe novos significados para o campo museológico, ultrapassando as práticas tradicionais e estabelecendo uma conexão mais próxima e acessível com as pessoas.

Nesse contexto de mudanças, os museus se viram diante de uma oportunidade única de repensar suas práticas e estratégias, abrindo espaço para a criação de novas narrativas culturais e democratização do acesso à cultura. A virtualização, acelerada pela pandemia, trouxe uma transformação significativa na maneira como a interação dos museus com o público, resultando em uma maior conexão e adaptação às necessidades do mundo contemporâneo. Este olhar do autor com base na sua atividade no Museu das Coisas Banais, e no Museu Diários do Isolamento ambos museus virtuais da Universidade Federal de Pelotas-RS.

A criação e manutenção de políticas públicas afirmativas referente à virtualização dos museus brasileiros é essencial para essas instituições atuarem na democratização do acesso à internet, como forma de promover a inclusão digital por meio dos museus, com finalidade de suscitar a interação com os visitantes e divulgar conteúdo. Até mesmo como pensar na gestão e implementação de políticas públicas acerca dos museus virtuais e do próprio conceito que no Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) não têm ao certo como já destaquei na pesquisa de Mestrado que já realizei no Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio na Universidade Federal do Rio Grande do Sul-RS.2020: No qual foi solicitado via e-mail, ao IBRAM

que respondessem sobre o conceito de Museu Virtual, a instituição utiliza somente um conceito operacional e de uso só da instituição o conceito apresentado conforme a seguir:²

Museus que se comunicam com o público geral somente em espaços de interação virtual. Não é considerado museu virtual, as visitas virtuais dos museus presenciais, os serviços de informação online oferecidos tais como catálogos virtuais, sites, portais institucionais, repositórios entre outros (Chaves, 2020, p. 23).

Henriques conclui o pensamento de Marlaux: “O museu virtual é uma espécie de museu imaginário, porque ao mesmo tempo que trabalha com a reprodução, prioriza o uso da imagem como referência patrimonial” (Henriques, 2004, p. 61). Marlaux então apresenta um novo museu, que pode ser concebido, quebrando muitos paradigmas clássicos, rompendo a materialidade que está impregnada na Museologia.

A Museologia tem entre suas funções principais a participação no fomento da preservação e comunicação do patrimônio como meio de compartilhar, conscientizar e desencadear conhecimento sobre o patrimônio cultural. Os museus são espaços onde o passado, o presente e o futuro de determinado grupo são apresentados, discutidos, interpretados com propósito de refletir para serem compreendidos. Diana Lima complementa que

Não é estranho que isto aconteça. O termo ‘virtual’ é utilizado tanto para indicar o que se cria por meio do computador sem existir o referente no mundo físico, como também para o que existe no mundo real (mundo físico) e sofre processo de digitalização (Lima, 2009, p. 6).

A tecnologia expandiu os limites dos museus, permitindo-lhes alcançar maior público e a possibilidade de oferecer novidades em experiências tais como: exibição de filmes, conferências interativas, aplicativos para dispositivos móveis e outras inovações. A inserção de novas formas de comunicação museológica na virtualidade, a partir de meios tecnológicos, uma vez que a Museologia é uma área de estudo que se ocupa da preservação, conservação, interpretação e comunicação do patrimônio cultural, histórico e artístico – e os museus são os principais meios para a execução dessas tarefas – a Museologia e os Museus, como práxis de comunicação e

² Este conceito é de uso interno do IBRAM.

salvaguarda do patrimônio, devem estar em consonância com as demandas tecnológicas da sociedade contemporânea.

A "relação em si mesma corresponde à percepção, emoção, razão, envolvimento, sensação, imagem, ideia, memória sistematização das ideias e das imagens e suas relações" (Guarnieri, 1974/2010, p.123). Essa relação é importante para a autora, pois ela acredita que a memória é um dos principais mecanismos para serem utilizados na criação de um indivíduo. Considera fundamental no desenvolvimento de habilidades como a lógica, organização e raciocínio, além de permitir que os indivíduos façam conexões entre experiências passadas e novas. Segundo Waldisa Rússio, a "relação em si mesma" abrange a percepção, o envolvimento e a memória (Guarnieri, 1974/2010). Esses elementos são fundamentais para a criação do indivíduo e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, como a lógica, organização e raciocínio.

A percepção inclui a emoção e a razão, ou seja, o indivíduo percebe o mundo ao seu redor através de suas sensações e também através de sua capacidade de compreender e interpretar essas experiências de forma racional. O envolvimento envolve a sensação, a imagem e a ideia, permitindo ao indivíduo se conectar emocionalmente e intelectualmente com as situações e acontecimentos que vivencia.

Na sociedade atual, os museus precisam adotar novas tecnologias para aprimorar a experiência dos visitantes e melhorar a comunicação. A pandemia destacou a importância da realidade virtual no envolvimento com memória e patrimônio, transcendendo tempo e espaço. Esta pesquisa propõe que as ferramentas digitais foram otimizadas durante a pandemia, impulsionando novos formatos de interação museológica e a redefinição do conceito de "Fato Museal" no contexto virtual.

No período de isolamento social e fechamento temporário dos museus, as instituições museais encontradas determinadas para manterem uma conexão ativa com o público. As ferramentas digitais e tecnológicas desempenharam um papel crucial, permitindo a criação de experiências enriquecedoras e impactantes.

O conceito de "Fato Museal", antes intimamente ligado aos objetos físicos e à materialidade das instituições museológicas, teve de passar por uma reavaliação no ambiente virtual. Através da incorporação de ferramentas digitais, a experiência museal não mais se limita ao espaço físico do museu, expandindo-se para o âmbito virtual.

Essa reinvenção do Fato Museal no contexto virtual implicou em novas formas de interação, percepção e envolvimento do público. Através das tecnologias digitais, os visitantes foram capazes de explorar obras de arte, objetos históricos e exposições com maior experiência e interatividade, ampliando a compreensão e a herança das coleções dos museus.

Essa mudança no conceito de Fato Museal também abriu espaço para uma maior democratização do acesso à cultura e ao conhecimento. As experiências virtuais permitiram que um público mais amplo e diversificado tivesse acesso aos acervos e exposições dos museus, ultrapassando as barreiras geográficas e sociais. Portanto, a hipótese deste trabalho aponta para a conversão e o impacto das ferramentas digitais na transformação dos processos museológicos e na reinvenção do conceito de Fato Museal no contexto virtual.

Tem-se a Pandemia como um recorte temporal para contextualizar a reflexão deste momento histórico, que se constitui como um marco para a área da Museologia, e de como os museus tiveram de se reinventar durante este período. Momento, inclusive, que nos leva a refletir, entre outros aspectos, sobre o uso das redes sociais pela área de Museologia no processo de entendimento do potencial do espaço virtual, como ambiente museal, para além de ferramenta de comunicação informativa.

A Pandemia levou os museus a desenvolverem outras maneiras de curadoria, de mostrar suas coleções, novos formatos de exposições e novas perspectivas de fruição dos conteúdos, além de disponibilizar os trabalhos realizados para o mundo todo através do alcance possibilitado pela internet, onde o acesso oferece também oportunidades para criar experiências tais como: *podcasts*; explorar obras de arte por meio de vídeos ao vivo; diálogos via chat e acesso a diversas fontes educacionais.

Ao utilizar ferramentas e plataformas digitais, através de um olhar necessariamente museológico, os museus são levados a perceber a viabilidade de modificarem as atividades educativas para atender as necessidades de diferentes públicos. Entre algumas das atividades desenvolvidas pelos museus durante a pandemia pode-se destacar: criação de círculos de discussão entre profissionais da área, publicação de conteúdo específicos e criação de jogos educativos interativos, além de *webinars* e conferências, que somam positivamente na expectativa das instituições sobre a perspectiva de se incorporar ao mundo virtual.

Repensar o uso das redes sociais pelos museus é fundamental para transformar a relação com o público através de linguagem acessível, abordagem

acolhedora, representativa e identitária. A tecnologia também deve ser usada a favor da preservação do patrimônio cultural, no qual é possível por meio de softwares de gerenciamento de acervos os museus monitorarem e controlarem os bens que possuem; uma maneira de garantir com segurança sua preservação virtual.

A tecnologia também tem sido utilizada para auxiliar na restauração e conservação dos bens culturais, repensar o uso das redes sociais pelos museus é um passo crucial para transformar a relação com o público e tornar a cultura mais acessível e inclusiva. As redes sociais oferecem uma plataforma poderosa para os museus se conectarem com uma audiência global, compartilhando seu acervo, exposições e atividades de forma mais aberta e interativa.

Uma abordagem acolhedora e representativa nas redes sociais é essencial para atrair e engajar diferentes públicos. Ao utilizar uma linguagem acessível, os museus podem quebrar barreiras de comunicação e criar um ambiente mais convidativo para as pessoas explorarem e interagirem com o conteúdo cultural.

Além disso, a representatividade e a identidade são elementos-chave para envolver e refletir a diversidade do público. Ao mostrar a multiplicidade de culturas e perspectiva em suas postagens e conteúdo, os museus podem se tornar mais relevantes e presentes para uma ampla gama de pessoas. A tecnologia também desempenha um papel importante na preservação do patrimônio cultural. O uso de softwares de gerenciamento de acervos permite que os museus monitorem e controlem seus bens de maneira eficiente, garantindo sua preservação virtual e segurança digital.

A tecnologia tem sido uma aliada na restauração e conservação dos bens culturais. Através de ferramentas digitais e técnicas avançadas, os museus podem realizar pesquisas, análises e até mesmo simulações para melhor compreender e preservar objetos preservados valiosos. Essas tecnologias não apenas auxiliam na conservação física dos objetos culturais, mas também permitem que os museus compartilhem informações e conhecimentos com outras instituições e especialistas, colaborando para a proteção do patrimônio cultural em uma escala mais ampla.

Em suma, o repensar do uso das redes sociais pelos museus e a incorporação estratégica da tecnologia na preservação e conservação do patrimônio cultural são passos importantes para garantir um futuro mais conectado e inclusivo para a cultura. Ao abraçar a inovação e a abertura, os museus podem se tornar centros dinâmicos de aprendizado, interação e preservação, enriquecendo a vida das pessoas e

promovendo um maior preço pela riqueza da herança cultural que todos compartilhamos.

A discussão acerca do real/virtual ainda permeia a área da museologia, contudo o virtual não se opõe ao real, bem como o real não se opõe ao virtual; são experiências distintas. Na perspectiva de Lévy (1999), o conceito de Cibercultura precisa ser entendido a partir do conceito de ciberespaço. Esse, por sua vez, também é denominado "rede", referindo-se ao meio de comunicação que nasceu com a interconexão mundial dos computadores.

O Ciberespaço é o sustentáculo tecnológico, a infraestrutura material e, também, o conjunto de informações e de usuários que trocam mensagens neste espaço e o nutrem de informações. À discussão sobre a relação entre o real e o virtual é uma questão relevante no campo da museologia, uma vez que as experiências proporcionadas pelos meios físicos e digitais são distintas e complementares. Nessa perspectiva, é importante compreender que o virtual e o real não são opostos, mas sim duas dimensões diferentes que coexistem e se interconectam.

Para entender a noção de Cibercultura, é necessário partir do conceito de ciberespaço, conforme proposto por Pierre Lévy em 1999. O Ciberespaço pode ser entendido como uma extensão virtual da realidade física, uma espécie de "mundo digital" onde ocorrem, comunicações e trocas de informações por meio da interconexão global de computadores e redes.

Esse espaço virtual, também conhecido como "rede", tornou-se uma poderosa ferramenta de comunicação e interação entre as pessoas, permitindo a formação de comunidades online, o compartilhamento de informações, a criação de conteúdo e o acesso a um vasto universo de conhecimento e cultura.

Quando aplicado à museologia, o conceito de ciberespaço oferece um novo cenário para a apresentação e exploração do patrimônio cultural e artístico. Os museus virtuais, por exemplo, são ambientes online que permitem aos visitantes explorar coleções, exposições e experiências culturais de forma interativa e imersiva, mesmo à distância física.

Os espaços físicos dos museus ainda têm um papel fundamental na proteção direta e tangível das obras de arte e objetos culturais, proporcionando uma experiência sensorial única. Por outro lado, o Ciberespaço e a Cibercultura, oferecem possibilidades inovadoras, permitindo que os museus alcancem um público mais

amplo e diversificado, que ultrapasse barreiras geográficas e sociais, e que desfrute de experiências interativas e personalizadas.

Portanto, é essencial que a museologia compreenda a complementaridade entre o real e o virtual, buscando integrar de forma harmoniosa e estratégica essas duas dimensões para proporcionar ao público experiências ricas, inclusivas e relevantes. O uso inteligente e criativo do ciberespaço pode enriquecer o campo da museologia, tornando-o mais acessível, dinâmico e conectado com as demandas da sociedade contemporânea. A questão central da pesquisa é: As características únicas da experiência museológica no ambiente virtual, especialmente considerando o contexto da Pandemia, são tão relevantes a ponto de viabilizar a análise utilizando o conceito convencional de "Fato Museal", e pensar este olhar para a virtualidade no contexto Cibermuseal.

A combinação dessas questões busca compreender a natureza das experiências museológicas na virtualidade e avaliar se as especificidades desse ambiente digital abordaram uma abordagem conceitual diferente da tradicional, representada pelo conceito de Fato Museal, para a contribuição na Museologia, a pesquisa busca enriquecer o campo da museologia, que se concentra no estudo dos museus e da experiência museal. Isso sugere que a pesquisa pretenda adicionar novos conhecimentos, teorias ou abordagens que possam ser aplicadas ao estudo e à prática dos museus. E de compreensão das transformações, além disso, a pesquisa visa aprofundar a compreensão das mudanças que ocorreram nos museus, especialmente durante uma pandemia.

Em vista disso, a pesquisa tem como objetivo principal analisar a reinvenção dos museus durante a pandemia e como o Fato Museal foi impactado durante este período. Sendo assim, os objetivos específicos são: refletir o impacto da pandemia nos museus; explorar o alargamento do uso da virtualidade nos museus; analisar o conceito e a caracterização do Fato Museal na virtualidade e como se deu a sua possível reinvenção durante a pandemia; discorrer sobre como os processos e especificidades do fato Cibermuseal; reflexionar possíveis fragilizações no Fato Museal, para se pensar no virtual. A pesquisa tem como objetivo principal investigar a reinvenção dos museus durante o período da pandemia de COVID-19 e como o conceito de Fato Museal foi impactado nesse contexto. Para alcançar esse objetivo, foram alcançados objetivos específicos que guiarão a análise e reflexão sobre as

mudanças ocorridas no campo museológico durante esse período desafiador. Esses objetivos específicos são:

Refletir sobre o impacto da pandemia nos museus: Nesse objetivo, a pesquisa buscará compreender de que forma a pandemia afetou os museus em diversos aspectos, como no fechamento temporário das instituições, na diminuição de visitantes presenciais, na necessidade de adoção de medidas de segurança e nas mudanças nas práticas museológicas.

A caracterização do "Fato Museal" no contexto virtual, bem como sua possível transformação durante o período da pandemia. A pesquisa explora a adaptação desse conceito às experiências fornecidas pelas plataformas digitais, analisando como ele se aplica a essas novas formas de interação e de presença *online* durante a Pandemia. Analisando os processos e particularidades do "Fato Cibermuseal". Nesse aspecto, será realizada uma análise aprofundada das novas dinâmicas e características que emergem com a inclusão da virtualidade no âmbito museológico. Isso culminará na definição e compreensão do conceito de "Fato Cibermuseal". Serão considerados elementos como interatividade, disseminação de conteúdo e o impacto resultante na experiência do público.

O "Fato Cibermuseal" representa uma mudança paradigmática na forma como compreendemos a experiência museal, na virtualidade, a adaptação das práticas museológicas às plataformas digitais é o aprendizado sobre o que o Fato Cibermuseal se sustenta. A tecnologia não é apenas um acessório, mas uma parte intrínseca da experiência museal. Concluindo, o conceito do Fato Cibermuseal não é meramente uma extensão do Fato Museal, mas sim um eixo para se pensar museu e virtualidade.

Em uma das hipóteses refletir o Fato Museal diante a reinvenção museal e discorrer sobre o Fato Cibermuseal para pensar sobre a compreensão da experiência virtual neste cenário não é adequada a partir do arcabouço teórico do fato museal, porque essa teoria foi formulada como um conceito filosófico para explicar a experiência no processo. No entanto, a expressão "fato museal" não considera a presença do usuário online. Com a crescente incorporação da virtualidade no campo museológico, a experiência museal se expandiu para além do ambiente físico, e novas dinâmicas e interações foram estabelecidas com o público online. Nesse contexto, a expressão "Fato Cibermuseal" tem surgido para abordar as especificidades das experiências museológicas no meio virtual, considerando a presença do usuário online e as particularidades dessa interação.

O Fato Cibermuseal engloba elementos que vão além da abordagem do Fato Museal tradicional, incluindo a interatividade, a imersão virtual, a participação ativa do público e a adaptação das práticas museológicas às plataformas digitais. Essa nova perspectiva teórica é essencial para refletir sobre a compreensão da experiência virtual em um cenário de reinvenção museal durante a pandemia.

Ao pensar sobre a compreensão da experiência virtual neste cenário, é necessário levar em conta os aspectos específicos da interação do público com os museus na virtualidade, como a acessibilidade, a democratização do acesso à cultura, a diversidade de formas de apresentação do acervo e as possibilidades de interação com outros visitantes online.

Portanto, é adequado considerar a reflexão sobre o Fato Museal diante da reinvenção museal, mas também é fundamental incorporar a abordagem do Fato Cibermuseal para compreender a experiência virtual de forma mais abrangente e adequada aos desafios e oportunidades apresentadas pelo ambiente digital. Dessa forma, a pesquisa pode oferecer uma análise mais completa das transformações do campo museológico durante a pandemia e a era digital.

A partir da análise que compõe a memória dos museus durante a pandemia no Rio Grande do Sul (RS)³, busca-se compreender por qual motivo os recursos digitais se tornaram mais requisitados no contexto da pandemia. Ao mesmo tempo, serão analisadas as possíveis vias para a criação de novos formatos de interação museológica, que permitiram aos museus se reinventarem nesse aspecto durante este período.

Ao realizar uma revisão bibliográfica, é importante buscar estudos e pesquisas que abordem a relação entre os museus e a pandemia, bem como a incorporação da virtualidade nesse contexto. Buscar por autores que discutem conceitos como Fato Museal, Fato Cibermuseal, experiência virtual, interatividade, acessibilidade e outros temas pertinentes ao objeto de estudo será essencial para fundamentar a pesquisa.

Além disso, a análise da memória dos museus no Rio Grande do Sul durante a pandemia pode fornecer informações sobre as estratégias adotadas por essas instituições para se adaptarem ao empreendimento planejado. Entrevistas com profissionais dos museus, relatórios e documentos institucionais também podem ser

³ O projeto de pesquisa “Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas”, vinculado ao curso de Museologia e ao Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio da Fabico/UFRGS coordenado pelo professora DraVanessa Aquino

fontes valiosas de dados para compreender como a reinvenção museal se deu nessa região específica.

A respeito da teoria da museologia, por exemplo, sobre a teoria do fato museal definido por Guarnieri (1974/2010), em busca do entendimento e compreensão para avançar ao encontro do que trata o objeto da museologia para seguir com a teoria da musealização definido por Gregorová (1980) e tomar direcionamento para a teoria da comunicação, visando estabelecer conexão entre comunicação e museologia enfatizada na teoria museológica de Henriques (Henriques; Ferreira, 2021).

Outros fatores como: a participação do público na criação do fato Cibermuseal, a interação social, a visualização e percepção do fato e sua difusão mídia, também são abordados, além de outras dinâmicas envolvidas no estudo. Pretende-se por meio dos conceitos e estudos teóricos acima citados compreender como os fatos digitais no contexto da musealização impactam a pesquisa e a experiência dos visitantes. De fato, ao abordar outros fatores como a participação do público conectado na criação do Fato Cibermuseal, a interação social, a visualização e percepção do fato e sua transmissão nas mídias, a pesquisa busca uma visão abrangente sobre como os museus reinventados no meio virtual, ao utilizar os conceitos e estudos teóricos mencionados acima, a pesquisa pode aprofundar a compreensão sobre a relação entre a museologia e a comunicação, bem como sobre a natureza da experiência museal na virtualidade. O Fato Cibermuseal surge como uma nova perspectiva teórica que leva em conta a interação ativa do público conectado, a qual pode influenciar a criação, a transmissão e a percepção dos conteúdos culturais no ambiente digital.

A participação do público na criação do Fato Cibermuseal pode ser um elemento essencial para tornar a experiência mais participativa, interativa e inclusiva. Essa interação social pode ser facilitada pelas tecnologias digitais e plataformas colaborativas, permitindo que os visitantes se tornem cocriadores e coautores das narrativas e experiências culturais felizes.

A visualização e percepção do Fato Cibermuseal também são fatores importantes a serem considerados, a natureza dos ambientes digitais pode permitir novas formas de apresentação e interpretação dos conteúdos culturais, oferecendo uma experiência mais imersiva e envolvente para os visitantes. A difusão nas mídias é um aspecto relevante para alcançar um público mais amplo e diversificado. Os museus podem aproveitar as redes sociais, sites, aplicativos e outras plataformas online para alcançar diferentes públicos e ampliar o acesso à cultura.

Ao analisar esses fatores e dinâmicas envolvidos no estudo, a pesquisa pode contribuir para uma compreensão mais aprofundada sobre como os fatos digitais no contexto da musealização impactam a pesquisa museológica e a experiência dos visitantes. A combinação dos conceitos e estudos teóricos mencionados pode fornecer uma base contínua para analisar as transformações ocorridas nos museus durante a pandemia e na era digital, permitindo *insights* para o aprimoramento das práticas museológicas e para uma comunicação mais efetiva com o público conectado.

É evidente que a seleção desse tema para a pesquisa é resultado de um longo percurso acadêmico e uma trajetória de investigação e interesse nos temas relacionados a museus e virtualidade ao longo dos anos. O recorte para o desenvolvimento da pesquisa, que se baseia nas leituras e observações do autor durante o período de isolamento social, é pertinente, considerando que esse foi um momento crítico para os museus em todo o mundo.

A motivação pela escolha do tema, impulsionada pela curiosidade e desejo de entender como os museus estavam enfrentando os desafios do isolamento social e como se adaptaram à restrição do acesso presencial do público visitante, é válida. A pandemia de COVID-19 representou uma crise sem precedentes para as instituições culturais, e investigar como os museus responderam a esse cenário de incerteza é de relevância para a compreensão das transformações no campo museológico.

A pertinência do trabalho é ressaltada ao enfatizar o impacto da teoria do Fato Museal e sua possível reinvenção no contexto da virtualidade. Ao refletir sobre a aplicabilidade dessa teoria tradicional em um cenário cada vez mais digital, a pesquisa pode oferecer *insights* valiosos sobre como a experiência museal tem sido redefinida e como os museus têm explorado novas abordagens para engajar o público em ambiente virtual.

Acredita-se que essa pesquisa pode contribuir significativamente para o avanço do conhecimento no campo da museologia e para a compreensão das mudanças que ocorreram nos museus durante a pandemia e na era da virtualidade. Ao investigar a reinvenção dos museus e o papel da teoria do Fato Museal nesse contexto, o trabalho pode fornecer uma base teórica sólida para melhorar as práticas museológicas e promover uma experiência mais significativa e inclusiva para o público visitante, tanto presencial quanto virtualmente.

Através da pesquisa pode-se revisitar um dos conceitos norteadores da Museologia, suas flutuações e mutações, decorrentes das mudanças socioculturais: tempo, espaço e sujeitos. O tema tem relação de afinidade e estreita intimidade no desenvolvimento de ações museológicas para favorecer a democratização da cultura e para a inserção da museologia na contemporaneidade, com a relação entre passado e presente, abarcando a necessidade de construção de narrativas que contemplem a diversidade e os departamentos da museologia.

A análise vai contribuir para a ampliação na compreensão das relações culturais no campo da museologia que tiveram novos olhares e processos durante a pandemia, e discutir sobre em que medidas tais reflexões podem ser desenvolvidas para o melhor aproveitamento dos espaços museológicos na virtualidade, com o objetivo de representar o tempo presente de maneira crítica e consciente. Espera-se com este trabalho revisar conceitos e concepções relacionadas ao tempo, espaço e sujeitos nas abordagens museológicas, a contribuição na discussão sobre a aproximação entre os conceitos da Museologia e sua aplicação na prática, em busca de novos entendimentos e o uso dos museus. Ao explorar como os museus tiveram que se reinventar e adotar novos olhares e processos diante das restrições impostas pelo isolamento social, o estudo proporcionará uma visão mais abrangente das mudanças ocorridas nesse campo.

Ao discutir sobre as medidas para o melhor aproveitamento dos espaços museológicos na virtualidade, o trabalho abordará como os museus podem representar o tempo presente de maneira crítica e consciente, adaptando-se ao contexto digital de forma reflexiva e significativa. Isso pode ser especialmente relevante para alcançar públicos mais amplos e diversificados, permitindo que os museus cumpram sua missão cultural mesmo em períodos de restrições físicas como foi a da Pandemia.

Uma revisão de conceitos e concepções relacionadas ao tempo, espaço e assuntos nas abordagens museológicas é fundamental para atualizar a teoria e prática nesse campo. A discussão sobre a aproximação entre os conceitos de museologia e sua aplicação na prática pode abrir caminho para novos entendimentos e usos dos museus, buscando atender às necessidades e expectativas do público conectado e em constante mudança.

Com essas reflexões e contribuições, espera-se que o trabalho colabore para o campo da museologia, promovendo uma maior conscientização sobre o potencial

da virtualidade para a representação do tempo presente, bem como para a preservação dos espaços museológicos como ambientes de aprendizado, diálogo e reflexão crítica. O resultado dessa pesquisa pode incentivar o desenvolvimento de práticas museológicas mais inclusivas e dinâmicas, atendidas às demandas da sociedade contemporânea, e assim, consolidar os museus como agentes culturais ativos e relevantes na era digital.

A prospecção teórica e conceitualmente funcional um papel inovador e relevante nesta pesquisa, considerando as manifestações digitais na contemporaneidade. Com o avanço das tecnologias digitais e a crescente presença da internet na vida das pessoas, novas formas de expressões culturais populares, incluindo o Fato Museal na virtualidade e a Cibercultura.

Através da prospecção teórica e conceitual, a pesquisa se propõe a explorar e compreender mais profundamente os significados, sentidos e funções dessas expressões digitais. Isso permitirá uma análise mais abrangente e contextualizada das transformações ocorridas nos espaços museais durante o tempo pandêmico, especialmente considerando as mudanças significativas na sociedade contemporânea.

Outro ponto crucial deste estudo é a identificação dos principais desafios enfrentados pelas instituições museais nessa transição para o ambiente virtual. A falta de familiaridade com a tecnologia, questões de acessibilidade digital e a necessidade de repensar a curadoria e a mediação cultural para o meio online são alguns dos desafios que serão experimentados nesta pesquisa.

Ao final do estudo, espera-se fornecer créditos para aprimorar a prática museológica no contexto do Fato Cibermuseal, destacando-se como boas práticas e lições aprendidas durante a pandemia. Essa investigação pode contribuir para o desenvolvimento de diretrizes e estratégias efetivas para a criação de experiências culturais no ambiente virtual, garantindo que os museus possam continuar cumprindo sua missão cultural mesmo em períodos de restrições físicas.

A pesquisa busca, assim, trazer uma visão aprofundada sobre as mudanças na forma de fruição dos museus na era digital, refletindo sobre a reinvenção do Fato Museal na dinâmica do Fato Cibermuseal, e identificando os desafios a serem enfrentados para promover uma experiência cultural inclusiva, rica e significativa para o público conectado.

O Fato Museal consiste em um conjunto de elementos, tais como a exposição, os espaços físicos, os discursos, os usos, as práticas e as narrativas, onde todos esses elementos se entrecruzam para formar a experiência museal. É um processo ativo, dinâmico e interativo que envolve os visitantes, os profissionais de museu, os artistas, as instituições, os patrocinadores e a sociedade em geral.

O Fato Cibermuseal é um processo semelhante ao Fato Museal, mas com a virtualidade como meio primordial. Nessa perspectiva, a virtualidade é o meio mais importante, através do qual os museus podem se comunicar com seu público. Os museus podem usar diversas plataformas, como redes sociais, realidade virtual ou aumentada, blogs, *podcasts*, vídeos e outras ferramentas de mídia digital para expandir sua presença virtual e criar uma experiência significativa para os visitantes.

A relação entre Fato Museal na virtualidade ocorre em outro momento, entre objeto e sujeito, conforme Ceravolo (2004) "apresenta a relação do objeto de estudo, no entanto, deslocou-se transferindo-se de uma Museologia de museus para a relação específica do homem com a realidade" (na concepção de Stránsky e Anna Gregorová fato museal segundo Waldisa Rússio Guarnieri)" ou como uma relação mediadora entre homem e patrimônio (Bellaigue, 2000). O objeto de estudo propõe, portanto, uma releitura da experiência museal que se amplia para além da simples conservação e valorização de objetos, que passa a constituir-se também como um veículo de diálogo e discussão sobre patrimônio, identidades e sentidos de lugar.

Assim, dentro de sua concepção, a temática do patrimônio compreende aspectos culturais, sociais, políticos e econômicos, considerados como relevantes para compor um conhecimento no Ciberespaço. Sendo assim, pretende-se que as produções materiais e imateriais, bem como as formas de expressão, propiciem oportunidades efetivas de aproximação entre os museus e a sociedade, que provoque mudanças culturais no Ciberespaço museal tanto individuais quanto coletivas.

O Fato Museal no contexto que se insere no Ciberespaço, realçando processos museais em outro tempo e outro espaço. Em suma, o Fato Cibermuseal é uma expansão do Fato Museal que incorpora a virtualidade como meio primordial para a comunicação com o público. É necessário que os museus desenvolvam estratégias de conteúdo que considerem as limitações dos visitantes, para que eles possam ter acesso e entendimento do conteúdo apresentado, este é visto como um dos desafios para os museus na era digital.

Neste trecho do texto, é apresentada a abordagem teórico-conceitual da dissertação, que visa explorar e apresentar a articulação entre três conceitos principais: o objeto da Museologia, o Fato Museal e seus princípios fundamentais, e os pontos de proteção no contexto da pandemia. O objetivo é analisar como esses conceitos se relacionam e são afetados pela virtualidade e pela situação pandêmica, especialmente no contexto dos museus.

Para atingir esse propósito, o autor utilizará diversos autores que são referências na discussão dos conceitos em questão. Por exemplo, para abordar o objeto da Museologia, serão utilizados os trabalhos de Stransky (1980.2008), Van Mensh (1994) e Gregorová (1980). Esses autores discutem o que deve ser considerado como objeto de estudo da Museologia, ou seja, o que é relevante e digno de ser preservado e comunicado pelos museus.

Em relação ao Fato Museal, serão utilizadas as contribuições de Guarnieri (1981), que desenvolveu a teoria do Fato Museal como uma concepção filosófica para explicar a experiência no processo museológico. O Fato Museal é visto como um conjunto de elementos que formam a experiência museal e engloba diversos aspectos, como exposições, espaços físicos, discursos, práticas e narrativas.

Para embasar a discussão sobre o Fato Cibermuseal, que é o eixo central deste trabalho e explora as potencialidades da virtualidade e a influência da pandemia nos museus, serão utilizados os conceitos de Lévy (1999) sobre a Cibercultura e os trabalhos de Henriques e Ferreira de Lara (2021) sobre a Cibermuseologia e o Museu Virtual.

O conceito de Cibermuseologia se refere à parte da museologia que trata da relação entre o museu, suas exposições e o público, com o uso e incorporação de tecnologias digitais. É um campo de pesquisa que explora como as tecnologias digitais podem ser aplicadas ao contexto museológico para enriquecer a experiência do público, promover a acessibilidade, criar interatividade e fornecer novas formas de apresentação e interpretação do acervo. ⁴

A Cibermuseologia envolve o uso de várias ferramentas móveis e dispositivos digitais, como aplicativos, realidade virtual, realidade aumentada, sistemas interativos, redes sociais, entre outros, para ampliar as possibilidades de conexão entre o público

⁴ Tradução francesa de Maëlle Gouret, Sylvie Lucas e Marion Roché. Traduções adicionais: In Fine Traduction © Armand Colin, Paris, 2022 Armand Colin é uma marca registrada da Dunod Publisher, 11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff ISBN: 978-2-200-63561-9

e o patrimônio cultural exibido nos museus. Essas tecnologias permitem que os visitantes se envolvam de forma mais ativa, participativa e personalizada com as exposições, proporcionando uma experiência mais imersiva e cativante.

Além disso, a Cibermuseologia também pode abordar questões relacionadas à preservação digital do patrimônio cultural, à curadoria e à gestão de coleções digitais, bem como às estratégias de comunicação e marketing digital para atrair e engajar o público de forma mais abrangente.

É importante ressaltar que a Cibermuseologia é uma área em constante evolução, à medida que novas tecnologias emergem e conforme as demandas e expectativas do público também mudam. Dessa forma, a pesquisa e a prática nessa área buscam acompanhar e aproveitar as inovações tecnológicas para tornar os museus mais dinâmicos, inclusivos e relevantes na era digital. É um campo de pesquisa que explora como as tecnologias digitais têm impactado e transformado os processos museológicos, ampliando as possibilidades de comunicação, interação e fruição do público com o acervo cultural.

A Cibermuseologia engloba estudos e reflexões sobre como as tecnologias digitais podem ser utilizadas de forma inovadora e eficiente nos museus, criando novas experiências para o público virtual. Isso pode incluir a criação de exposições virtuais, o uso de aplicativos móveis para enriquecer a visita ao museu, a disponibilização de acervos online, entre outras práticas.

Essa abordagem reconhece a importância crescente das tecnologias digitais na sociedade contemporânea e como elas têm influenciado o modo como as pessoas consomem cultura e informações. A Cibermuseologia busca, portanto, compreender como os museus podem se adaptar e aproveitar as potencialidades dessas tecnologias para tornar suas coleções e exposições mais acessíveis, interativas e atrativas para o público conectado.

A integração da Cibermuseologia ao campo da museologia reflete a necessidade de se pensar de forma inovadora e atualizada sobre o papel dos museus na era digital. Ao explorar a relação entre o museu e as tecnologias digitais, a Cibermuseologia contribui para aprimorar a comunicação e a interação entre a instituição e o público, ampliando o alcance e o impacto da cultura e do patrimônio cultural na sociedade contemporânea.

A dissertação busca aprofundar-se na intersecção entre os conceitos de Fato Museal, Cibermuseologia, virtualidade e pandemia, com o objetivo de compreender

como o Fato Museal é adaptado e transformado no ambiente virtual, considerando as oportunidades e desafios que surgem nesse cenário em constante mudança. Essa abordagem teórico-conceitual é de extrema importância para analisar as mudanças e inovações ocorridas nos processos museais durante a pandemia e como a virtualidade tem se tornado um meio fundamental para a comunicação com o público.

O ponto de partida da pesquisa é a delimitação do pólo epistemológico, que tem como objetivo posicionar a investigação nos fundamentos lógicos da área, no estudo crítico dos princípios, nas hipóteses e paradigmas que orientam a pesquisa. Em seguida, no polo teórico, busca-se construir um arcabouço de teóricos como referências para embasar a hipótese e a construção de conceitos. Essa etapa é essencial para fundamentar a investigação e fornece uma base sólida para a análise dos fenômenos museais no contexto da virtualidade e pandemia.

Assim se dedica a realizar operações técnicas para coletar dados relevantes sobre o objeto de estudo. Nesse caso, a pesquisa visa levantar informações específicas sobre como as transformações nos processos museais durante a pandemia, explorando como os museus utilizaram a virtualidade como meio primordial para se comunicar com o público e fornecer experiências culturais.

Com as combinações - epistemológico, teórico e técnico - a dissertação almeja avançar no entendimento da relação entre os conceitos propostos e como eles impactam a museologia contemporânea. O estudo pretende contribuir para a extensão do conhecimento sobre as práticas museais na era digital, permitindo reflexões e reflexões sobre as potencialidades e desafios dessa nova dinâmica para o campo da museologia e sua comunicação com o público.

O objeto da investigação, bem como as bases paradigmáticas e os fundamentos nos quais a pesquisa será conduzida. A definição do objeto de investigação será voltada à disciplina da mediação da informação e a mediação cultural e se pautará nos conceitos de cultura, bens culturais e identidades sociais no contexto da produção cultural brasileira. Considerando-se também a prevalência da assimilação da cultura na formação da memória e da identidade social.

Em seguida, no polo teórico, como guia a elaboração de hipóteses e a construção dos conceitos de representação, educação, cultura, aprendizado e mediação. Neste, busca-se o delineamento dos conceitos de Memória Social e Patrimônio Cultural Cibercultura e Museus e Virtualidade, por meio de uma abordagem sistêmica. Visa uma conceituação do termo cultura no âmbito da Ciência

da Informação com base na revisão da literatura do tema. Será utilizada a pesquisa resultado de estudo sobre o cenário museológico do Estado referentes às ações desenvolvidas em meio digital entre 2020 e 2021⁵. Os dados inéditos coletados e analisados pelo Projeto Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas.

A fim de trazer algumas reflexões para a melhor visualização de dados e da teoria proposta de investigação ponderando olhares para as redes sociais como foco gerador do debate para o Fato Cibermuseal. Os procedimentos metodológicos, foi utilizada uma abordagem qualitativa e quantitativa, tratando o objeto de pesquisa a partir de pesquisas bibliográficas como ponto principal de apoio para a coleta de dados por meio do estudo teórico, exploratório, bibliográfico e documental. Busca compreender de que maneira as instituições de memória criam mecanismos de mediação cultural que propiciem a ampliação da bagagem cultural dos usuários.

Com o objetivo de aprofundar a visualização de dados e examinar a teoria proposta de investigação, este estudo se concentra em trazer reflexões relevantes, enfocando especialmente as redes sociais como ponto gerador do debate em torno do conceito de Fato Cibermuseal. Para alcançar esses objetivos, foram utilizados métodos metodológicos empregados que combinam abordagens qualitativas e quantitativas.

Ao analisar o papel das redes sociais nesse contexto, a pesquisa visou identificar como essas plataformas têm sido utilizadas pelas instituições de memória para promover o Fato Cibermuseal e engajar o público em diálogos sobre cultura, memória e identidade.

Os resultados obtidos nesta pesquisa têm como objetivo orientar e fundamentar a elaboração da hipótese de que as instituições de memória podem desempenhar um papel relevante na transformação social. Para alcançar esse propósito, foram utilizadas pesquisas bibliográficas e empíricas, buscando analisar as contribuições das novas tecnologias na Cibermusealização, a partir do conceito de Fato Museal, e repensar esse conceito considerando a Cibermuseologia em sua reinvenção.

Além disso, a análise dos dados coletados também refletirá sobre como as instituições de memória podem se tornar agentes de transformação social,

⁵ O projeto de pesquisa “Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas”, vinculado ao curso de Museologia e ao Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio da Fabico/UFRGS.

promovendo o acesso à cultura, a preservação da memória coletiva e o diálogo intercultural. Com base nos resultados obtidos, esperamos contribuir para a expansão do conhecimento sobre o papel dos museus na sociedade contemporânea, enfatizando sua importância como espaços de construção e disseminação de conhecimento, cultura e identidade.

Ao repensar o conceito de Fato Museal à luz da Cibermuseologia e das transformações digitais, a pesquisa também visa oferecer avanços para a atualização das práticas museológicas, permitindo que as instituições de memória acompanhem as mudanças tecnológicas e atendam às expectativas e necessidades do público conectado. Dessa forma, a pesquisa contribui para a reflexão sobre o papel dos museus na era digital e sua capacidade de influenciar e contribuir para a transformação social em um mundo cada vez mais virtual e interconectado.

Conforme Minayo (1994), a pesquisa qualitativa preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser somente quantificados, e foca-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais a partir do universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Segundo Maria Immacolata Vassalo de Lopes (1990), a pesquisa se configura enquanto estrutura e processo. Estrutura se dá em razão de estar articulada “verticalmente” entre dimensões: epistemológica, teórica, metódica e técnica. Já o processo se dá através da articulação “horizontal” entre fases, ou momentos da investigação: definição do objeto de pesquisa, observação, descrição e interpretação e, em vista disso, o campo da pesquisa é tecido pela dinâmica de uma rede de articulações verticais (estrutura), quando se organiza como discurso científico, e articulações horizontais (processo), quando se realiza como prática científica. Ainda conforme Lopes (1990), a utilização do termo metodologia da pesquisa difere-se do termo metodologia na pesquisa.

André Lemos (2021) que ao indagar e reflexionar sobre os agenciamentos sociotécnicos causados pela pandemia do COVID-19, demonstrou que a tecnologia é um vírus que se encontra em todos os meios e ambientes, promovendo desenvolvimento e obrigando o homem a se aceitar “como um ser tecnológico, uma vez que a tecnologia é e se encontra presente em sua essência” (Lemos, 2020, p.19).

Lemos enfatiza que a tecnologia não é apenas algo externo ao ser humano, mas está intrinsecamente presente em sua essência. Isso significa que os avanços tecnológicos estão profundamente enraizados na vida cotidiana das pessoas, permeando suas atividades, relações sociais e experiências.

A pandemia de COVID-19, como uma situação de grande escala e impacto global, acelerou ainda mais essa relação entre o homem e a tecnologia. Com as medidas de isolamento social e restrições de mobilidade, a sociedade se viu forçada a se adaptar rapidamente ao uso intensificado de tecnologias digitais para diversas finalidades, desde o trabalho remoto até a comunicação, entretenimento e acesso à cultura.

Dessa forma, as reflexões de André Lemos destacam a importância de compreender a tecnologia como uma parte intrínseca da experiência humana, e que a pandemia atual como um catalisador para fortalecer essa relação homem-tecnologia. A partir dessa compreensão, é possível observar como os agenciamentos sociotécnicos moldam e transformam a sociedade, incluindo o campo da cultura e dos museus, impulsionando novas possibilidades e desafios na era digital.

Em consequência da COVID-19, a rotina das pessoas se alterou em nível global devido às medidas de proteção e combate ao vírus que até então eram desconhecidas. Para enfrentar o período, muitas pessoas buscaram alternativas para se manterem ocupadas e saudáveis. Algumas dedicaram-se a atividades criativas como: artesanato, leitura, pintura, culinária e muitas mais. Outras pessoas utilizaram da virtualidade para praticar exercícios físicos, até mesmo de maneira online.

A importância da tecnologia foi percebida, mais do que nunca, durante o período pandêmico, como essencial para as pessoas continuarem em contato com familiares e amigos; realizarem encontros de grupos de estudos ou trabalho, tudo online. Nesse sentido, o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação teve um impacto relevante no museu e na sua relação com os públicos virtuais, propondo uma redefinição do conceito de museu e do objeto museal (Boys; Boddington, 2014).

Tal transformação se deu a partir da utilização de novas tecnologias que possibilitaram o acesso de públicos em nível mundial, por meio de exposições, visitas virtuais, salas de aula/aulas on-line, áudio-guias, jogos educativos etc. Assim, pôde-se acessar coleções, mostras e obras mantidas pelos museus, para além do espaço físico.

Uma das redes sociais que mais cresceu no mundo em número de usuários é o Instagram (Sheldon; Bryant, 2016). Com origem em 2010, o Instagram é considerado uma rede social relativamente nova que permite o compartilhamento de

fotos e vídeos (Hu; Manikonda; Kambhampati, 2014). Para Suess (2014), a popularidade da plataforma é um reflexo da crescente cultura visual da sociedade.

Atrair o público e manter nos museus, de forma criativa, trará maior interação das pessoas com a instituição. Ao usar o acesso à informação digital e recursos que incluem imagens, vídeos, áudios e textos, as pessoas terão melhores chances e possibilidades de entenderem e se conectarem. Além disso, esse meio ajuda a abordar conteúdos de maneira mais dinâmica e envolvente, resultando em uma experiência mais completa. Alguns serviços à disposição envolvem a criação de museus virtuais, a produção de narrativas inovadoras e ações interativas que oferecem a experiência de realidade aumentada e virtual.

Conforme o Dicionário de Museologia 2022, o Virtual consiste em:

O uso deste termo, associado ao museu, geralmente se refere ao digital e ao “museu virtual “. Como adjetivo, “virtual” significa mais holisticamente “aquilo que está em potência e sem efeito real”. Nesse sentido, em termos filosóficos, o “virtual” se opõe ao “atual” e não ao “real”. Em computação, o uso do conceito de "memória virtual" é baseado no uso de uma memória de massa de menor capacidade do que a memória necessária para executar um programa e que não é necessário mobilizar toda a memória do disco rígido ao mesmo tempo. Ele é de fato uma memória virtual em potencial. De forma mais geral, se seguirmos Pierre Lévy, a virtualização consiste em voltar de um fato concreto ao problema ao qual ele responde como possível solução. É assim que caminhar aparece como uma solução para o problema da locomoção, uma solução entre outras, ao lado da roda e quaisquer outros meios, que são, face ao problema inicial e sua primeira solução, como tantos substitutos que, cada um a seu modo, “atualizar” o movimento. Bernard Deloche insiste nisso perspectiva para entender o uso do termo em museus: “O conceito de virtual está enraizado no fundo cultural do Ocidente desde a famosa distinção estabelecida por Aristóteles entre potência e ato, a palavra o próprio ser virtual formado na etimologia latina de 'virtus', que significa notadamente potência e, por extensão, capacidade. Em sentido estrito, o virtual não é o digital nem o irreal, apenas designa o potencialmente real, isto é, não atualizado, como o ovo ou a semente é uma galinha ou uns travamentos virtuais, não atualizados. Mas o ovo de galinha nunca dará um apto, porque o link de um para o outro é exclusivo; por outro lado podemos imaginar situações em que a relação entre o problema colocado e sua atualização inclui uma certa margem de indeterminação. A originalidade do gênio humano, ao contrário das produções da natureza, reside precisamente no fato de que para um dado problema (virtual) existem possível fornecer várias soluções concorrentes (atualizações): isso é assim como a roda ou esquis, por exemplo, são soluções para o problema de deslocamento que na maioria das vezes resolvemos caminhando. A roda será, portanto, uma ‘virtualização’ do caminhar (Lévy, 1998). Vamos chamá-lo de virtual o halo dessas soluções paralelas” (Deloche, 2004). Seguindo esta reflexão, verifica-se que o cibermuseu ou museu virtual, mas

também o museu do papel, o inventário em forma de base de dados ou os museológicos constituem virtualizações da problemática central do campo museológico, que é a transmissão do sensível. (Dicionário de Museologia, 2022, s. p., tradução nossa).

Refletindo o texto acima da conceituação, O conceito de "virtual" e suas implicações filosóficas e práticas, especialmente quando aplicado ao contexto dos museus. A reflexão aborda diferentes facetas do termo, mostrando como "virtual" pode ser compreendido em diferentes contextos e como se relaciona com o "real" e o "atual", o "virtual" é contrastado com o "atual", não com o "real". Ele representa um estado de potencialidade, algo que está em potência, mas ainda não se manifestou como eficaz. O exemplo da memória virtual em computação ilustra como uma parte de dados é usada ocasionalmente, mas não precisa ser totalmente acessada ao mesmo tempo. Essa ideia é ampliada com a analogia do movimento, onde soluções diferentes, como caminhar ou usar a roda, são ambientalmente viáveis para resolver o problema da locomoção.

O texto também sugere que o "virtual" não é apenas digital ou irreal, mas sim um estado de potencialidade que pode se tornar real, nesse contexto, o texto argumenta que o Cibermuseu, museu virtual, museu do papel e outras formas de museus são "virtualizações" da problemática central do campo museológico, que é a transmissão do sensível, ou seja, a capacidade de transmitir experiências e sensações por meio das diferentes formas de museus. A reflexão enfatiza a multiplicidade de soluções e abordagens para os desafios museológicos e como essas virtualizações representam maneiras diferentes de abordar a transmissão do sensível.

O conceito de "virtual" de maneira filosófica e prática, explorando como ele se aplica aos museus e à sua capacidade de oferecer soluções variadas para os desafios de transmissão de experiências e sensações.

Ao utilizar as redes sociais como plataformas de divulgação, os museus e instituições culturais podem compartilhar de forma dinâmica e interativa o trabalho que realizou. Isso inclui informações sobre exposições, eventos, palestras, pesquisas, entre outros conteúdos relevantes para o público. Através de postagens, vídeos, fotos e histórias, as instituições podem oferecer aos visitantes uma experiência virtual diferenciada e mais enriquecedora.

Além de ampliar a visibilidade das atividades culturais, as redes sociais também permitem uma interação direta com o público.

A criação de conteúdo para redes sociais, portanto, é uma estratégia essencial para que as instituições culturais se conectem com o público, tornando-se mais acessíveis, relevantes e envolventes. Essa abordagem contribui para expandir o alcance da cultura e do conhecimento, permitindo que mais pessoas tenham acesso a experiências culturais, mesmo à distância. Dessa forma, as redes sociais se tornam uma ferramenta poderosa para promover a cultura e fortalecer o vínculo entre as instituições e o público.

Os museus, assim, também podem atuar como espaços de criação de conteúdos virtualizados com base em seus acervos e tipologias, repensando o espaço museal. Os museus podem ocupar a Internet, chamada “rede das redes”, a partir de dois aspectos principais: primeiro, é um grande acervo de dados e de informações aberto a múltiplas escritas, consultas, leituras, usos e apropriações; segundo, é uma arena ampliada geograficamente e socialmente para interação, comunicação e sociabilidade. Portanto, atua como suporte de atividades cooperativas em escala mundial, organizadas no âmbito de comunidades massivamente interativas como a Wikipédia, os coletivos de desenvolvedores de softwares livres, os blogs, os jogadores em rede ou as plataformas relacionais, como Facebook, etc. (Cardon, 2008 *apud* Marteleto, 2010).

Dessa forma, é possível utilizar os novos recursos tecnológicos para criar experiências únicas para os visitantes, a partir do fornecimento de informações abrangentes, que enriqueçam a experiência do visitante, tornando-a mais significativa. Além disso, essas tecnologias possibilitam o aprimoramento das atividades presentes nos museus, como: educação, curadoria, gestão e comunicação museal, através da organização e compartilhamento de conteúdo didáticos, pesquisas e análises de dados. Portanto, é inegável o grande impacto que o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação têm na inclusão de públicos de todos os lugares e na acessibilidade e acesso aos museus ao redor do mundo. Ele permite uma evolução significativa nos museus, desenvolvendo e expandindo uma conexão maior entre os visitantes do museu.

2.1. Impactos da pandemia na sociedade e na cultura

A pandemia provocada pela COVID-19 alterou nossas rotinas e impactou a sociedade, o mundo, tal como conhecíamos, desacelerou. A primeira lição do novo Coronavírus, como menciona Latour (2020), é que os humanos são mais frágeis do

que imaginávamos. As pessoas e empresas sentiram o impacto econômico deste novo vírus. “O fenômeno da virtualização e a consequente metamorfose do objeto museológico sofreram uma ascensão no período da pandemia e provocaram efeitos diretos sobre o campo museal” (Silva, 2021.p. 11).

Há uma grande mudança no que se refere ao modo de trabalhar, com o home office e o comércio virtual. Desde o surgimento da pandemia, houve também um aumento na conscientização sobre a saúde pública e um interesse maior nos cuidados com a higiene, assim como movimentos contrários. Estas mudanças podem ser vistas com o aumento de produtos de higiene disponíveis no mercado, assim como na conscientização das pessoas em utilizá-los.

Durante o período de isolamento social, muitos shows artísticos foram realizados e transmitidos de casa, em que os artistas tiraram proveito da grande praticidade oferecida pelas redes sociais para divulgar, promover e alavancar suas produções. Outro recurso que ganhou grande adesão foi o “streaming”, com a proposta de disponibilizar os trabalhos dos artistas diretamente para o público de forma remota, evitando assim o aglomerado de pessoas, seguindo as normas de prevenção contra o avanço da pandemia. Alguns cantores usaram até mesmo a realidade virtual para exibir seus shows, procurando inovar para manter ou atingir seu público.

Essas transmissões têm produção de áudio e vídeo bem elaborados e usam alguns equipamentos como luzes profissionais, cenários e muitas vezes telões em áreas públicas. Além disso, as *lives* também podem contar com uma transmissão ao vivo para múltiplas plataformas, incluindo redes sociais, sites de streaming, e até mesmo para televisão. Elas também podem ter durações mais longas, podendo passar de 4 horas.

Segundo Aguiar e Aguiar,

as *lives* produzem um tipo de sociabilidade diferente daquela do mundo “físico”: enquanto assistem ao mesmo show, amigos trocam mensagens em aplicativos de conversa e, além disso, pode-se acompanhar o que os outros internautas comentam instantaneamente (Aguiar; Aguiar, 2021, p. 5).

É possível conectar-se com outras pessoas mais facilmente por meio de plataformas de redes sociais, como Facebook, Instagram e Twitter, sem precisar sair de sua casa, expandindo suas redes de relacionamentos e indo além dos limites

geográficos. Usar as redes sociais também permite a construção de autoridade na web como forma de promover negócios, alcançar audiências mais amplas e atingir objetivos comerciais.

Segundo o Sistema de Indicadores e Informações Culturais (IBGE, 2019), em 2018, 14,8% da população brasileira vivia em municípios sem provedor de acesso à internet. Isso significa que, em 2018, aproximadamente 18,8 milhões de brasileiros tinham acesso limitado a informações e serviços online e que as iniciativas de desenvolvimento de infraestrutura de telecomunicações precisam ser reforçadas em áreas estratégicas. Esse cenário dificulta a inclusão digital, pois sem acesso à internet não é possível a utilização da virtualidade online.

Devido às suas capacidades criativas e inovadoras, o uso da internet pode trazer benesses no sentido de conectar as pessoas e expandir suas visões de mundo, produzindo uma sociabilidade menos limitada. A sociabilidade durante a pandemia mostrou-se presente nesses eventos culturais online, e pensando nas redes sociais na Internet, são constituídas de representações dos atores sociais e de suas conexões (Recuero, 2009).

Portanto, a virtualização do museu durante a pandemia destaca-se como uma importante iniciativa para o acesso à cultura e ao entretenimento em meio aos desafios impostos pelo isolamento social. Além de oferecer conteúdo e obras de arte ao público, essa transformação digital também contribui para a visibilidade e fomento do trabalho artístico, contribuindo para a preservação e disseminação da arte e da cultura. A virtualização dos museus durante a pandemia revelou-se como uma iniciativa valiosa e necessária para manter o acesso à cultura e ao entretenimento em tempos de isolamento social. Ao fornecer aos visitantes a possibilidade de explorar exposições e obras de arte de forma remota, a transformação digital dos museus se mostra como uma alternativa criativa e enriquecedora.

Aceitar essa reinvenção de “assumir as mudanças existentes na sociedade para não se tornarem obsoletos, sendo capazes de manter seus trabalhos e se inovarem diante de circunstâncias inóspitas que podem surgir” (Morozov, 2020, p. 27).

Lemos 2021 problematiza de que os “modos de existir, formas de agir e tipos de arranjos que revelam soluções particulares de uma coletividade (o social)” (Lemos, 2021, p. 145), e que podemos pensar para os museus este “Existir” que no caso da pandemia foi de se colocar na virtualidade para existir, e até mesmo para justificar o quadro de funcionários, as ações museais para que não parassem. Lemos ainda

conclui que “a tecnologia é como um vírus e o vírus como a tecnologia, onde disparam ações mobilizando amplas redes que afetam o coletivo” (Lemos, 2021, p. 138).

A virtualização não é apenas uma simples tecnologia de informática, mas também uma revolução cultural. O termo virtualização foi criado para descrever o fenômeno como uma transformação em potência na forma como as pessoas aprendem, pensam e interagem uns com os outros. Para Lévy, o ambiente virtual é o espaço no qual possíveis futuros são explorados e em que as regras do jogo estão em constante mudança. Ele cria a noção de um ciberespaço, onde as pessoas podem se conectar e compartilhar conhecimento, assim como explorar novas formas de aprender, pensar e viver.

O virtual está constituído em estado latente, pronto a se transformar no real, por exemplo, a semente de uma árvore. A árvore está na semente, mas no atual momento não está aparecendo, mas nem por isso deixa de ser real. O virtual não é algo pronto e estático, é considerado como um nó de tendências, de força e potência [...] é como a passagem do possível para o real, ampliando espaços e tempos (Lévy, 1996, p. 17).

A virtualização na área cultural foi apresentada por muitos autores como uma saída para amenizar o período pandêmico para a sociedade, além de ser uma alternativa dos produtores culturais que tiveram suas atividades suspensas, utilizassem das plataformas virtuais para conseguir monetização. A economia foi particularmente afetada com a queda na demanda de muitos produtos e serviços e também a paralisação do mercado de trabalho. Inúmeros países implementaram medidas de estímulo econômico para compensar o imediatismo das perdas. Segundo Lemos (2020),

Mais do que um objeto ou um artefato, a tecnologia é também um constructo social. Pensar o vírus e as tecnologias como “nature-culture” nos permite vinculá-lo de forma mais concreta à dimensão associativa, vinculando humanos e não humanos, nos ajudando a compreender melhor os desafios em jogo (Lemos, 2020, p. 18).

No âmbito social, o isolamento e o afastamento afetaram as relações interpessoais e trouxeram medo e preocupação às pessoas. Muitas instituições tiveram que se adaptar para prestar assistência às pessoas que ficaram desempregadas. Os hábitos, além de práticas corporativas, também foram impactados pela pandemia. O distanciamento social se tornou fundamental para

prevenção de contágio, assim como a constante higienização de mãos e objetos e o uso de equipamentos de proteção individual como máscaras.

2.2. Reflexos da pandemia nos museus

Em 09 de julho de 2020, o Ibermuseus apresentou o Relatório 1 de impacto da pandemia e repositório COVID-19 para os museus (Ibermuseus, 2020). A pandemia causou impactos em todos os setores, e as instituições brasileiras neste contexto desafiador, tão ligadas à socialização e ao desenvolvimento cultural, foram imediatamente impactadas. Diante dessa nova realidade, museus em todo o mundo precisaram se adaptar, através de iniciativas e soluções criativas para possibilitar a manutenção da relação com seus públicos.

São, então, criados conteúdos virtuais, adaptados à realidade atual e às ferramentas e modos de acesso existentes, para promover a fruição única da experiência que cada museu oferece ao seu público. Além disso, museus também desenvolvem projetos educacionais a distância, direcionados para ambientes escolares e acadêmicos, com materiais para incentivar a busca de conhecimentos e o aprendizado, indo além da divulgação de conteúdos já existentes em suas respectivas instituições. O relatório apresentado pelo Ibermuseus (2020) destaca o impacto significativo que a pandemia da COVID-19 causou nos museus brasileiros e ao redor do mundo. Como instituições voltadas para a socialização e o desenvolvimento cultural, os museus foram diretamente afetados por essa nova realidade desafiadora.

Para enfrentar esse cenário, os museus adotaram uma série de iniciativas e soluções criativas para manter a relação com seu público e continuar cumprindo sua missão de oferecer experiências culturais únicas. A virtualização se tornou uma ferramenta fundamental nesse processo, permitindo que os museus criassem conteúdos virtuais adaptados à realidade atual e às ferramentas e modos de acesso existentes.

Através dessas plataformas virtuais, os museus conseguiram proporcionar aos visitantes a oportunidade de explorar exposições e acervos de forma remota, possibilitando que o público tivesse acesso a conteúdos culturais de maneira segura, mesmo em tempos de isolamento social.

Além disso, os museus também se dedicaram a desenvolver projetos educacionais a distância, direcionados a ambientes escolares e acadêmicos. Com

materiais educativos e interativos, eles incentivaram o aprendizado e a busca por conhecimento, oferecendo aos estudantes e professores a oportunidade de enriquecer suas experiências educacionais mesmo sem sair de casa.

Essas ações demonstram a resiliência e a capacidade de adaptação dos museus diante dos desafios impostos pela pandemia. Ao adotar novas estratégias e explorar o potencial das ferramentas digitais, os museus conseguiram continuar cumprindo sua função de disseminar a cultura, a arte e o conhecimento, mesmo em tempos tão complexos.

Essa transformação digital não apenas possibilitou a manutenção do relacionamento com o público, mas também abriu novas perspectivas para o futuro dos museus, mostrando que a virtualização pode ser uma importante aliada para a democratização do acesso à cultura e para a ampliação do alcance e impacto dessas instituições.

Este relatório elenca pontos para serem repensados e observados com mais atenção sobre como os museus, mesmo de portas fechadas, continuaram atuando, utilizando processos conforme descritos abaixo:

- Inovação nos processos museais: Utilizar novas tecnologias e plataformas para aprimorar os processos museais e manter um fluxo de trabalho eficiente.
- Adaptação ao ambiente digital: Os museus devem aproveitar o ambiente digital para oferecer experiências únicas aos visitantes.
- Desenvolvimento de novas formas de exibição: Utilizar novas formas de exibição, como áudio, vídeo, realidade virtual e/ou aumentada, para tornar a exposição mais interessante para os visitantes.
- Coleta de dados: Utilizar ferramentas de análise de dados para monitorar as interações dos visitantes e aprender como melhorar as exposições.
- Captura de histórias: Utilizar técnicas de narração para coletar histórias sobre a pandemia e preservar essas memórias para o futuro.
- Conteúdo interativo: Utilizar conteúdo interativo para envolver os visitantes e tornar a exposição mais interessante.
- Pesquisa sobre a Pandemia: Utilizar a pesquisa para investigar as ramificações sociais, políticas, culturais e outras dimensões da pandemia.

- Desenvolvimento de programação educacional: Utilizar programas educacionais para ensinar aos visitantes sobre a pandemia e seus impactos.
- Criação de ambientes de discussão: Utilizar ambientes de discussão para promover o diálogo entre os visitantes e compartilhar histórias sobre a pandemia.
- Utilização de ferramentas de compartilhamento de conteúdo: Utilizar ferramentas de compartilhamento de conteúdo para permitir que os visitantes compartilhem as histórias coletadas com outras pessoas (Ibermuseum, 2020).

Ainda, museus, em muitos casos, contam com o uso das redes sociais para aproximação com seu principal público, impulsionando conteúdos relacionados às suas mostras, pesquisas e ações de forma interativa e extramuros. Enquanto isso, no espaço físico, segurança e cuidados com a saúde são intensificados, alterando profundamente o modo como o acervo e exposições são experimentados pelos visitantes, seguindo as novas medidas de distanciamento e higiene onde as instituições estavam com as portas fechadas.

A pesquisa realizada pelo Ibermuseum (2020), com a participação de 434 instituições de 18 países – Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Cuba, Equador, El Salvador, Espanha, Guatemala, México, Panamá, Paraguai, Peru, Portugal, Uruguai e Venezuela -, oferece informações relevantes sobre a situação geral dos museus. Os dados são reveladores:

- Os profissionais que mais sofreram com demissões, suspensão ou readequação de contrato foram os responsáveis por visitas guiadas, mediação e educação presencial, exposições, loja, cafeteria e serviços terceirizados.
- 73% declarou haver reajustado suas atividades em resposta às medidas restritivas.
- 31% indicou que sua principal necessidade é contar com recursos financeiros para manutenção e sustentabilidade de sua gestão.
- 55% das instituições participantes declararam ter colaborado com sua comunidade para lidar com a emergência sanitária.
- 60% das instituições mistas afirmam que tiveram que renunciar a parte de seus funcionários.

Além disso, é importante lembrar que os museus desempenham um papel fundamental na preservação, gerenciamento e educação às suas peças históricas, patrimoniais e atos culturais, tornando-se assim evidência do legado histórico do nosso conhecimento e cultura.

Foi constatado no levantamento do Ibermuseus (2020) que, por exemplo, que os museus têm sido uma fonte vital de visitação, comunicação e educação nesses tempos desafiadores. Durante a pandemia, eles foram extremamente flexíveis, agindo rapidamente ao preparar seus serviços para novas modalidades de operação e atendimento, realizando exposições virtuais, serviços de streaming ou visitas virtuais, comunicando-se ativamente com suas audiências e fortalecendo sua conexão com elas através dos meios digitais.

A resiliência também foi destacada no Relatório como uma das principais características da indústria museológica, que foi capaz de explorar com sucesso o lado digital, bem como programas de patrocínio e campanhas de arrecadação de fundos, para apoio às suas atividades (Ibermuseus, 2020). Além disso, os museus foram os primeiros a se adaptar às novas políticas de práticas seguras e emergiram rapidamente com novos modelos de operação, promovendo uma experiência divertida, segura e de alto nível para seus visitantes.

De forma geral, a recuperação do museu e do setor museológico como um todo já começou a se desenvolver, com diversos esforços e iniciativas que o setor implementou para enfrentar a pandemia. O setor abriu novas oportunidades e respostas que estabelecem o lugar de um museu na comunidade e na indústria do turismo, e também como uma parte fundamental da vida cultural. O ponto crucial que o relatório destacou foi a necessidade de ajustar as estratégias para atender às expectativas tanto do setor quanto dos usuários e transformar a montanha-russa dos museus em uma experiência única, personalizada e atrativa para o visitante.

O novo cenário é bastante oportuno para aperfeiçoar mecanismos de monitoramento, troca de informações e colaboração entre os diversos setores. Além disso, é necessário criar estímulos que melhoram a ação colaborativa, como benefícios e participação em projetos ou programas que gerem soluções em prol das necessidades do setor e de seu território. Em resumo, o cenário atual representa uma oportunidade única para aperfeiçoar ações colaborativas, fortalecer parcerias e promover a inovação no setor cultural. Ao criar estímulos para a colaboração e a troca de conhecimentos, é possível gerar soluções mais eficientes e criativas para os

desafios da pandemia, e assim, garantir o papel essencial dos museus e da cultura na construção de uma sociedade mais inclusiva e resiliente.

O museu deve direcionar sua ação para o fomento da cultura digital, buscando aproveitar as novas ferramentas da tecnologia para possibilitar a renovação da transmissão cultural e a ampliação da produção e o compartilhamento de conhecimento. Diante das transformações trazidas pela pandemia e a crescente digitalização da sociedade, os museus têm a oportunidade de se reinventar e ampliar sua atuação através das novas ferramentas tecnológicas.

Ao adotar uma abordagem voltada para a cultura digital, os museus podem expandir sua capacidade de alcance e engajamento do público. Através das plataformas digitais, é possível criar experiências interativas, dinâmicas e envolventes, que vão além das fronteiras físicas do espaço do museu e alcançar pessoas em diferentes partes do mundo.

A cultura digital também possibilita a ampliação da produção e compartilhamento de conhecimento. Os museus podem criar conteúdos digitais diversos, como vídeos, *podcasts*, artigos e exposições virtuais, que podem ser acessados e compartilhados de forma rápida e abrangente.

Além disso, a cultura digital oferece oportunidades para o museu fomentar a criatividade e a colaboração. Através de projetos colaborativos, os visitantes podem participar ativamente na criação de conteúdos e experiências, tornando-se coautores da narrativa museológica. Essa interatividade e engajamento geraram um senso de pertencimento e identificação com o museu, fortalecendo a relação entre a instituição e seu público.

No entanto, é importante que o museu adote uma abordagem sensível e responsável em relação à cultura digital. É necessário considerar questões de acessibilidade, inclusão e privacidade, para garantir que todos tenham a oportunidade de participar e usufruir das experiências digitais oferecidas pelo museu.

Em resumo, o direcionamento das ações museológicas para a cultura digital representa uma oportunidade de renovação e expansão do papel do museu na sociedade contemporânea. Ao aproveitar as novas ferramentas da tecnologia, os museus podem se conectar de forma mais profunda e significativa com seu público, promovendo a cultura, o conhecimento e a criatividade de maneira acessível e inclusiva.

[...] espaço de intervenção coletiva. Talvez possa abandonar a postura de autoridade exclusiva, especializada no domínio científico da coleção, para admitir outros contributos. No museu que vai surgir, talvez possamos encontrar o 'museu imaginário', onde todos estejam virtualmente conectados e onde seja facultado um acesso global, interativo e colaborativo, às coleções. Talvez o museu se torne efetivamente numa ferramenta para a construção coletiva do sentimento de pertença (Roque, 2020, n.p).

O museu também deve investir em produtos e serviços relacionados a conteúdos educacionais, culturais e artísticos, com a criação de atrações acessíveis ao público de forma digital e/ou remota. Por meio de *lives*, seminários, exibição de vídeos, criação de páginas web, publicação de conteúdos educativos etc., o museu pode oferecer uma variedade de informações para seu público-alvo.

Outra forma de se aproveitar a tecnologia no campo museológico é por meio da produção de aplicativos que apresentem informações sobre as exposições e conteúdos culturais do museu, assim como mapas interativos. Esses aplicativos permitem o acesso à sua base de dados de forma simples e intuitiva. Através destas abordagens inovadoras, o museu pode criar experiências ainda mais enriquecedoras ao seu público durante a pandemia, aumentando a presença e relevância da instituição perante a sociedade.

Para esse novo recomeço, a sociedade terá que lidar com o luto e a desigualdade. Nesse cenário, museus terão que repensar seu papel, se transformando num “recurso democrático, socialmente inclusivo e economicamente sustentável” (Brulon; Motta, 2020, n. p).

Dessa forma, o museu deve repensar seu papel social, procurando incentivar o debate, promoção e conscientização contra as desigualdades. Este pode ser visto como um espaço para a troca de experiências, o estímulo à diversidade, a valorização de outras culturas e realidades e o fortalecimento dos direitos humanos. Um novo museu deve desafiar a hierarquia e a padronização existente, culminando com a democratização dos conteúdos, com maior acessibilidade e diversidade de visitantes, e surgir como um lugar de criação, interação, desenvolvimento, descoberta e lazer. Um lugar de extrema importância na formação de novos modos de relação entre indivíduos e na construção social.

A inclusão social, cultural e econômica nos museus é uma iniciativa essencial para promover uma sociedade mais justa e igualitária. Ao destinar recursos para ações sociais e aumentar o orçamento público para os museus, é possível garantir o

acesso gratuito ou reduzido ao espaço, tornando-o mais acessível às classes menos privilegiadas da população.

Essa abordagem inclusiva não apenas democratiza o acesso à cultura e ao conhecimento, mas também capacita as comunidades menos favorecidas a usufruírem dos espaços museais, ampliando suas perspectivas e oportunidades de aprendizado. Além disso, os museus podem se tornar importantes campos de estudo e pesquisa, estimulando o interesse acadêmico e enriquecendo o conhecimento sobre a história, a arte e a cultura.

Essa nova visão de inclusão e democratização dos museus pode proporcionar um recomeço significativo, oferecendo novas formas de entender a sociedade e suas complexidades. Ao promover a curiosidade e o interesse no espaço museal, os museus se tornam lugares de encontro e diálogo, fomentando a troca de ideias e a construção de identidades culturais.

A cultura, nesse contexto, se torna uma força transformadora, capaz de sustentar a igualdade social e econômica, promovendo o acesso aos bens culturais como um direito fundamental de todos os cidadãos. Ao investir na democratização dos museus e na valorização da cultura como ferramenta de mudança social, podemos caminhar rumo a uma sociedade mais justa, inclusiva e próspera para todos.

2.3. O alargamento do uso da virtualidade nos museus

No Brasil a relação entre museu e virtualidade se estabelece nos anos 1990, a partir da criação do Museu da Pessoa, considerado o pioneiro na relação entre museu e virtualidade, o qual desenvolveu uma série de projetos que incluem ferramentas digitais que servem como apoio às suas atividades físicas. O Museu da Pessoa foi uma das primeiras instituições culturais brasileiras a explorar a virtualidade como um meio para preservar e compartilhar histórias de vida e memórias individuais e coletivas. Por meio de projetos inovadores, como a "História Oral Virtual", o museu oferece uma plataforma digital que permite que pessoas de diferentes origens e histórias compartilhem suas vivências, criando um valioso acervo de narrativas e ansiosamente para a construção da memória cultural brasileira.

Essa abordagem pioneira do Museu da Pessoa inspirou outras instituições museais no Brasil a adotarem ferramentas digitais como parte de suas estratégias de comunicação e interação com o público. Ao longo dos anos, diversos museus brasileiros desenvolveram projetos e iniciativas que utilizam a virtualidade como forma

de atrair novos públicos, ampliar o acesso à cultura e disseminar conhecimento de forma mais abrangente.

A integração da virtualidade com as atividades físicas dos museus permite uma experiência mais completa e inclusiva para os visitantes. Por meio de recursos como sites interativos, tours virtuais, exposições online e acervos digitais, os museus brasileiros encontraram novas maneiras de se conectar com o público, mesmo em momentos de restrições e distanciamento social.

Com o avanço da tecnologia e a crescente virtualização e conexão da sociedade conectada atual, a relação entre museu e virtualidade continua a se fortalecer, proporcionando oportunidades para uma maior democratização da cultura e preservação do patrimônio histórico e cultural do Brasil. A crescente digitalização da sociedade está redefinindo fundamentalmente a maneira como interagimos, comunicamos e acessamos informações. Com o avanço rápido da tecnologia, quase todos os aspectos da nossa vida diária estão sendo influenciados por essa transformação digital.

Em momento desafiador como a pandemia, os museus apresentaram muitas dificuldades que expuseram suas fragilidades tecnológicas e de formação dos profissionais, evidenciando que muitos deles não estavam preparados para migrar para o Ciberespaço suas atividades e tampouco repensar no formato de adequação. Como missão, os museus no período pandêmico precisaram voltar o olhar para as redes sociais, onde enxergaram o potencial para divulgar a criação de conteúdo.

Durante o período desafiante da pandemia, os museus enfrentaram diversos obstáculos que destacaram seus pilotos tecnológicos e a necessidade de capacitar seus profissionais para enfrentar os novos desafios impostos pelo cenário virtual. Muitas instituições culturais não estavam preparadas para fazer a transição para o Ciberespaço e adaptaram suas atividades para o meio digital.

Nesse contexto, os museus precisam direcionar seus esforços e olhar para as redes sociais como uma alternativa para continuar a se conectar com seu público e divulgar suas iniciativas. As redes sociais são uma ferramenta poderosa para a criação e disseminação de conteúdo, permitindo que os museus alcancem um público mais amplo e diversificado.

A partir das redes sociais, os museus puderam compartilhar exposições virtuais, tours interativos, vídeos explicativos, *lives* com especialistas, entre outras atividades, proporcionando ao público uma experiência cultural enriquecedora mesmo

à distância. A criatividade se tornou uma aliada importante, impulsionando a produção de conteúdo relevante e atraente para o público.

Essa mudança de perspectiva também levou os museus a repensar suas estratégias de comunicação e interação com o público. A presença nas redes sociais permitindo um contato mais direto com os visitantes, facilitando o compartilhamento de informações em tempo real, a resposta a perguntas e a construção de uma relação mais próxima com os seguidores.

Essa experiência durante a pandemia pode servir como um valioso aprendizado para o futuro dos museus. A adoção das ferramentas digitais e a exploração das redes sociais como um canal de comunicação e interação podem continuar a ser exploradas mesmo após o fim da pandemia. Essa abertura para o mundo virtual pode trazer benefícios duradouros para os museus, expandindo seu alcance e tornando-os mais acessíveis e relevantes para um público cada vez mais conectado e digital.

Portanto, o desafio vivenciado durante a pandemia impulsionou os museus a buscar soluções inovadoras e o olhar para o potencial das redes sociais como uma plataforma estratégica para divulgar suas atividades e estreitar laços com o público. Essa mudança de perspectiva pode trazer novas oportunidades para aprimorar a experiência do visitante, promover a cultura e a arte de forma mais inclusiva e inspirar aspirações na relação.

A comunicação no meio virtualizado foi uma reinvenção para grande parte dos profissionais de museus, em que muitos precisam aprender como utilizar as redes sociais e por meio de testes, acompanhar e avaliar a interação museal na virtualidade.

Destaca Kirsten Drotner

que nas últimas décadas a comunicação em museus vem dando ênfase aos seguintes aspectos: a perspectiva do receptor; o discurso sobre o empoderamento individual, em oposição ao discurso tradicional, fundamentado na perspectiva do emissor; e o foco na exposição e nos dispositivos de proteção aos museus. A emergência do paradigma do museu conectado privilegiou a perspectiva dialógica, com foco na comunicação e no discurso da participação (Drotner: 2013).⁶

⁶ Coordenadora da cátedra de estudos de mídia na Universidade do Sul da Dinamarca (University of Southern Denmark). Fundou e dirige o DREAM - Danish Research Centre on Advanced Media Materials - e programas comunicacionais para museus. Estuda audiências, mídias para crianças, alfabetização em informação e comunicação do patrimônio digital.

A pandemia serviu como impulso para muitas dessas instituições se virtualizam, ao mesmo tempo em que a pandemia levou ao fechamento de inúmeros museus por todo mundo, trouxe a necessidade de repensar ações e a própria dinâmica de extroversão de conteúdo e de relação e de processos museais com o público.

O súbito fechamento dos museus impôs desafios inéditos a todas as instituições. Se o visitante não puder ir ao museu, torna-se imperativo que o museu chegue de algum modo até o visitante. Nessa busca, expandir o conceito de públicos, não os restringindo a seus visitantes, configura-se como uma possibilidade real e mais factível do que nunca. Mas essa possibilidade vem junto com o grande desafio, que deve perdurar, de pensar em novas formas de se comunicar e se relacionar com a sociedade. Tudo isso em um panorama de redução de verbas e ausência de visitantes presenciais e, conseqüentemente, de (re)invenção de modos de extroversão, contato e conquista de novos públicos (International Council of Museums, ICOM, 2020, p. 14).

Neste sentido, a internet e as redes sociais mostram-se como ferramentas poderosas e catalisadoras de ampliação do acesso à cultura. Diversas instituições museais têm se utilizado destes meios para aproximar o público, seja através de *lives*, visitas virtuais, vídeos educativos, tutoriais etc. O objetivo é aproximar o público aos objetos e manifestações e espaços culturais, incentivando a criação de ligações e a troca de experiências. Estas iniciativas têm permitido o compartilhamento e difusão da cultura, bem como ampliado seu alcance, aproximando ainda mais o público do universo cultural.

Na experiência virtual, os visitantes interagem com conteúdos Cibermuseal de modo distinto, porque não têm a relação direta que têm quando visitam o museu presencialmente. A reinvenção dos museus no meio virtual começou com a transformação de suas estruturas tradicionais para oferecer conteúdo digital, tais como conteúdos interativos, acesso a coleções on-line, recursos educacionais, visitas virtuais, exposições e outros tipos de mídia planejados para a comunicação museal durante a Pandemia. Na experiência virtual, os visitantes têm uma interação diferente com o conteúdo Cibermuseal em comparação com a visita presencial. A ausência do contato direto com as obras e espaços físicos do museu pode ser compensada por meio de novos formatos de conteúdo e ferramentas interativas.

A reinvenção dos museus no meio virtual tem sido uma resposta criativa e necessária diante das restrições impostas pela pandemia. A transformação das

estruturas tradicionais para o ambiente digital permitiu que os museus continuassem a oferecer experiências culturais e educacionais ao público, mesmo à distância.

A disponibilização de conteúdos interativos, acesso a coleções on-line, recursos educacionais, visitas virtuais, exposições virtuais e outras formas de mídia adaptadas à comunicação museal têm sido fundamentais para manter o engajamento dos visitantes.

Por meio de ferramentas digitais, os museus têm encontrado maneiras de criar conexões mais próximas com o público, permitindo que os visitantes explorem detalhes e informações adicionais sobre as obras, além de fornecerem contextos históricos e culturais que enriquecem a experiência. No entanto, é importante ressaltar que a experiência virtual não substitui a visita presencial ao museu. A imersão no ambiente físico, a contemplação das obras de arte ao vivo e a atmosfera única que um museu oferece ainda são elementos valiosos que não podem ser replicados inteiramente no mundo digital.

Nesse contexto, a reinvenção dos museus no meio virtual é um processo em constante avanço, que requer aprendizado, adaptação e criatividade por parte das instituições culturais. A interação com o público, a experimentação de novas tecnologias e a busca por formas inovadoras de comunicação museal são fundamentais para que os museus continuem a se conectar com seu público e tenham um papel relevante na sociedade, independentemente do contexto em que estejam inseridos.

Conforme o Dicionário de Museologia (2022), Cross Media é a comunicação voltada para o uso de diversos tipos de mídia para distribuir o mesmo conteúdo, e referindo-se a uma mídia central, geralmente o site. Essa prática difere da transmídia, que visa desenvolver, numa perspectiva global, conteúdos específicos (e autônomos) de acordo com as particularidades de cada meio.

Os museus também criaram plataformas digitais para permitirem ao público participar interativamente com os conteúdos, possibilitando aos visitantes contribuírem com as exposições virtuais, com recursos educacionais e as coleções online. Os museus adotam novas plataformas de tecnologia, como a realidade virtual e a realidade aumentada, visando ampliar e diversificar as possibilidades de experiência virtual.

A realidade virtual permite aos usuários explorarem os museus diretamente de sua própria casa, enquanto a realidade aumentada fornece conteúdos interativos para

o usuário, que incluem informações sobre o contexto museológico. Tais plataformas são cruciais na concretização da aproximação do visitante com o acervo, uma vez que no meio virtual a relação se estabelece de modo particular, que leva os museus a uma abordagem adequada a esse tipo de experiência que exige outro conjunto de princípios, os quais devem aproveitar ao máximo essas novas tecnologias para criar experiências imersivas que se relacionam entre si, que envolva tanto os visitantes quanto os conteúdos em busca de resultados marcantes e significativos.

A análise da experiência museológica na virtualidade não pode ser alcançada somente com o arcabouço teórico do fato museal. Essa teoria foi desenvolvida para entender a relação com o museu em experiência presencial. No entanto, a experiência virtual desafia esses princípios de diversas formas, exigindo de os museus explorarem novas maneiras de criar experiências significativas para a construção do conhecimento do seu público.

A experiência museológica na virtualidade apresenta desafios e características distintas em relação à experiência presencial, o que torna inviável abordá-la exclusivamente com o arcabouço teórico do fato museal. Como essa teoria foi desenvolvida para compreender a experiência do museu em seu contexto físico, ela pode não ser completamente aplicável na realidade virtual.

A transição para o meio virtual exige dos museus uma reavaliação de seus princípios e abordagens, pois a dinâmica, a interatividade e a forma como o público interage com o acervo e as exposições são diferentes. A presença de um espaço físico e a interação mediada pela tecnologia formam novas estratégias para criar experiências e envolventes.

Os museus precisam explorar e utilizar outras teorias e conceitos, como a Cibermuseologia e as abordagens específicas para a comunicação digital, para compreender melhor a experiência virtual do público. É essencial que eles se adaptem e adotem novas práticas e ferramentas digitais para oferecer uma experiência mais rica e atraente.

A comunicação museal no ambiente virtual requer uma compreensão mais ampla das motivações e necessidades do público, assim como o desenvolvimento de estratégias inovadoras para envolver os de forma significativa. Isso inclui o uso de tecnologias de realidade virtual e aumentada, plataformas interativas, narrativas imersivas e outras abordagens que podem criar uma experiência cativante.

Além disso, é importante considerar a inclusão e acessibilidade digital, garantindo que a experiência virtual seja acessível a todos os públicos, independentemente de suas habilidades e recursos tecnológicos.

Em resumo, a análise da experiência museológica na virtualidade requer uma abordagem multidisciplinar e o uso de diferentes teorias e conceitos, além do fato museal, para compreender plenamente os desafios e possibilidades desse novo contexto. Os museus devem estar abertos a explorar e inovar, criando experiências experimentais que devam ao público construir conhecimento e se conectar emocionalmente com o acervo e a cultura apresentada.

Lévy destaca que “é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato” (1999, p. 47). Ao transpor o entendimento filosófico de “virtual” para o contexto contemporâneo, o autor afirma que “é virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 1999, p. 47). Assim, o virtual se enquadra em diversas áreas da vida, seja ela científica, tecnológica ou social.

Na área social, o virtual se mostra eficaz para criar espaços colaborativos e interativos, onde as pessoas se reúnem e compartilham ideias. Assim, o virtual pode criar um espaço para aumentar a expansão de conhecimento e aproximar as pessoas que dividem os mesmos interesses. Nesse sentido,

"[...] o ciberespaço é a ‘Matrix’, uma região abstrata invisível que permite a circulação de informações na forma de imagens, sons, textos etc. [...] constitui um espaço social de trocas simbólicas entre pessoas dos mais diversos locais do planeta" (Silva; Tancman, 1999, p. 57).

No Ciberespaço as comunicações são extremamente rápidas, pois não há barreiras geográficas, e as informações podem ser compartilhadas instantaneamente com usuários em qualquer parte do mundo. Além disso, o ciberespaço também oferece possibilidades ilimitadas para o compartilhamento de conteúdo, o que incentiva a criatividade e o intercâmbio de ideias entre as pessoas. Por fim, o ciberespaço também permite aos usuários usufruírem da tecnologia e dos recursos dos computadores como meio de colaborar e compartilhar informações de modo virtual, proporcionando assim novas formas de interação, troca de informação e até mesmo lazer.

Na área da tecnologia, o virtual permite a criação de ambientes de realidade virtual, que são usados para simular diversos cenários e proporcionar experiências imersivas aos usuários. Por fim, no campo social, o virtual possibilitou a criação de novos espaços de interação e comunicação, como redes sociais, fóruns de discussão e plataformas de streaming, que ampliaram as possibilidades de comunicação entre as pessoas.

Em sua perspectiva, Lévy pondera que a comunicação por mundos virtuais é, portanto, em certo sentido, mais interativa que a comunicação telefônica, uma vez que implica, na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação, que são quase sempre aquilo que está em jogo na comunicação (Lévy, 1999, p. 81). Lévy salienta que o ciberespaço permite a combinação de vários dispositivos e interfaces interativos, que favorecem a co-construção, Lévy define ciberespaço como: "[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores" (Lévy, 1999, p. 92). Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações.

Consiste em uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração de acesso. Lévy aponta a importância da Cibercultura como espaço de práticas entre função e aplicação das ferramentas como modo de sociabilidade. No caso dos museus, a Cibercultura atravessa alguns processos de musealização, como de curadoria colaborativa online.

Lévy consolida seu olhar sobre as contradições inerentes ao fenômeno da Cibercultura, com vistas a desvelar os conflitos de interesse que se apresentam, nos diversos olhares sobre o devir tecnológico. Conflitos que se manifestam em distintos setores da sociedade: o mercadológico, o midiático, o estatal. Por fim, no item "O ponto de vista do bem público: a favor da inteligência coletiva", o estudioso reitera a virtuosidade do ciberespaço, ao afirmar que o mesmo se ergue em meio a atividades espontâneas, descentralizadas e participativas.

Em 1994, Fátima Cofan Feijóo se atenta para que os profissionais de museus acerca da Internet e suas conexões com base na sua possível presença online:

A Internet vai afetar as relações entre os profissionais de museus, pelo que deve haver uma estreita colaboração entre museus com funções semelhantes, mantendo laços comuns através de discussões online

de membros e colaboradores para melhorar o produto do seu trabalho (Cofan Feijóo, 1994, p. 35, tradução nossa).

Contudo, é preciso pensar o acesso do público a essas informações, e a instituição pensar a salvaguarda destes acervos que já nascem virtuais. Pode-se afirmar que o ciberespaço é um “novo lugar de memória” conforme destaque na Dissertação em 2020, onde as memórias individuais são compartilhadas de uma maneira sem precedentes. Na Cibercultura, os territórios e o cotidiano urbano se reconfiguram a partir da emergência de novos formatos comunicacionais, que passam a incluir as tecnologias sem fio, o espaço conectado e virtual e as redes e relações cada vez mais digitalizadas, “as cidades se desenvolvem como sociedades em rede” (Lemos; Lévy, 2010, p. 12).

Os museus são instituições de memória e não podem ignorar essa transformação cultural advinda da Cibercultura. Neste sentido, a “rede” é um instrumento de importância para os museus, seja para divulgar seus acervos ou para permitir o acesso às suas exposições e receber a realimentação do público. Através deste canal, os museus têm a oportunidade de estabelecer interações com seus públicos e divulgar assuntos dos meios digitais, tanto por meio dos portais como das próprias redes sociais. Os museus, como instituições de memória, não podem ignorar as questões culturais e tecnológicas advindas da Cibercultura. A incorporação da tecnologia e a presença na “rede” são fundamentais para a conversão e sustentabilidade dos museus na era digital.

As redes sociais e a presença on-line permitem que os museus alcancem um público muito mais amplo e diversificado, ultrapassando as barreiras geográficas e alcançando pessoas em todo o mundo, a interação com o público também é enriquecida através das redes sociais, permitindo que os visitantes compartilhem suas experiências, comentem, façam perguntas e deem feedback. Essa realimentação do público é valiosa para os museus, pois ajuda a entender as necessidades e interesses de seu público, além de fornecer *insights* para melhorias e satisfação.

Além disso, a Cibercultura fornece novas formas de apresentar conteúdo, como passeios virtuais, vídeos interativos, realidade aumentada e experiências imersivas, que permitem ao público vivenciar as exposições de maneira única e inovadora.

Portanto, a presença on-line e a atuação nas redes sociais são estratégias essenciais para os museus se manterem relevantes, alcancarem um público mais amplo e se adaptarem às mudanças culturais e tecnológicas da era digital. Ao abraçar

a Cibercultura, os museus têm a oportunidade de expandir seu alcance e tornar a experiência do público mais rico e envolvente, mantendo-se como instituições de memória e emoção para a sociedade contemporânea.

Além disso, é possível aproveitar as possibilidades diversas de compartilhamento de conteúdo, vídeos, fotos ou até mesmo interação em tempo real com o público e uma grande gama de parcerias para promover o conteúdo cultural. Em suma, a rede é uma ferramenta valiosa para os museus, pois permite que tenham um contato maior com seu público. Por meio do uso das mídias sociais, dos portais interativos e dos próprios *apps* de museus, os estabelecimentos de memória podem ganhar maior visibilidade, um maior alcance e atingir seu público com menor custo.

Essa nova espécie de autobiografia, registro de si, seria um lugar de memória ou um repositório de memória individual na virtualidade, através dos usos das tecnologias digitais, que realiza a mediação entre os objetos musealizados difundidos no ambiente virtual, possibilitando que cada visitante faça a sua interpretação das informações sobre os acervos documentais da instituição. Nesse processo, a comunicação museológica auxilia na apropriação das informações ao mesmo tempo em que possibilita maior visibilidade ao patrimônio documental que está sob o seu domínio.

Os museus virtuais na rede, a partir das plataformas oficiais, trazem novas práticas ao fazer museológico, pois permitem novas interlocuções com os usuários e a sociedade. Assim, pode-se considerar como patrimônio digital museológico tanto as digitalizações de acervos documentais, registros fotográficos digitais de monumentos e patrimônios, como as próprias bases de dados que armazenam e fazem a gestão desses materiais.

Segundo Gondar (2005, p. 47), “o patrimônio, portanto, deve ser compreendido como o conjunto de informações que caracterizam as ordens de significado dentro de um grupo, povo ou nação”. A própria noção de patrimônio se reconfigura, para compreendermos os impactos da sociedade em rede e as mudanças paradigmáticas nas instituições museais. No processo atual de musealização a documentação museológica se torna um potencial vetor entre o material e o imaterial, pois a digitalização dos acervos passa a ter outro valor, não somente o de salvaguardar, mas de comunicar. Os museus passam a ver as mídias sociais como um local de cativar o público sem distinção geográfica, tornando o acervo acessível a todos e não restrito a quatro paredes.

Os meios digitais permitem que os visitantes explorem espaços externos e internos ao museu, e isso resulta num maior envolvimento destes com os artefatos, histórias e memórias representadas nos diversos espaços. Isso aumenta a conscientização acerca da cultura local, e contribui para a conservação e transmissão desses conhecimentos. Desse modo, os museus virtualizados reforçam e potencializam a preservação, o acesso e a popularização dos bens culturais existentes, ou seja, são fundamentalmente importantes na patrimonialização.

Portanto, os museus virtualizados são potências de patrimonialização na virtualidade. Eles permitem uma transição mais suave do mundo físico para o mundo digital, preservando as obras e histórias que se desdobram junto delas. Como cada vez mais tecnologias emergem, e esses museus se tornam cada vez mais interativos, eles permitem aos visitantes terem acesso a conteúdo sobre os museus que podem perfeitamente ser comparados a de um museu físico. Além de serem uma forma única de preservar e demandar acesso às exposições, informações e documentos.

Na história dos museus a comunicação com o público estabelecia uma relação de receptor passivo da informação. A instituição é o transmissor de uma narrativa patrimonial pronta para o acesso, sem que o público pudesse passar suas impressões. Mais recentemente, passou-se a proporcionar aos visitantes experiências criativas e interativas onde tomam protagonismo, a partir da prática da mediação entre museus e seu público. A visão tradicional de museus como lugares de mera exibição e classificação de peças museológicas foi substituída, principalmente a partir dos anos 2000, por museus cuja principal missão é mediadora entre conhecimentos, públicos e culturas.

Desse modo, a intenção é não apenas fornecer informações aos museus, mas também criar uma interação mais efetiva com os visitantes, possibilitando se sentir parte da instituição e se apropriar melhor do museu. As dinâmicas utilizadas para isso envolvem além de sessões educativas ou debates, o uso de ferramentas auditivas e visuais, o emprego deste modelo de comunicação tem o objetivo de alcançar relações mais profundas entre o homem e o objeto virtual a fim de facilitar as experiências e criação de novas conexões, a relação passa a ser simbiótica, em que museus e visitantes interagem e aprendem juntos.

A possibilidade de receber feedback permite que as pessoas possam interagir e discutir sobre o conteúdo do museu on-line e ainda compartilhá-lo com outras pessoas. Isso cria uma espécie de ressonância social, o que torna a experiência mais

envolvente e contribui para que ela alcance ainda mais pessoas. Além disso, a facilidade de acesso às exposições, navegação fácil no site do museu e a liberdade para explorar conteúdos que não estão disponíveis para visitantes dos museus físicos são algumas das vantagens que os Cibermuseus oferecem, que contribui na sua popularidade.

Cibermusealização é o uso criativo de tecnologias digitais pelos museus para explorar novas formas de contar histórias, criar conexões entre o passado e o presente e promover a interação entre o público e o patrimônio cultural. Esta estratégia de musealização busca aproveitar os recursos da web para criar um espaço de experiência único. A Cibermusealização permite ao usuário entrar e explorar um museu virtual, interagindo com itens que não estão disponíveis para visita física.

Não existirá futuro para os museus sem a participação de seus públicos. E a boa notícia é que os públicos querem criar esse horizonte junto com os museus durante e depois da pandemia. A última seção da pesquisa foi dedicada às ideias e sugestões compartilhadas por milhares de pessoas no Brasil. Para ingressar em um novo futuro, museus precisam fazer um exercício de escuta e estarem abertos à possibilidade de mudança, pois somente dessa forma estarão mais próximos daquilo que seus públicos desejam. (ICOM, 2020, p.30)

Em conclusão, a Cibermusealização se apresenta como uma jornada fascinante e revolucionária para os museus, abrindo portas para um universo de possibilidades e conexões com seu público. Através dessa transformação digital, os museus têm a oportunidade de ir além das barreiras físicas, alcançando públicos em diferentes partes do mundo e proporcionando experiências únicas e imersivas.

Através da Cibermusealização, o passado e o presente se entrelaçam em uma dança sincronizada, permitindo que o público explore e compreenda o significado do patrimônio cultural de maneiras nunca imaginadas. Novas formas de contar histórias surgem, rompendo com as narrativas tradicionais e convidando o visitante a se tornar parte ativa da construção do conhecimento.

Além disso, a Cibermusealização estabelece conexões profundas e significativas entre o museu e seu público. As redes sociais e plataformas digitais tornam-se pontes interativas para o diálogo, onde a realimentação do público se torna fonte de inspiração e aprimoramento constante. O museu deixa de ser um lugar estático e se transforma em um espaço vivo e pulsante, onde a comunicação flui de forma dinâmica.

Nesse cenário de transformação, os museus desenvolvem novos modos de

pensar sobre o tempo e o espaço. A virtualidade expande as fronteiras do que é possível vivenciar e compreender, criando experiências que transcendem a limitação física do museu tradicional. O tempo se torna fluido, permitindo que o passado e o presente coexistem de forma harmônica.

Assim, a Cibermusealização surge como uma força impulsionadora da renovação e reinvenção dos museus, proporcionando uma experiência mais ampla, inclusiva e envolvente para o público. Ao longo dessa jornada, os museus têm a oportunidade de se posicionar como agentes transformadores da cultura, construindo pontes entre o passado e o futuro, e fortalecendo sua proteção na sociedade contemporânea. A Cibermusealização é o caminho para desbravar novos horizontes, unindo tradição e inovação, e construindo uma relação profunda e significativa com seu público em constante avanço.

3. O FATO MUSEAL E A PANDEMIA

O Conceito de Fato Museal, criado pela cientista Waldisa Rússio Guarnieri, foi concebido para instituições tradicionais, em prédios, edificações, *in locu* o mais conhecido modelo de museu: um prédio que abriga coleções de arte, história, ciências. Waldisa Rússio Camargo Guarnieri (1980), exteriorizava que o objeto da Museologia pode ser entendido como o “fato Museal” ou “fato museológico”.

Isso significa que tudo aquilo que se relaciona com o museu – desde os processos de planejamento, pesquisa, programação, produção, documentos, conservação, interpretação, divulgação, educação e gestão – formam um conjunto de ações que se constituem como objeto de estudo da Museologia, quando entendido em sua relação com o homem, e seu meio social. Então, ao se referir ao fato museal é necessário pensar além do prédio, da coleção e das exposições, entendendo que a realidade de um museu e dos processos museológicos são amplos. É necessário que o profissional de museu entenda e utilize esse conceito para desenvolver sua prática para não adotar um modelo que o aprisiona ao formato tradicional.

O entendimento do Fato Museal pensado para o espaço virtual será apresentado com a intenção de atualizar o pensamento sobre este conceito, tendo em vista que a sociedade precisou se adaptar e, conseqüentemente, se reinventar com a popularização do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) é nesse tempo e espaço que se dá o Fato Cibermuseal, cujo conceito será aventado neste trabalho.

Rússio Guarnieri foi uma das principais representantes da museologia contemporânea, pioneira na discussão sobre a importância do museu como instrumento de desenvolvimento social. Para ela, o museu não deve ser visto apenas como um lugar de conservação de objetos históricos ou de cultura, mas também como um local de interação entre o passado, o presente e o futuro.

Segundo Guarnieri, o museu deve contribuir para a educação, ciência, lazer e bem-estar dos cidadãos. Ela defendeu a utilização dos museus como espaço de discussão e reflexão sobre questões sociais, políticas e culturais. Além disso, acreditava que os museus deveriam ser acessíveis a todos os cidadãos. Seu pioneirismo no Brasil influenciou muitos outros acadêmicos que vieram depois dela; acreditava que as definições de Museologia deveriam ser abertas para incorporar mudanças futuras, e buscou inspiração no pensamento de George Henri Rivière. Sua

abordagem inovadora ajudou a moldar a forma como a Museologia é praticada hoje, “[...] deixando-a em aberto e, assim, capaz de incorporar futuras modificações [...]” (Cerávolo, 2004, p. 1).

Portanto, um fato museal seria o resultado de ações discursivas e práticas estabelecidas por indivíduos, instituições ou ambas. Estas ações estão ligadas ao tema em que gira o museu, como a exposição de objetos, a documentação, educação, etc.

Estas práticas interligadas permitem que o museu faça parte da vida das pessoas que o visitam, e ainda permite que o museu se relacione com outros fatos ao longo do tempo. Além disso, Durkheim afirma que as manifestações culturais são desenvolvidas a partir do coletivo, e não do individual, portanto observar o contexto de modo mais amplo é importante e necessário para compreender o objeto museal.

Maria Célia Santos (2015), complementa que musealizar é lançar um olhar museológico sobre o patrimônio cultural a respeito do fazer cultural do ser humano e, além disso, colocar este fazer cultural a serviço da sociedade, assumindo um compromisso social com a inclusão cultural e com o exercício da cidadania.

Eu acho que a gente não pode simplesmente definir o processo de musealização como uma técnica museológica, ele é um processo de preservação, comunicação e pesquisa não pode se esgotar na aplicação da técnica, ele tem que ir além disso, ele tem que fazer com que este trabalho leve à realização de uma nova prática social, para um olhar crítico sobre a sociedade e sobre o mundo (Santos, 2015, s.p.).

Durkheim acreditava que os fenômenos sociais não podem ser explicados apenas como resultado de ações individuais, mas sim como parte de um todo maior. Para ele, a sociedade tem suas próprias leis e seu próprio sistema de regulação, que determinam e influenciam as ações individuais. Ele argumentou que os fenômenos sociais devem ser estudados como sistemas que possuem estrutura social própria.

O objeto da Museologia, portanto, não se limita apenas ao estudo dos museus em si, inclusive extrapolam os museus, essa é uma definição bem tradicional, intervindo na formação de comunidades e na preservação de memórias. Através da análise desses processos, a Museologia torna-se uma ferramenta importante para o reconhecimento e a valorização da cultura e da identidade de uma comunidade. A Museologia é a ciência que estuda a relação entre o homem e a realidade, especialmente no que diz respeito à criação, organização, conservação e divulgação

do patrimônio museológico.

Para Guarnieri, a consolidação do que delimitamos como fato museal pode ser identificada quando verificamos as facetas de um fenômeno museológico, um museu reconhecido como tal ou um processo museológico em franco desenvolvimento. Sob essa perspectiva, a construção desse fenômeno depende de procedimentos sistemáticos de salvaguarda (conservação e documentação) e comunicação (exposição e ação educativo-cultural), que exigem explícita reciprocidade com a natureza tipológica construída pelo fato museal e suas especificidades de pesquisa e gestão (Guarnieri, 1974/2010).

Bruno (2020a) ainda ressalta que: “ A Museologia é uma ciência nova e ainda em formação. Ela faz parte das ciências humanas e sociais. Possui um objeto, um método especial, e já experimenta a formulação de algumas leis fundamentais. O objeto da museologia é o “fato museal” ou fato museológico; que trata da relação profunda entre o homem – sujeito conhecedor -, e o objeto, parte da realidade sobre a qual o homem igualmente atua e pode agir”. Essa relação comporta vários níveis de consciência, e o homem pode apreender o objeto por intermédio de seus sentidos: visão, audição, tato etc”. (Guarnieri, 1981, in: Bruno, 2010: 123).

Sendo assim, conclui:

Esta noção sobre fato museal deflagra a essência da construção do conceito de musealidade e indica claramente as rotas que são necessárias para a elaboração e desenvolvimento da relação mencionada. Cabe sublinhar que essas elaborações são enquadramentos da realidade contemporânea, são percepções estimuladas sobre as expressões culturais, são olhares contemporâneos relativos ao passado e muitas outras possibilidades. Mas não são elaborações espontâneas e sim construções sócio históricas, frutos de distintos níveis de negociações culturais e subjugadas a um número significativo de procedimentos técnicos e científicos. E os objetos museais virtualizados? A natureza do museu virtual, acho que tudo aquilo que nós utilizamos nos últimos tempos, as tecnologias virtuais, em um certo sentido, significam também um não lugar a partir de um prisma tradicional. O lugar é onde a tecnologia pode alcançar, lugar é onde a virtualidade pode alcançar, isso que é importante, acredito, pois não sou uma especialista nessas variáveis, mas acho que isso mudou muito o mundo, em muitas questões, inclusive os museus, a ponto da gente poder ter museus virtuais, cujo local, espaço concreto, não é o mais importante. Então, nesse sentido, eu diria que é o não lugar, mas no sentido de ter toda potência que a tecnologia imprime nos dias de hoje, e que este museu está fazendo uso disso (Bruno, 2020a, s.p.).

São operações complexas e vulneráveis a novos julgamentos sobre as

heranças culturais, aos revisionismos interpretativos provenientes de diversos campos de conhecimento, às novas conquistas científicas e, notadamente, às múltiplas dimensões das esferas de poder (Bruno, 2020b, p. 23).

A Museologia pode ser demarcada no seu entendimento como ciência no âmbito “museal” ou “campo museal”, que engloba um conjunto de saberes e conceitos que abordam todos os aspectos relacionados a museus e suas atividades. Esta ciência tem por objetivo aquisição, preservação, estudo e divulgação do patrimônio museal, além do estudo da história, cultura e mecanismos sociais.

Também estuda o conceito de museu, ou seja, seus aspectos conceituais éticos, estéticos e práticos. Cabe ainda a esta ciência estudar gestão de museus, preservação de bens culturais, conservação de patrimônios, direitos autorais, ou seja, a gestão de coleções, como a aquisição, instalação e organização dos acervos.

Museologia abrange a produção de exposições e outras atividades de âmbito educativo e comunicacional. “A museologia pode, assim, ser definida como conjunto de tentativas de teorização ou de reflexão crítica sobre o campo museal, ou ainda, como a ética ou a filosofia do museal” (Desvallées; Mairesse, 2014, p. 54). Ele designa uma “relação específica com a realidade” (Stránský, 1987; Gregorová, 1980 *apud* Devallées; Mairesse, 2014, p. 55).

Dessa forma, a museologia atua como um prisma para analisar e interpretar os símbolos e o contexto em que estes se encontram. Esta ciência investiga como estes elementos podem ser organizados e entendidos de forma significativa. Além disso, o campo traz questões sobre a ênfase de determinadas representações, bem como sobre a neutralidade ou objetividade de uma determinada narrativa. Desse modo, a museologia não apenas apresenta “conteúdos”, mas também os discute e, sobretudo, as condições nas quais se tornam “significativos”. Isso quer dizer que esta ciência é um meio de questionar a própria realidade, de forma a criar novas interpretações e compreensões sobre a cultura e o seu uso.

O Fato Museal permanece ainda como a principal contribuição de Guarnieri para a Teoria Museológica, sendo o objeto de estudo da Museologia, ou seja, a relação entre o museu e seu público. A autora afirma que o Fato Museal é resultante de um processo social que envolve interações entre o museu e seu público, bem como as manifestações culturais, os conhecimentos e as experiências que ocorrem nesse contexto. Além disso, Guarnieri também propõe a antropofagia científica como um meio de inclusão e admitir o conhecimento local na produção científica, ou seja, a

utilização de teorias e práticas difundidas em outras culturas para o desenvolvimento de conhecimentos aplicáveis à realidade local. Segundo Brulon:

A musealização, então, torna-se o fio condutor da experiência museal, composta por atos sucessivos de repetição que ajustam a participação coletiva a uma ação comum de produção de valores e sentidos que irão moldar a própria experiência social. A experiência é, portanto, feita tanto quanto a encenação (Brulon, 2018, p. 208).

Nesse contexto, a experiência museal se intensificou em um intrincado jogo de “encenações”. O museu não é apenas um local passível de contemplação, mas sim um espaço interativo onde os atores – visitantes, curadores, artistas e demais envolvidos – participam em conjunto para dar vida ao patrimônio cultural.

A interação entre os atores e o acervo é o cerne dessa encenação, os objetos expostos no museu ganham vida e proteção à medida que são inseridos em um contexto coletivo de interpretação. A musealização transcende a mera conservação de objetos, tornando-se uma oportunidade para dialogar com a história, a cultura e a sociedade. É um processo de criação e recriação contínua, onde o público se torna coautor da experiência, trazendo suas perspectivas, memórias e conhecimentos para enriquecer o significado do que está sendo exposto.

A musealização não se restringe apenas ao espaço físico do museu. Com o advento da Cibercultura, essa experiência se expande para o meio virtual, onde a interação e a encenação continuam a acontecer de maneira inovadora. A digitalização do patrimônio cultural permite que a musealização seja acessível a um público ainda mais amplo, transcendendo fronteiras geográficas e temporais.

Assim, a musealização é um processo vivo e em constante transformação, moldado pela colaboração e participação ativa do público. A experiência museal vai além do que é meramente exibido ou comunicado, ela é um ato compartilhado de produção de conhecimento, valores e significados. É na dinâmica entre musealização e encenação que a identidade cultural se constrói, e o museu se estabelece como um espaço de reflexão, questionamento e aprendizado coletivo, capaz de conectar gerações e construir pontes entre o passado, o presente e o futuro.

A Teoria Museológica busca reconhecer as diferentes realidades e contextos dos museus brasileiros, de modo que possam ser contemplados em suas práticas de gestão e atendimento ao público.

O Fato Museal permanece ainda como a principal contribuição de Rússio para a Teoria Museológica. O conceito apresentado inicialmente por ela em artigos publicados pelo ICOFOM [Comitê Internacional de Museologia] no MuWoP e em algumas edições do Icofom Study Series passa a ser um objeto de estudo independente a partir de seu texto inédito “O Objeto da Museologia” do ano de 1983, redigido para ser publicado na 3ª edição do MuWoP – Museological Working Papers do Comitê Internacional, mas por circunstâncias diversas nunca chegou a ser lançado. O texto original, aqui publicado, permaneceu guardado entre os documentos de trabalho da autora, em um caderno de estudos e somente encontrado e analisado no início da presente pesquisa em 2018 (Sarraf, 2020, p. 38).

Em que consiste, então, esta relação entre o Homem e o Objeto? Seria algo como se o Homem olhasse, tranquilamente, um fato da natureza que se processasse independentemente de sua vontade? A relação entre o Homem e o Objeto é de interdependência. O Homem pode interagir com o Objeto de maneira ativa, de modo a influenciar o curso de seu desenvolvimento ou o resultado. A relação entre o Homem e o Objeto é, de fato, uma interdependência complexa e dinâmica. Ao olhar um objeto, seja ele uma obra de arte, um feito histórico ou qualquer outra forma de expressão cultural, o Homem se depara com algo que pode transcender o simples ato de contemplação passiva. Nesse sentido, a relação vai além de uma mera observação, pois o Homem pode interagir ativamente com o objeto, influenciando seu significado e desenvolvimento.

Essa interação ativa pode ocorrer de diversas maneiras, o Homem, ao se relacionar com um objeto, pode trazer suas próprias experiências, conhecimentos e memórias para enriquecer a interpretação e o significado do que está diante dele, essa subjetividade do público pode moldar a forma como o objeto é percebido e interpretado. Da mesma forma, o objeto pode despertar emoções e pensamentos no Homem, fazendo-o questionar, aprender e transformar sua própria visão de mundo. O objeto pode ser um meio de expressão de ideias, valores e crenças que, por sua vez, podem influenciar a maneira como o Homem se posiciona na sociedade e na cultura.

Por outro lado, a interdependência também se manifesta na forma como o Homem era sobre o objeto. Ele pode preservar, restaurar, modificar ou criar objetos a partir do que observa e aprende com o mundo material. A ação do Homem sobre o objeto pode ter um impacto significativo em sua preservação e disseminação como patrimônio cultural.

Essa relação entre o Homem e o Objeto é parte fundamental da construção da

identidade cultural e da memória coletiva de uma sociedade. Os objetos culturais são portadores de significados e valores que refletem a história e a diversidade cultural de um povo. Ao interagir com esses objetos, o Homem encontra um meio de se conectar com suas raízes, compreender seu passado e projetar-se para o futuro.

Dessa forma, a relação entre o Homem e o Objeto é intrinsecamente enriquecedora, pois proporciona um diálogo contínuo entre o indivíduo e a cultura, permitindo a construção de significados compartilhados e o fortalecimento da identidade cultural. É uma relação que transcende o mero olhar e se estende para a esfera da experiência, da aprendizagem e da construção coletiva do conhecimento.

Ao mesmo tempo, a natureza e o objeto também podem influenciar a vida do Homem, pois eles têm seus próprios processos naturais e formas de funcionamento que não podem ser controlados por ele. Por essas razões, a relação entre o Homem e o Objeto é de interdependência, e não de passividade.

Daí resulta que o homem fruidor-criador, ou o criador virtual, tem o seu lugar na museologia, desde que entendido como o sujeito que, diante do objeto, se responsabiliza pelo diálogo, pela interação, pela mediação entre o objeto e a realidade que este contém, e pela apropriação da informação que o objeto contém. É assim que o homem fruidor-criador é capaz de descobrir as virtualidades e as potencialidades do objeto, e, por meio do diálogo com este, criar novas formas de significação, de interpretação e de comunicação.

Primeiro, ocorre a recepção dos estímulos sensoriais, podem ser visuais, auditivos ou táteis. Estes estímulos sensoriais são processados no cérebro e a partir daí é que se inicia o processo de leitura do “Fato Museológico”. Em seguida, há compreensão do objeto por meio da identificação de seus elementos, suas características e sua relação com outros objetos. É aí que começa a se desenvolver o processo de interpretação. Nesta etapa, o visitante começa a estabelecer conexões entre o objeto e seu contexto social, histórico, cultural e artístico.

Após a etapa da interpretação, ocorre a avaliação da experiência museológica. Nesta fase, o visitante passa a avaliar o que viu, o que sentiu e o que aprendeu e, dessa forma, estabelece uma relação entre o “Fato Museológico” e suas próprias experiências pessoais. Por fim, realiza uma reflexão sobre o que foi compreendido. Neste momento, o visitante começa a relacionar o que viu e o que aprendeu a partir das suas vivências e do seu entendimento de mundo. Esta etapa é extremamente importante pois, somente por meio dela, o visitante poderá, realmente, compreender

e apreciar o que foi visto no museu.

Sendo assim, a Museologia é a ciência que estuda o fato museal ou museológico como uma relação profunda entre o Homem e o Objeto, que envolve vários níveis e modalidades de conhecimento, consciência e história. Esta relação é estabelecida dentro de um contexto institucionalizado, o museu, para que o Homem possa compreender melhor a realidade e si mesmo. O museu é o espaço onde essa interação ocorre de forma organizada e estruturada, permitindo que o Homem compreenda melhor a realidade que o cerca e também a si mesmo.

Dentro do museu, a experiência museal é intuitiva para fornecer ao visitante uma jornada enriquecedora, em que os estímulos sensoriais e como a inspiração com os objetos expostos despertem a interpretação e reflexão sobre o contexto cultural, histórico e artístico ali presente. Assim, a Museologia atua como uma ciência que busca compreender a complexidade dessa relação entre o Homem e o Objeto, destacando a importância dos museus como espaços de conhecimento, educação e reflexão, capazes de contribuir para uma maior compreensão da realidade e do ser humano.

Grande parte das publicações de Waldisa Rússio tratam de aspectos técnicos relacionados às atividades museais, como o inventário de acervos, a conservação e a restauração de bens culturais, o planejamento de espaços expositivos, a coordenação de equipes, a administração de projetos e a educação museal. Além de abordar aspectos sociais da Museologia, como a democratização do acesso aos museus, a inclusão de novos públicos, o desenvolvimento de programas de educação e a promoção de políticas de proteção ao patrimônio cultural. De fato, Waldisa Rússio é uma referência importante em Museologia, e suas publicações abrangem uma ampla gama de temas, tanto técnicos relacionados às atividades museais quanto aos aspectos sociais e culturais dessa área. Seus estudos e trabalhos contribuíram significativamente para o desenvolvimento e aprimoramento das práticas museológicas, oferecendo *insights* valiosos para a gestão, conservação e promoção do patrimônio cultural em museus.

Waldisa Rússio demonstra a importância de uma abordagem estruturada e especializada para garantir a preservação e o acesso adequado ao patrimônio cultural preservado em museus. Seus estudos nessa área são fundamentais para o bom funcionamento e a sustentabilidade dessas instituições.

Por outro lado, ao tratar de temas sociais da Museologia, como a

democratização do acesso aos museus, a inclusão de novos públicos e o desenvolvimento de programas de educação, Waldisa Rússio destaca o culto do papel dos museus na sociedade contemporânea. Suas reflexões e pesquisas apontam para a necessidade de tornar os museus mais acessíveis e acolhedores para diferentes grupos de pessoas, ansiosos pela formação de uma sociedade mais inclusiva e culturalmente opulenta.

Em suma, as publicações de Waldisa Rússio têm sido de grande importância para o campo da Museologia, abordando questões técnicas e sociais com profundidade e compromisso, e suas contribuições têm impactado positivamente a atuação dos museus e a relação entre essas instituições e a sociedade como um todo.

Utilizando da posição conceitual de Stransky, Mensch (1994) afirma sobre essa nova abordagem de estudo da Museologia, que aborda especificamente o homem frente à realidade, cuja expressão é o fato de que ele seleciona alguns objetos originais da realidade, insere-os numa nova realidade para que sejam preservados, a despeito do caráter mutável inerente a todo objeto e da sua inevitável decadência, e faz uso deles de uma maneira, de acordo com suas próprias necessidades (Stransky, 1980 *apud* Mensch, 1994, p.11-12). Descobrir o museu é percebê-lo livre e plural – podendo existir, em qualquer espaço, em qualquer tempo, é o que diz Tereza Scheiner (2005). A autora constata que inexistente, portanto, uma forma ideal de museu que possa ser utilizada em diferentes realidades:

O museu toma forma possível em cada sociedade sob a influência de seus valores e representações, intrinsecamente vinculado às diferentes expressões do real (passado, presente ou devir), do tempo (duração), da memória (processo) e do pensamento humano (Homem como produtor de sentidos), como fenômeno o museu está sempre em processo, revelando-se sob múltiplas e diferentes faces. E todas as formas conhecidas de museu serão vistas como suportes, manifestações do fenômeno numa dada realidade (Scheiner, 2005, p. 95).

A citação de Tereza Scheiner é bastante significativa ao enfatizar que não existe uma forma ideal de museu que possa ser aplicada universalmente em diferentes contextos sociais. Em vez disso, o museu toma forma de acordo com as particularidades e valores de cada sociedade, refletindo suas expressões culturais, visões do passado, presente e futuro, assim como suas concepções de tempo, memória e pensamento humano.

Essa visão enfatiza a natureza dinâmica e mutável dos museus, que estão em

constante processo de desenvolvimento e adaptação. Cada manifestação do museu é única e específica para sua própria realidade, sendo um produto das relações sociais, históricas e culturais de seu ambiente.

Dessa forma, os museus se apresentam em múltiplas e diversas formas, cada uma representando uma faceta do fenômeno museal. As instituições conhecidas como museus são apenas suportes ou manifestações do fenômeno, variando em sua estrutura e propósito, mas compartilhando a essência de serem espaços que preservam, interpretam e comunicam o patrimônio cultural e histórico.

Essa compreensão nos leva a reconhecer a riqueza e a diversidade da experiência museológica em todo o mundo, em diferentes sociedades e culturas. Cada museu, em sua singularidade, contribui para a construção de uma compreensão mais abrangente e profunda da história e identidade humana, enriquecendo a vida cultural e social de seus públicos. Portanto, é fundamental valorizar e apreciar a pluralidade dos museus e suas expressões, compreendendo-os como agentes essenciais na preservação e promoção do patrimônio e da cultura em todas as suas formas.

Essa abordagem da Museologia se fundamenta na compreensão de que, invés de simplesmente coletar e exibir objetos para preservá-los em seu estado original, o homem exerce sua capacidade de selecionar, reunir e organizar objetos numa nova realidade de forma a capturar seu significado e possibilitar a discussão de valores e assim como desenvolver o relacionamento com os objetos, ou seja, estabelecer uma experiência e diálogo entre o visitante e o material em exibição. No Brasil este conceito foi reafirmado por Waldisa:

A relação homem/objeto é uma relação aberta, dinâmica, dialética, na qual o homem se conhece e se reconhece através dos artefatos que ele criou e através dos objetos da natureza, aos quais ele deu valor pela atribuição de significados. Nessa constante renovação do Homem e do Objeto em interação (ação recíproca), em uma relação igualmente dinâmica, "catalisada" pelo cenário museu, igualmente sempre renovada, revivificada, revitaliza-se o fato museológico, que permite o reconhecimento, a preservação e a comunicação, quer dizer, a permanência e a reconstrução da identidade dos povos, grupos ou nações (Guarnieri, 2010, p. 183).

Ao entender os museus como espaços de interação, diálogo e construção de significados, podemos enxergar neles um potencial transformador na sociedade. Eles têm o poder de engajar os visitantes em uma jornada de aprendizado e reflexão,

ansiosa para a construção de uma identidade coletiva e para a valorização da diversidade cultural. Portanto, a abordagem da Museologia, com foco na relação entre o Homem e o Objeto, reafirma a importância dos museus como agentes ativos na preservação da cultura, no fortalecimento das identidades culturais e na promoção do diálogo intercultural. Com essa compreensão, os museus podem se tornar espaços ainda mais relevantes e influentes na sociedade contemporânea, buscando sempre a renovação e a revitalização do fato museológico para atender às necessidades e anseios do público e da comunidade em que estão inseridos.

Durante a pandemia, observou-se uma transformação significativa no formato museológico, com os profissionais da área de museologia se reinventando e introduzindo uma abordagem inovadora. Este novo formato museal se concentrou na criação de conteúdo virtual, especialmente voltado para as redes sociais. Embora a ideia de utilizar as redes sociais não seja algo novo, a pandemia colocou em evidência a necessidade de uma adaptação rápida no campo museológico. Os museus se viram obrigados a manter suas portas físicas fechadas, mas ao mesmo tempo, abriram novas "portas" virtuais por meio de sites e presença ativa nas redes sociais, proporcionando ao público uma experiência museal em um espaço completamente diferente, o mundo virtual complementando o pensamento do processo de Fato Cibermuseal.

3.1. Fato Museal como Objeto da Museologia na Cibercultura

Ao considerar o museu como parte integrante da cultura social, entendemos que ele desafia a noção de que a cultura é algo estático e imutável. Pelo contrário, o museu pode contribuir para a construção de uma memória coletiva em constante transformação, valorizando e preservando as manifestações culturais de um povo em seu contexto histórico e sociocultural.

A Museologia desempenha um papel crucial na preservação desse patrimônio cultural, buscando procedimentos que garantam a sua conservação e transformação em herança patrimonial para as gerações futuras. Além disso, o museu pode ser um importante espaço educativo, implementando processos comunicacionais que contribuem com a educação formal, proporcionando experiências enriquecedoras e estimulantes para os visitantes.

O pesquisador Bruno Brulon, destaca que à Museologia, enquanto disciplina aplicada, pode colaborar com a sociedade contemporânea na identificação de suas

referências culturais, na visualização de procedimentos preservacionistas que as transformem em herança patrimonial e na implementação de processos comunicacionais que contribuam com a educação formal. (Bruno, 2006). O museu não é apenas um local isolado onde os objetos são exibidos, mas sim um espaço integrado à comunidade e à sociedade em que está inserido.

Dessa forma, o museu se torna um ponto de encontro entre o passado, o presente e o futuro, um espaço vivo de reflexão, aprendizado e interação com a cultura e a história de uma sociedade. Através da Museologia e da atuação dos museus, uma sociedade pode se reconhecer, compreender sua identidade e promover a valorização da diversidade cultural, confiante para uma sociedade mais consciente, inclusiva e resiliente.

Assim, a relação entre o museu, o território e o contexto sociocultural é de extrema importância para que essas instituições possam cumprir seu papel como agentes ativos na construção da memória e da identidade coletiva, no fortalecimento das raízes culturais e na promoção do diálogo e da compreensão mútua entre os indivíduos e comunidades.

Scheiner complementa que o Patrimônio e Museu como fenômenos plurais, construções simbólicas do pensamento contemporâneo: não mais um conjunto de representações congeladas no tempo e no espaço, mas processos continuados de experiências formando redes internacionais, que partem da multiplicidade e da contradição para articular as novas subjetividades individuais e coletivas que significam, hoje, a relação entre o humano e seus mundos. Nesta relação, todos os tempos e espaços estão presentes: os tempos e espaços da realidade, mas também tudo aquilo que poderia inscrever-se como instância de possibilidade: o projeto, o sonho, a virtualidade. E “é na interseção entre eles - fenda, margem, intervalo, dobra - que Museologia e Patrimônio poderão, quem sabe, um dia encontrar o seu lugar”(Scheiner, 2009, p. 54-55). As reflexões de Scheiner nos convidam a repensar o conceito de Patrimônio e Museu como fenômenos em constante evolução e interação com o pensamento contemporâneo. Ela enfatiza que essas instituições não devem ser vistas como conjuntos de representações estáticas, mas sim como processos dinâmicos e contínuos de experiências que se entrelaçam e formam redes internacionais.

Ao compreender o Patrimônio e Museu dessa forma plural e atenciosa, eles transcendem os limites do tempo e do espaço. Não estão restritas ao passado, mas

abrem-se para a multiplicidade e as desigualdades do presente, permitindo a articulação de novas subjetividades individuais e coletivas. A relação entre o humano e seus mundos ganha novos significados, abrangendo não apenas a realidade concreta, mas também o potencial do projeto, do sonho e da virtualidade.

Essa interseção entre tempos e espaços, entre o concreto e o possível, é um ponto de encontro para a Museologia e o Patrimônio encontrarem seu lugar. É um espaço de fenda, margem, intervalo e dobra, onde essas disciplinas podem se renovar e se reinventar, buscando compreender e compreender as complexidades da cultura e da sociedade, pondera Schneiner.

Nessa perspectiva, a Museologia e o Patrimônio se tornam catalisadores da construção do conhecimento e da identidade, conectando diferentes visões de mundo e proporcionando um diálogo enriquecedor entre os diversos elementos que compõem nossa realidade. São espaços de encontro e criação, onde as pessoas podem se reconhecer, refletir sobre sua história e imaginar novos futuros.

Assim, a abordagem de Scheiner nos convida a ver o Patrimônio e Museu como lugares de potencialidade, onde as fronteiras do conhecimento se expandem, e novas formas de compreender e significar o mundo emergente. É uma visão dinâmica e aberta, que nos desafia a repensar constantemente essas instituições e seu papel na sociedade, buscando sempre novas formas de preservar, preservar e compartilhar a cultura e a história humana.

Lima destaca que

as vertentes das modalidades culturais interpretativas compostas pela Patrimonialização e Musealização integram o perfil dos agentes da ação de responsabilidade social e são legitimadas para zelar por um conjunto de bens, detentor de valor cultural e destinado à transmissão como herança coletiva. Emprestam, ainda, tal sentido para determinar a modelagem das suas finalidades em um roteiro comum. Em síntese, um processo que a dimensão da cultura construiu interligando as formas simbólicas exercidas pela Museologia e pelo Patrimônio (Lima, 2012, p. 48).

As reflexões de Lima enfatizam a importância das vertentes da Patrimonialização e Musealização como agentes fundamentais na ação de responsabilidade social. Essas vertentes têm o papel crucial de zelar por um conjunto de bens culturais de valor significativo e destinados à transmissão como herança coletiva. Ao integrar as modalidades culturais interpretativas, a Patrimonialização e Musealização são legitimadas para moldar suas propostas em um roteiro comum.

Esse processo é enriquecido pela dimensão da cultura, que estabelece conexões entre as formas de internados pela Museologia e pelo Patrimônio.

Essa interligação entre Patrimonialização e Musealização é essencial para a preservação e preservação do patrimônio cultural. Ela permite que a cultura seja transmitida e transmitida com as gerações presentes e futuras, reafirmando a importância da memória coletiva e da identidade cultural.

Nesse contexto, uma ação de responsabilidade social desempenhada pelas vertentes culturais interpretativas contribui para a promoção da educação e da consciência cultural. Ao cuidar e zelar pelos bens culturais, essas vertentes ajudam a construir um senso de pertencimento e valorização das tradições e expressões culturais de uma sociedade.

Em suma, a interligação entre Museologia e Patrimônio é uma ferramenta poderosa para a preservação e disseminação da cultura, reforçando sua importância na construção da identidade e na promoção do entendimento mútuo entre as pessoas.

Portanto, a Museologia contemporânea procura criar interações entre a comunidade e o museu para promover a compreensão e valorização de bens e manifestações culturais. A Museologia contemporânea busca ir além do papel tradicional de apenas preservar e expor objetos culturais. Ela se preocupa em criar uma identidade entre a comunidade e o museu, com o objetivo de promover a compreensão, valorização e aproximação dos bens e manifestações culturais presentes no acervo.

Essa abordagem mais inclusiva e participativa permite que o museu se torne um espaço vivo, aberto ao diálogo com a comunidade e sensível às suas necessidades e interesses. Ao envolver ativamente o público, a Museologia contemporânea proporciona oportunidades para que as pessoas se conectem com sua própria história, cultura e identidade.

Por meio de ações educativas, programas interativos, atividades culturais e colaborações com grupos diferentes e instituições, a Museologia contemporânea visa tornar o museu mais relevante e acessível a todos. Ao construir pontes entre a comunidade e o patrimônio cultural, a Museologia contemporânea desencadeia um processo de troca de conhecimentos, experiências e perspectivas, enriquecendo tanto o museu quanto a sociedade em geral.

Essa abordagem inclusiva é fundamental para tornar o museu um espaço mais acolhedor e envolvente, capaz de despertar o interesse e a curiosidade do público.

Além disso, ao defender as manifestações culturais da comunidade, a Museologia contemporânea contribui para a preservação e valorização do patrimônio imaterial e das tradições locais, fortalecendo a identidade cultural de um povo.

Assim, a Museologia contemporânea se apresenta como uma poderosa ferramenta para promover a cultura como um bem comum e compartilhado por todos, estimulando o respeito à diversidade cultural e a valorização da riqueza e singularidade das expressões humanas ao longo do tempo. É uma forma de enriquecer a experiência museal e tornar o museu um espaço dinâmico e relevante para a comunidade, confiante para a construção de uma sociedade mais consciente, inclusiva e conectada com sua herança cultural.

No ano de 2020 com a pandemia de COVID-19 houve uma mudança em nível mundial nas sociedades, com o uso massivo das tecnologias e redes digitais, devido às restrições físicas impostas pelas medidas sanitárias. Com isso, os museus se utilizaram do espaço virtual para realizar as suas ações, assim se utiliza esse cenário como potencializado para analisar o fato Cibermuseal. O ano de 2020 marcou um momento de transformação e adaptação para a sociedade como um todo, incluindo os museus. A pandemia de COVID-19 impôs desafios sem precedentes às culturais, forçando-as a repensar suas práticas e buscar novas formas de se conectar com o público. Diante das restrições físicas e do distanciamento social, os museus encontraram na tecnologia e nas redes digitais um caminho para continuar cumprindo sua missão de preservar e difundir o patrimônio cultural.

O uso massivo das tecnologias e a crescente adoção das plataformas digitais permitiram que os museus criassem experiências virtuais inovadoras, aproximando-se de públicos que antes talvez não tivessem sofrido acesso às suas coleções e exposições. A virtualização dos museus não apenas possibilitou que as instituições mantivessem a comunicação com o público durante a crise sanitária, mas também abriu novas perspectivas para a democratização do acesso à cultura e ao conhecimento.

Nesse contexto, o conceito de Fato Cibermuseal ganhou destaque, mostrando como a intersecção entre o universo virtual e a experiência museal pode ser reconfigurada para oferecer experiências enriquecedoras e experiências. A análise desse cenário nos proporcionou uma visão mais profunda da relação entre o homem e o objeto, revelando a dinâmica interativa e dialética que se estabelece entre eles no meio virtual.

O Fato Cibermuseal representa uma evolução do Fato Museal tradicional, incorporando a virtualidade como meio primordial para a comunicação com o público. Essa transformação permitiu que os museus explorassem novas formas de contar histórias, promover o acesso à cultura, estimular a criatividade e incentivar o diálogo com diferentes públicos em escala global.

Portanto, o ano de 2020 serviu como uma oportunidade para os museus reinventarem suas práticas e se aproximarem ainda mais do público por meio das tecnologias e das redes digitais. A experiência vivida durante a pandemia abriu caminhos para uma Museologia contemporânea mais inclusiva, acessível e interativa, capaz de promover a valorização e a compreensão do patrimônio cultural de forma mais abrangente e significativa. Assim, o Fato Cibermuseal se coloca como uma importante área de estudo e reflexão, que se configura como um novo conceito dentro da área da Museologia, mostrando como a virtualidade pode ser um poderoso aliado na construção de uma sociedade mais conectada com suas raízes culturais e mais aberta ao diálogo entre o homem e o objeto, transcendendo fronteiras físicas e temporais.

A abordagem da Museologia, baseada na relação entre o Homem e o Objeto, transcende o mero ato de colecionar e exibir objetos em museus. Ela reconhece a capacidade humana de selecionar, organizar e atribuir significados, criando uma nova realidade que possibilita a reflexão sobre valores, a construção de significados e o estabelecimento de um diálogo profundo entre o visitante e o material exposto.

No contexto brasileiro, esse conceito do Fato Museal, foi reafirmado por Waldisa Rússio Guarnieri, destacando que a relação homem/objeto é dinâmica, dialética e em constante renovação. O Homem se conhece e se reconhece por meio dos objetos que cria e valoriza, e essa interação catalisada pelo cenário do museu revitaliza o fato museológico. Essa dinâmica permite o reconhecimento, a preservação e a comunicação da identidade dos povos, grupos ou nações, permitindo a permanência e a reconstrução de suas histórias e culturas, nesse sentido, a Museologia revela sua importância como uma ciência viva, que se adapta e se renova constantemente para atender às demandas e contextos sociais em constante mudança.

O Cibermuseal trata da utilização de recursos tecnológicos para permitir que as pessoas explorem museus e coleções de arte online. É uma tendência que se consolida cada vez mais com o passar do tempo, e a partir da pandemia de COVID-

19 isso ganhou mais força de adesão.

O Cibermuseal tem sido frequentemente usado para exibir coleções de arte e permitir que os visitantes explorem os museus online. Inicialmente, o Cibermuseal teve uso, principalmente, para realizar exposições virtuais, com fotos e outros conteúdos interativos, que permitiam que os usuários navegassem pelas peças de arte e museu sem precisar sair de casa. Esse nível de imersão permite aos usuários explorarem de forma natural os espaços existentes e desfrutarem de conteúdos de arte construídos espacialmente. Conforme a tecnologia evoluiu, o Cibermuseal expandiu suas possibilidades, incluindo recursos como realidade virtual e aumentada, proporcionando experiências imersivas e interativas aos visitantes. Essas tecnologias permitem que as pessoas vivam as exposições de forma mais envolvente, explorando detalhes das obras de arte e dos objetos expostos como se fossem fisicamente presentes.

A pandemia de COVID-19 trouxe desafios inesperados para os museus, levando-os a se adaptarem rapidamente às restrições físicas impostas pelo distanciamento social. Nesse cenário, o Cibermuseal mostrou uma solução essencial para manter a conexão com o público e continuar cumprindo sua missão de preservar e divulgar o patrimônio cultural.

Com o uso crescente da internet e das redes sociais, o Cibermuseal ganhou maior visibilidade e alcance, permitindo que os museus alcancem públicos diversos em diferentes partes do mundo. A facilidade de acesso e a possibilidade de explorar coleções de arte e exposições a qualquer hora e em qualquer lugar tornaram o Cibermuseal uma opção atraente para entusiastas da cultura e pesquisador.

Além disso, o Cibermuseal tem sido um aliado poderoso na democratização do acesso à cultura, permitindo que pessoas que antes talvez não tenham experimentado a oportunidade de visitar museus físicos agora possam fazê-lo virtualmente. Essa abordagem inclusiva e acessível permite que a cultura seja compartilhada e apreciada por diversos públicos, confiante para a valorização do patrimônio cultural e o enriquecimento da experiência museal.

Em suma, o Cibermuseal é uma tendência que veio para ficar, oferecendo novas possibilidades para a interação entre as pessoas e a cultura, transcendendo barreiras geográficas e temporais. Ao promover experiências imersivas e acessíveis, o Cibermuseal amplia o alcance dos museus e fortalece sua missão de preservar e comunicar o patrimônio cultural para as gerações presentes e futuras. É uma

ferramenta valiosa que enriquece a experiência museal, abrindo novos horizontes para a relação entre o homem e o objeto, e fortalecendo os laços entre a sociedade e suas heranças culturais.

Essa realidade fornecida pelo Cibermuseal não permite apenas a exposição das obras, mas também favorece a interatividade e a participação ativa do público. As plataformas online possibilitam que os visitantes apreciem e explorem as obras de arte de maneira detalhada e imersiva, promovendo uma experiência próxima à visita presencial.

Contudo, é importante ressaltar que a experiência virtual não deve substituir integralmente a visita física aos museus e espaços culturais, uma vez que a vivência presencial proporciona uma conexão única com as obras de arte e o ambiente museológico. O Cibermuseal, por sua vez, complementa essa experiência, oferecendo uma alternativa flexível e acessível para a divulgação e divulgação dos museus.

Assim, o Cibermuseal configura-se como um caminho promissor para a valorização e divulgação do patrimônio, criando uma rede interativa que conecta artistas, museus e público em uma experiência cultural enriquecedora. Essa simbiose entre a tecnologia e a cultura representa uma nova era na relação entre o homem e a arte, impulsionando a diversidade, a inclusão e a difusão do patrimônio cultural em uma escala global sem precedentes.

Atualmente, é muito interessante ter no museu informações, como visitas guiadas e materiais explicativos, disponíveis na própria página de internet do museu. Além disso, o uso de aplicativos e QR Code tornam a experiência ainda mais imersiva e interessante. O conceito de Fato Museal, formulado por Waldisa Rússio Guarnieri, trouxe uma importante contribuição para a compreensão do objeto da Museologia, ao enfatizar a importância do museu como um espaço físico, tradicionalmente representado por prédios e edificações que abrigam residências de arte, história e ciências. Esse modelo de museu, conhecido por todos, reflete a concepção mais comum de uma instituição cultural que conserva e expõe para o público.

No entanto, em tempos de aceleração mudaram tecnológicos e culturais, a própria noção de museu e o conceito de Fato Museal têm sido desafiados a se reinventarem. A crescente digitalização da cultura e a popularização da internet levaram a uma virtualização das experiências museais, expandindo os horizontes do que é possível vivenciar e compreender em relação à cultura e ao patrimônio.

Nessa nova realidade, surgem os chamados "Cibermuseus" e a Cibermuseologia, campos de pesquisa que buscam explorar a relação entre o museu e as tecnologias digitais. A experiência museológica se estende para além dos espaços físicos, abraçando a virtualidade como um meio de comunicação inovador com o público. Os visitantes podem explorar exposições e coleções diretamente de suas casas, interagindo com conteúdos digitais e acessando informações de forma instantânea. De fato, os "Cibermuseus" e a "Cibermuseologia representam uma etapa significativa na forma como as instituições culturais se relacionam com o público e como as experiências museológicas são concebidas. Essa integração das tecnologias digitais com o universo museal expande as possibilidades de interação, acesso e comunicação entre as obras de arte, o conhecimento cultural e o público.

Através dos "Cibermuseus", é possível alcançar um público mais amplo e diversificado, independentemente de suas localizações geográficas. Isso possibilita que pessoas de diferentes partes do mundo possam explorar exposições e acervos sem a necessidade de sair de suas residências.

Além disso, a Cibermuseologia, como campo de pesquisa, desempenha um papel fundamental na compreensão das engenharias e potencialidades dessa nova realidade. Através de estudos, experimentações e reflexões, a Cibermuseologia contribui para o desenvolvimento de estratégias inovadoras de comunicação e mediação cultural, proporcionando uma experiência enriquecedora e imersiva aos visitantes.

A experiência museológica na virtualidade vai além de simplesmente reproduzir o ambiente físico do museu em um formato digital. Os "Cibermuseus" exploram as tecnologias para criar narrativas envolventes e interativas, onde os visitantes podem se envolver emocionalmente com as obras de arte, descobrindo novas camadas de significado e contextualização.

A interatividade fornecida pelo Cibermuseal estimula a curiosidade, a pesquisa e a participação ativa do público, enriquecendo o processo de aprendizado e despertando o interesse por diversas áreas culturais e artísticas. A possibilidade de acesso instantâneo a informações e recursos multimídia amplia a compreensão e a herança das obras, conectando o espectador ao universo da arte de uma maneira inovadora.

Nesse contexto, os Cibermuseus e a Cibermuseologia apresentam-se como um caminho promissor para a expansão do conhecimento cultural, a promoção da

inclusão social e o enriquecimento da experiência humana com a arte e a cultura. Ao abraçar as possibilidades da virtualidade, os museus estão reinventando-se para se tornarem mais relevantes e influentes em um mundo cada vez mais conectado e digitalizado. A combinação da tradição museal com as tecnologias digitais inaugura um capítulo empolgante e transforma a história da Museologia, permitindo que o "Cibermuseu" seja um espaço aberto, interativo e em constante evolução, capaz de desenvolver e compartilhar os tesouros culturais da humanidade para um público global. Ao abraçar as possibilidades da virtualidade, os museus estão se reinventando para se tornarem mais influentes virtualmente em um mundo cada vez mais conectado e digitalizado.

No entanto, esse cenário de mudança e transformação também traz desafios e questionamentos. A virtualização do Fato Museal exige repensar a própria essência da Museologia e sua capacidade de adaptar-se aos novos tempos. Afinal, o conceito originalmente formulado para museus físicos consegue abarcar a riqueza e complexidade da experiência virtual? De fato, a virtualização do Fato Museal traz consigo desafios e questionamentos profundos sobre a essência da Museologia e sua capacidade de se adaptar a essa nova realidade. O conceito originalmente desenvolvido para museus físicos, com seu foco na experiência presencial e na relação direta entre o visitante e o objeto exposto, precisa ser repensado para abranger a riqueza e complexidade da experiência virtual.

O Fato Museal, como conceito filosófico e teórico, é uma base sólida para a compreensão da relação entre o museu e o público, independentemente do meio de comunicação utilizado. Porém, para que essa compreensão seja ampla e abrangente, é fundamental que a Museologia e seus teóricos abracem a era digital como parte intrínseca dessa jornada.

Com base neste pensamento, a proposta de revisitar conceitos sólidos da Museologia e incorporá-los à Museologia atual, como é o caso do Fato Museal, torna-se uma abordagem fundamental. Isso não apenas preserva a essência e a riqueza do pensamento museológico, mas também o adapta e atualiza para atender às demandas e desafios da sociedade contemporânea.

O Fato Museal, sendo um desses conceitos sólidos, oferece uma base sólida para entender a relação entre museus, patrimônio cultural e público. No entanto, é essencial que esse conceito seja reexaminado e contextualizado na era digital. Isso permite que os museólogos explorem como o Fato Museal se aplica aos museus

virtuais, Cibermuseus e outras formas de interação digital.

Essa abordagem de revitalizar conceitos sólidos da Museologia demonstra a capacidade da disciplina de evoluir e se adaptar, mantendo sua relevância na era digital. Ao fazer isso, os museólogos estão capacitados a criar experiências museais significativas e inclusivas, que conectam o público de maneira profunda com a cultura e o patrimônio, independentemente do meio de comunicação utilizado. É uma forma de garantir que a Museologia continue a desempenhar um papel vital na promoção da compreensão, apreciação e preservação da riqueza cultural da humanidade.

Assim como os museus físicos precisam se reinventar para oferecer experiências experimentais e imersivas, os Cibermuseus devem ser criados e pensados a partir do entendimento profundo do Fato Museal na virtualidade. A interação com o público, a preservação do patrimônio cultural e a construção do conhecimento são desafios que se estendem para o universo digital, exigindo novas reflexões e abordagens.

Em um mundo em constante transformação, o conceito de Fato Museal continua vivo e relevante, porém em evolução. O museu do século XXI transcende as barreiras físicas, incorporando a tecnologia como uma poderosa aliada na missão de difundir a cultura e promover o acesso ao patrimônio. A partir desse diálogo entre tradição e inovação, o conceito de Fato Museal ganha novas perspectivas, proporcionando um horizonte vasto e inspirador para a Museologia no mundo contemporâneo.

A Pandemia e o Fato Cibermuseal resultaram em uma relação que oferece mais autonomia ao homem e permite sua participação, inclusive para mexer na realidade do próprio museu, ou seja, dentro da virtualidade pode selecionar com olhar o que deseja ver, através do clique do mouse pelo menu ou através de pesquisas, o usuário tem mais liberdade para manipular e relacionar-se com o objeto da exposição. Essa relação permite tanto ocorrer com o objeto, como também com a sociedade dentro dos limites do museu.

A Pandemia da COVID-19 trouxe mudanças significativas na relação entre o homem e o museu, impulsionando a emergência do Fato Cibermuseal como uma forma de interação mais autônoma e participativa. Com a virtualização dos museus, o público ganha maior liberdade e controle sobre sua experiência museológica, podendo explorar e interagir com as coleções e exposições de forma personalizada.

Dentro do ambiente virtual, o visitante pode selecionar o que deseja ver,

através de menus interativos ou pesquisas específicas, proporcionando uma experiência mais direcionada e enriquecedora. Essa relação dinâmica e interativa permite ao usuário manipular o conteúdo, relacionar-se com as obras e construir uma experiência única e personalizada. Em resumo, o Fato Cibermuseal representa uma revolução na forma como as pessoas se relacionam com os museus. Ele oferece mais autonomia ao público, permitindo que cada indivíduo crie sua própria jornada museal e explore o patrimônio cultural de maneira única. Ao mesmo tempo, essa mudança também promove uma maior integração entre o museu e a sociedade, enriquecendo o diálogo cultural e a compreensão mútua.

Essa autonomia vai além da interação com o objeto da exposição, ela também se estende à interação com a sociedade. Os museus virtuais podem fornecer espaços de discussão e diálogo, permitindo que os visitantes se envolvam em debates e reflexões sobre os temas examinados nas exposições. Essa interação com outros visitantes, mesmo que virtual, pode criar uma experiência enriquecedora e colaborativa, segura para a construção coletiva do conhecimento.

Assim, a relação do homem com o Fato Cibermuseal transcende a simples contemplação passiva do objeto, permitindo que ele atue como agente ativo na sua própria experiência e na construção do conhecimento. Essa interatividade e liberdade conferem uma dimensão mais participativa e engajada à experiência museológica, aproximando o museu da sociedade e tornando-o mais relevante e acessível para um público diversificado. Em suma, o Fato Cibermuseal surge como uma oportunidade de transformação e enriquecimento das práticas museológicas, promovendo uma relação mais dinâmica, inclusiva e significativa entre o homem, a cultura e a sociedade. Essa autonomia vai além da interação com o objeto da exposição; ela também se estende à interação com a sociedade. Os museus virtuais podem fornecer espaços de discussão e diálogo, permitindo que os visitantes se envolvam em debates e reflexões sobre os temas examinados nas exposições. Essa interação com outros visitantes, mesmo que virtual, pode criar uma experiência enriquecedora e colaborativa, fornecendo um ambiente seguro para a construção coletiva do conhecimento.

Assim, a relação do homem com o Fato Cibermuseal transcende a simples contemplação passiva do objeto, permitindo que ele atue como agente ativo em sua própria experiência e na construção do conhecimento. Essa interatividade e liberdade conferem uma dimensão mais participativa e engajada à experiência museológica,

aproximando o museu da sociedade e tornando-o mais relevante e acessível para um público diversificado.

Em suma, o Fato Cibermuseal surge como uma oportunidade de transformação e enriquecimento das práticas museológicas, promovendo uma relação mais dinâmica, inclusiva e significativa entre o homem, a cultura e a sociedade.

A Museologia contemporânea assume a missão de ser um agente ativo na conscientização das múltiplas narrativas e memórias que compõem o nosso patrimônio cultural. Seu papel transcende o mero ato de preservar o passado, estabelecendo pontes entre a história e o presente, dando voz às comunidades locais e resgatando memórias esquecidas. Essa busca por inovação museal é essencial para acompanhar o avanço da sociedade e garantir que a Museologia seja relevante e significativa para o mundo em constante transformação. A Museologia contemporânea desempenha um papel fundamental como um agente ativo na conscientização das múltiplas narrativas e memórias que compõem o nosso patrimônio cultural. Sua missão transcende o mero ato de preservar o passado, estabelecendo pontes entre a história e o presente, dando voz às comunidades locais e resgatando memórias esquecidas.

Essa busca pela inovação museal é essencial para acompanhar o avanço da sociedade e garantir que a Museologia seja relevante e significativa em um mundo em constante transformação. Os museus contemporâneos não apenas preservam objetos e documentos, mas também contam histórias que refletem a diversidade cultural, social e histórica de uma sociedade.

Ao dar voz às comunidades e promover a inclusão de diversas perspectivas, a Museologia contemporânea contribui para a construção de uma compreensão mais abrangente e inclusiva da cultura e do patrimônio. Além disso, ela desafia as práticas tradicionais de museus e busca novas formas de envolver o público, muitas vezes aproveitando as tecnologias digitais e o Fato Cibermuseal para criar experiências mais dinâmicas e participativas.

A "nova" Museologia, já é uma "é" experiente e, portanto, é crucial repensar seus conceitos e práticas. Durante a Pandemia, os museus e a própria Museologia foram desafiados a se reinventarem, adotando abordagens criativas e tecnológicas para continuar se conectando com o público e preservando o patrimônio cultural. Essa experiência mostrou que a atualidade dos museus depende de sua capacidade de acompanhar a sociedade, estar aberto a mudanças e adaptar-se às novas realidades.

É necessário superar as restrições e preconceitos associados ao termo "nova Museologia" e reconhecer que a Museologia é um campo em constante evolução, que deve estar sempre aberto a inovações e novas perspectivas. A busca por uma Museologia relevante e atual é um desafio contínuo que exige diálogo, reflexão e abertura para o novo. A "nova" Museologia, que na verdade já é uma experiência consolidada, é crucial repensar seus conceitos e práticas. Durante a Pandemia, os museus e a própria Museologia foram desafiados a se reinventarem, adotando abordagens criativas e tecnológicas para continuar se conectando com o público e preservando o patrimônio cultural. Essa experiência mostrou que a atualidade dos museus depende de sua capacidade de acompanhar a sociedade, estar aberto a mudanças e adaptar-se às novas realidades.

É necessário superar as restrições e preconceitos associados ao termo "nova Museologia" e reconhecer que a Museologia é um campo em constante evolução, que deve estar sempre aberto a inovações e novas perspectivas. A busca por uma Museologia relevante e atual é um desafio contínuo que exige diálogo, reflexão e abertura para o novo.

Nesse sentido, a Museologia contemporânea deve abraçar a tecnologia, a inclusão social, a diversidade de perspectivas e a interatividade como parte intrínseca de sua missão. A capacidade de se adaptar às mudanças, de se reinventar e de abraçar novas abordagens é fundamental para que os museus continuem sendo relevantes e significativos na sociedade moderna. A Museologia é, e deve ser, um campo dinâmico que evolui com o tempo, buscando sempre atender às necessidades e expectativas do público e da sociedade como um todo.

Dessa forma, a Museologia de hoje abraça a responsabilidade de ser um agente dinâmico na preservação e compreensão do patrimônio cultural, buscando sempre conectar-se com a sociedade, ouvir as vozes das comunidades e reinventar-se para estar à altura dos desafios e oportunidades do mundo contemporâneo. A renovação da Museologia é um processo contínuo, e sua importância e impacto na sociedade será sempre construída através da busca constante por inovação e conversão.

A Museologia, desempenha um papel fundamental na promoção do diálogo intercultural, e interdisciplinar. Por meio de suas competências técnicas e sua capacidade de lidar com o patrimônio cultural e suas diversas manifestações, a Museologia busca estabelecer conexões entre diferentes culturas, gerações e

disciplinas. Além disso, a Museologia também desempenha um papel importante no diálogo intergeracional, conectando o passado ao presente e ao futuro. Ela permite que as gerações mais jovens tenham acesso às memórias e histórias das gerações anteriores, o que contribui para a construção de identidades e conexões mais profundas com a história e a cultura de seus ancestrais.

Outro aspecto relevante é o diálogo interdisciplinar, em que a Museologia se conecta com diferentes áreas do conhecimento, como história, antropologia, arqueologia, arte, ciências sociais, entre outras. Essa interdisciplinaridade enriquece a compreensão do patrimônio cultural e possibilita uma abordagem mais abrangente e holística dos objetos e temas museológicos.

A Cibercultura, por sua vez, tem sido uma área em crescimento que se relaciona diretamente com a Museologia contemporânea. A Cibercultura abrange o estudo das relações sociais e culturais que surgem a partir do uso das tecnologias digitais e da internet. Nesse contexto, a Cibermuseologia surge como uma extensão da Museologia tradicional, buscando explorar e compreender a relação entre o museu e a tecnologia digital.

Através da Cibercultura, os museus têm a oportunidade de alcançar um público mais amplo e diversificado, permitindo a participação e interação dos visitantes além dos espaços físicos. Através de plataformas online, mídias sociais, aplicativos e realidade virtual, os museus podem criar experiências mais imersivas e acessíveis, ampliando assim o alcance de suas coleções e conteúdo.

A análise da Museologia em conjunto com a Cibercultura é uma reflexão essencial para compreender como as tecnologias digitais têm impactado a forma como os museus se comunicam, interagem e se relacionam com o público. Essa análise nos permite reconhecer as oportunidades e desafios que surgem nessa convergência, bem como a importância de manter a Museologia atualizada e aberta a inovações para promover um futuro mais inclusivo, interativo e animado para as instituições culturais. O diálogo entre a Museologia e a Cibercultura revela que as tecnologias digitais não são apenas ferramentas adicionais, mas transformadoras na maneira como os museus funcionam. Elas não apenas possibilitam a criação de experiências virtuais, mas também mudam a própria natureza da experiência museológica, tornando-a mais personalizada, interativa e acessível.

3.2. Como a Pandemia impacta o Fato Museal e sua possível reinvenção na Virtualidade

O subcapítulo aborda um tema de extrema importância no campo da Museologia, buscando compreender e avaliar as influências da pandemia nas práticas e abordagens museológicas. Diante das restrições físicas impostas pelas medidas sanitárias, os museus se viram obrigados a se adaptarem rapidamente às novas condições e buscam formas seguras de continuar suas atividades.

A análise das possíveis influências da pandemia no campo da Museologia destaca a necessidade de se buscar meios criativos e inovadores para manter os museus ativos e relevantes em meio a esse empreendimento. A adaptação às novas condições envolve não apenas garantir a segurança do público e colaboradores, mas também encontrar formas de se conectar com as comunidades externas e manter o acesso e a preservação do patrimônio cultural.

Nesse sentido, as inovações digitais desempenham um papel crucial, permitindo que os museus alcancem seu público de forma virtual, através de plataformas online, mídias sociais, aplicativos e realidade virtual. Essas ferramentas proporcionam experiências imersivas e interativas, que podem garantir a continuidade das atividades museológicas e a participação das comunidades externas, mesmo à distância.

Além disso, as inovações digitais também têm o potencial de ampliar o acesso ao patrimônio cultural, permitindo que pessoas de diferentes localidades e realidades tenham a oportunidade de explorar exposições e coleções online. Isso fortaleceu o vínculo entre o museu e seu público, estabelecendo uma relação de proximidade e interação, mesmo em tempos de distanciamento físico.

A pandemia trouxe desafios sem precedentes para o campo da Museologia, mas também abriu novas possibilidades e oportunidades para repensar as práticas museológicas e explorar as vantagens das inovações digitais. Essa análise é fundamental para garantir a continuidade e a cultura dos museus em um contexto em constante transformação, proporcionando acesso, preservação e diálogo com as comunidades externas de forma segura e inclusiva.

Além disso, o trabalho se concentra nos impactos causados pelas limitações e restrições impostas pela pandemia nos museus com relação ao Marco Museológico durante a pandemia, pois cada instituição tem sua particularidade e todas estão

sujeitas às mudanças determinadas por um acontecimento inesperado de grande proporção, como foi o ocasionado pela pandemia de COVID-19. Podemos considerar a museologia antes da Pandemia e uma Museologia pós-pandemia, tanto teórica quanto conceitual.

Propõe-se analisar as atividades museológicas frente à pandemia, ocasionadas no campo da museologia, especificamente no que diz respeito às suas relações, funções e necessidades emergentes. A pesquisa tem como objetivo oferecer novas compreensões à prática museológica, para garantir a segurança e preservar a essência desta atividade, adequando-se às condições atuais.

Nesse cenário, a comunicação virtual se ressignifica dentro das instituições museológicas, com o uso do meio virtual como única forma de os museus se comunicarem com segurança com seu público respeitando as exigências sanitárias, uma série de fatores suscitam algumas discussões que permeiam a virtualidade.

A disseminação das novas tecnologias da informação e a ascensão da Cibercultura têm representado grandes desafios para a Museologia, ao impor a necessidade de integrar patrimônio físico e digital em suas atividades. Por meio dos recursos tecnológicos, Sites e *Apps*, por exemplo, o público tem uma nova maneira de aproximar-se do conteúdo exposto nos museus, donos de novos meios de registro e compartilhamento de experiências.

A Cibercultura amplia o conceito de patrimônio plural, tornando-se importante na revalorização de aspectos mais subjetivos, como memórias, sentimentos e práticas intangíveis. O “Novo” cenário museal, durante a pandemia, ressignificou o modo e processos museais. Uma das considerações importantes de reflexão neste capítulo, trata-se de como a Museologia foi influenciada, e o recurso para continuar suas atividades foi mediante a transferência do espaço museal para o espaço Cibermuseal.

O olhar analítico leva a refletir sobre este momento, que não deve passar despercebido, uma vez que a virtualidade já era utilizada como suporte em algumas instituições, portanto, o que se diz “novo” não é tão novo. A Cibercultura tem desempenhado um papel fundamental na extensão do conceito de patrimônio cultural, permitindo a valorização de aspectos mais subjetivos, como memórias, sentimentos e práticas intangíveis. Essa nova perspectiva tem sido fundamental para ressignificar o cenário museal, especialmente durante a pandemia, que impôs desafios sem precedentes às instituições culturais.

A transferência do espaço museal para o espaço Cibermuseal foi uma resposta

necessária e criativa para continuar as atividades dos museus em meio às restrições físicas impostas pela pandemia. Essa mudança possibilitou que os museus alcançassem seu público de forma virtual, através de recursos tecnológicos, e assim continuassem a cumprir sua missão de disseminar conhecimento. A Pandemia representou um marco crucial na história dos museus ao impulsionar a utilização do Ciberespaço como um novo "local" para as atividades museais, transferindo sua existência material para o ambiente virtual.

Uma reflexão sobre esse momento é crucial para compreendermos os desafios e oportunidades trazidos pela Cibercultura e a virtualização do cenário museal. Isso permite que possamos repensar práticas, conceitos e abordagens na Museologia, bem como identificar os benefícios e limitar essa nova realidade.

A Cibercultura e o Cibermuseal têm o potencial de oferecer novas formas de interação, inclusão e acesso ao patrimônio cultural, ao mesmo tempo em que demandam uma atenção cuidadosa às questões de preservação, segurança e representatividade. O olhar analítico sobre essa transformação é fundamental para garantir que o campo da Museologia acompanhe e aproveite plenamente as oportunidades oferecidas pelas tecnologias digitais, sem perder de vista sua essência e compromisso com a preservação e comunicação do patrimônio cultural em todas as suas dimensões, sejam elas materiais ou imateriais.

A pandemia teve como marco central na história dos museus a utilização do Ciberespaço como "lugar", em que o museu transferiu sua materialidade para o virtual. Seguindo esta direção, busca-se compreender como os museus desenvolveram práticas para a criação de conteúdo museal virtualizado.

A partir disso, também será possível verificar quais ações possibilitaram a interação e aproximação com o público e como elas foram alcançadas, bem como qual o impacto que essas ações tiveram na popularização do conhecimento científico e no fortalecimento dos vínculos entre as instituições museológicas e a comunidade.

A pandemia, sem dúvida, marcou um momento significativo na história dos museus, impulsionando a utilização do Ciberespaço como um novo "lugar" para as instituições culturais, nesse contexto, tornou-se fundamental compreender como os museus se adaptaram e desenvolveram estratégias para oferecer experiências virtuais ao público. A criação de conteúdo museal virtualizado envolveu a exploração de diferentes recursos tecnológicos, como visitas virtuais, exposições online, produção de vídeos, *podcasts*, entre outros. Essas ações buscaram proporcionar aos

visitantes uma experiência enriquecedora, mesmo estando distantes fisicamente do museu.

Essa transição para o meio virtual também abriu novas possibilidades de interação e aproximação com o público. Os museus puderam utilizar plataformas digitais e redes sociais para se comunicar diretamente com o seu público, promovendo debates, palestras, *lives*, *workshops* e outras atividades interativas. Essa interação virtual permitiu uma maior participação da comunidade, permitindo que pessoas de diferentes regiões e culturas pudessem se conectar com o patrimônio cultural.

O impacto dessas ações foi significativo na popularização do conhecimento científico e cultural. Com o acesso facilitado ao conteúdo virtual, mais pessoas tiveram a oportunidade de aprender sobre temas diversos, expandindo seus horizontes culturais e científicos. Além disso, as instituições museológicas fortaleceram seus vínculos com a comunidade virtual, pois ao proporcionar experiências, essa transição para o Ciberespaço também trouxe desafios, como a necessidade de preservar a integridade das obras e objetos expostos virtualmente, bem como garantir a segurança e a proteção dos dados dos visitantes.

Em suma, a pandemia impulsionou a Museologia a adentrar no universo digital e repensar suas práticas para se adaptar às novas condições. A criação de conteúdo museal virtualizado possibilitou uma maior interação com o público e uma disseminação mais ampla do conhecimento científico.

A Cibercultura é um fenômeno emergente que se refere ao modo como as pessoas utilizam a tecnologia para produzir e compartilhar conteúdo online, ou seja a cultura tendo como base a Internet e os dispositivos eletrônicos, como computadores, telefones celulares e consoles de jogos. Esta cultura está enraizada na mídia digital e vem acompanhada de novas práticas sociais, redes sociais e mídias digitais.

A Cibercultura é um fenômeno que se refere ao conjunto de práticas culturais e sociais que emergem com o advento e o uso intensivo das tecnologias digitais e da internet. Ela engloba todas as formas de cultura, produção e compartilhamento de conteúdo que ocorrem no ambiente virtual, como em redes sociais, sites, blogs, fóruns, plataformas de streaming, entre outros.

Nesse contexto, as pessoas interagem e se relacionam de forma diferente do que nas formas tradicionais de cultura e comunicação. A Cibercultura permite a formação de comunidades virtuais, a criação de conteúdos colaborativos, a disseminação rápida de informações e a conexão global em tempo real.

As mídias digitais desempenham um papel fundamental na Cibercultura, fornecendo novas formas de comunicação, expressão artística, compartilhamento de ideias e conhecimento. Os dispositivos eletrônicos, como computadores, celulares e *tablets*, se tornam ferramentas essenciais para a participação ativa nesse universo digital.

A Cibercultura também trouxe novas formas de entretenimento e lazer, como os jogos online, realidade virtual e experiências imersivas. Além disso, transformou a maneira como as pessoas consomem cultura, como filmes, músicas, livros e artes visuais, através de plataformas digitais de streaming e distribuição.

Essa cultura digital em constante evolução também apresenta desafios, como a questão da privacidade e segurança dos dados pessoais, o combate às *fake news* e a promoção de um ambiente online saudável e inclusivo para todos.

Em suma, a Cibercultura é um fenômeno complexo e multifacetado que está em constante transformação. Ela representa uma nova forma de cultura, comunicação e interação social, impulsionada pela tecnologia digital e internet, que molda a maneira como vivemos, nos relacionamos e nos expressamos na era digital.

A Cibercultura abrange as comunidades e os comportamentos culturais que são fortemente influenciados pelo uso de tecnologias, tais como multimídia, programação de computadores e informática em geral.

Ela envolve tanto o uso deste tipo de tecnologias quanto sua conseqüente influência na maneira como os seres humanos expressam e interagem uns com os outros. Também é referida por alguns como Cultura Net, tendo a Cibercultura como a expressão mais profunda da tecnologia na sociedade, afinal, fornece informações sobre a cultura online, que inclui conteúdos, práticas culturais, aplicativos e usuários da tecnologia.

De acordo com Rodley, Steins e Cairns (2015 *apud* Amaral, 2021), as mudanças na forma de operar dos museus têm sido significativas, porque a tecnologia permite que essas instituições busquem metodologias criativas para manter a interação com o público mesmo no contexto de isolamento social. Algumas medidas adotadas incluem o uso de aplicativos, plataformas virtualizadas, tours virtuais e ferramentas de interatividade. Assim, as instituições museológicas buscam garantir uma experiência similar às visitas reais, mesmo sem a presença do público presencial na instituição.

Na Cibercultura, os territórios e o cotidiano se reconfiguram a partir da

emergência de novos formatos comunicacionais, que passam a incluir as tecnologias sem fio, o espaço conectado e virtual e as redes e relações cada vez mais digitalizadas, “as cidades se desenvolvem como sociedades em rede” (Lemos; Lévy, 2010, p. 12). Essas novas configurações geram novas formas de se relacionar com a cidade e seus arredores, possibilitando o acesso à cultura, informação e conhecimento em tempo real a partir de seu computador ou mesmo por meio de dispositivos móveis, qualificando o espaço cibernético como um promissor campo de interação, troca e experiência.

Além disso, a presença de tais formatos de comunicação digital aprofunda o entendimento do espaço público urbano como uma interface que cruza diversas realidades, onde os usuários se relacionam e interagem entre si por meio do uso das novas tecnologias. Assim, o cotidiano se torna um espaço profundamente conectado e produtor de sentidos, onde novas narrativas se constroem a partir dos intercâmbios e relações criativas geradas. Ou seja, a Cibercultura contribui para o desenvolvimento de uma nova cultura urbana que está em constante transformação, em que as pessoas podem fazer parte e influenciar o seu entorno.

Assim, o território e o cotidiano urbano se inserem numa forma de conhecimento e organização social emergente a partir das práticas virtuais, que entrelaçam e tecem realizações relacionais, econômicas, políticas e culturais na Internet. A Cibercultura, nessa perspectiva, carrega consigo a significância de um meio de produção e relações interativas, capaz de compreender o meio onde novas expressões e torna possível a redefinição do espaço, que se amalgama com o desenvolvimento da cultura digital.

Os museus são instituições de memória e não podem ignorar essa transformação cultural advinda da Cibercultura. Neste sentido, a “rede” é um instrumento de importância para os museus, seja para divulgar seus acervos ou para permitir o acesso às suas exposições e receber a realimentação do público.

Os museus podem usar o Ciberespaço para criar espaços de memória, aprendizado e promoção da cultura. O uso da multiplataforma na exposição de conteúdos tem tornado a experimentação de novas maneiras de interação com os usuários mais prática e acessível.

Seja pela formação de comunidades em redes sociais, criação de veículos interativos, configuração de jogos, plataformas de áudio e vídeo, ações colaborativas, envio e recebimento de informações, trabalho com mídias independentes, conversa

em chats etc, os museus se veem forçados a integrar essas novas ferramentas ao seu cotidiano. Outra alternativa para interação com os usuários é a utilização de tecnologias de realidade virtual associadas à realidade aumentada. Esta tecnologia permite que o usuário visualize e interaja com monumentos históricos, obras de arte, ambientes e cenários tridimensionais, agregando maior valor aos conteúdos expostos, e adquirindo conhecimentos

A Cibermuseologia proporciona às instituições de memória acesso à informação de qualidade e em quantidade nunca conhecida para as gerações mais jovens, desenvolvendo o interesse por memórias individuais que podem contribuir para o acervo permanente de um museu. Utilizando recursos de multimídia, a Cibermuseologia oferece o meio através do qual os arquivos físicos podem ser transferidos para formatos digitais reutilizáveis; que fornecem novas formas interativas de descobrir e experimentar artefatos culturais, histórias e personagens antes desconhecidos.

Acessando as redes sociais, o museu abrirá uma janela para conhecer melhor as necessidades, interesses e expectativas do seu público. A partir das informações obtidas nestas plataformas, o museu pode se programar durante a montagem das exposições, facilitando a compreensão, a interação e o fomento da criatividade. As plataformas virtuais são ferramentas úteis e eficientes para difundir o acervo, estabelecer relações de intercâmbio entre museus e redes colaborativas de pesquisa e estímulo à produção.

Essa nova espécie de autobiografia na virtualidade, registro de si, seria um lugar de memória ou um repositório de memória individual na virtualidade, através dos usos das tecnologias digitais, que realiza a mediação entre os objetos musealizados difundidos no ambiente virtual, possibilitando que cada visitante faça a sua interpretação das informações sobre os acervos documentais da instituição. Como pode ser observado durante a Pandemia, a criação de acervo virtual para as redes sociais do cotidiano das pessoas. Nesse processo, a comunicação museológica auxilia na apropriação das informações ao mesmo tempo em que possibilita maior visibilidade ao patrimônio documental que está sob o seu domínio.

A curadoria colaborativa e a mediação entre os objetos musealizados difundidos no ambiente virtual possibilitam que cada visitante faça a sua interpretação das informações sobre os acervos da instituição e se torne agente no processo museal. Por conseguinte, é possível aproximar o público ao conteúdo de forma virtual,

potencializando a construção de conhecimento e expandir o acesso aos objetos.

Conforme Silva:

As possibilidades da realidade virtual, da realidade ampliada, da digitalização de objetos e o desenvolvimento dos objetos culturais digitais, representam uma reconfiguração do objeto material, que assume novas formas e funções, potencialidades e significados, no meio virtual (Silva, 2021, p. 5)

A grande instigação para o campo da museologia, foi de entender a virtualidade como processo e não só como ferramenta, com isto as potencialidades de deslocar-se para outro espaço. Nesse sentido, o maior desafio foi reinventar-se durante a pandemia, onde a comunicação assumiu um dos papéis de continuarem suas atividades.

Conforme destaca Silva

Os processos de transformações provocados nos planos de ação dos museus como reflexo dos avanços tecnológicos digitais, decorreram de uma série de esforços de adaptações das ações dos museus no espaço web. Mesmo que haja interesses no público, nos procedimentos de navegações e na interação dos usuários com o ambiente virtual dos museus, o ponto central nesse processo ainda é o objeto do museu (Silva, 2021, p. 8).

Segue, em diálogo com Maroević: “Para Maroević a característica do objeto reside na sua musealidade enquanto documento do real passível de se tornar uma museália, um objeto de museu” (Maroević, 1986 apud Silva, 2021, p. 8). Que é a realidade dos museus para o espaço virtual.

Os museus se reinventaram ao longo do tempo conforme a sociedade, sendo assim, os museus e a Museologia também possuem marcos de ruptura de pensamento. E qual seria o objeto da museologia? Evidenciado por Peter Van Mensch (1994) a Museologia como o estudo de uma relação específica entre homem e realidade? Stránský, no final dos anos de 1970 e início da década seguinte, formula a definição de objeto da museologia da relação como homem frente à realidade cuja expressão é o fato de que ele seleciona alguns objetos originais da realidade. Portanto, conforme Mensch e Stránský, o objeto da museologia é a relação entre homem e realidade e como essa relação se expressa na seleção de objetos da realidade. Isso inclui não apenas os objetos físicos, mas também os significados e contextos históricos, intelectuais e culturais associados a eles.

Dentre esses momentos, destaca-se o conceito Fato Museal cunhado pela

cientista e pesquisadora Waldisa Rússio Guarnieri, que norteia esta investigação. Segundo a autora, os fatos museais sugerem que deve haver um compromisso com as finalidades do museu, estabelecendo uma conexão entre o museu e a prática de produção cultural (Guarnieri, 1981). Essa concepção tem como objetivo alinhar as contribuições da cultura museológica às necessidades e interesses da comunidade, de forma a tornar o museu um local para se pensar sobre a preservação do patrimônio, a difusão das manifestações culturais e a promoção de discussões relacionadas ao que acontece na sociedade em que está imerso.

A pandemia trouxe desafios para os museus, mas também abriu caminhos para a reinvenção do Fato Museal no contexto digital, dando origem ao Fato Cibermuseal. Essa transição não ocorreu de forma automática, mas é um processo que já vinha sendo explorado desde os anos 1990, com o início de iniciativas pioneiras como o Museu da Pessoa.

A requalificação do Fato Museal para o Fato Cibermuseal representa uma oportunidade para revitalizar os museus e tornar a experiência do visitante mais inclusiva e envolvente. Através do uso de recursos tecnológicos, como áudio e vídeo, os museus podem enriquecer a narrativa histórica e melhorar a cognição dos visitantes, proporcionando uma experiência mais profunda na história e cultura personalizada. Além disso, o Fato Cibermuseal oferece maior acessibilidade, permitindo que pessoas de diferentes lugares e com diversas limitações físicas possam explorar os museus virtualmente. Essa democratização do acesso ao patrimônio cultural é essencial para tornar os museus mais inclusivos e alcançar um público mais diversificado.

A navegação por exposições também se torna mais fácil e intuitiva por meio da tecnologia digital, permitindo que os visitantes explorem diferentes conteúdos e se envolvam de forma personalizada com as obras e informações automatizadas.

Em suma, a reinvenção do Fato Museal para o Fato Cibermuseal representa uma evolução e adaptação necessária para que os museus possam prosperar em um mundo cada vez mais digital e conectado. Ao abraçar as possibilidades tecnológicas, os museus podem oferecer experiências mais ricas, inclusivas e interativas, fortalecendo seu papel como guardiões do patrimônio cultural e promotores da educação e conhecimento.

Esses recursos tecnológicos garantem não apenas uma melhora significativa das experiências dos visitantes, mas também otimizam a forma como os historiadores

experimentam a história e mexem com peças através de ferramentas virtuais. Uma reinvenção do fenômeno Museu por meio do Fato Cibermuseal tem o potencial de aumentar a noção de consciência histórica e geográfica, permitindo aos museus fornecerem instalações que conectam arquivos históricos ao presente/futuro e despertam mais o interesse do público para educação e conscientização. A internet permite que práticas exibicionistas informem e gerem novas narrativas que influenciam as atitudes em relação ao nosso passado.

A Pandemia impulsionou a transformação do fenômeno museal para a virtualidade, impelindo os museus a encontrarem novas formas de atuação em tempos de isolamento social. Essa mudança forçada levou a uma extensão do alcance dos museus, que pôde atingir um público diversificado e distante geograficamente, superando as barreiras de praticidade e proximidade física que antes limitavam o acesso aos espaços presenciais.

Ao adentrarem o ambiente virtual, os museus são acessíveis a uma gama maior de pessoas, permitindo que o público, mesmo distante, tenha acesso direto e imediato ao acervo e às exposições. Essa democratização do acesso à arte e à cultura por meio da virtualidade possibilitou a inserção de indivíduos que antes encontravam dificuldades em visitar instituições culturais, seja devido a restrições de mobilidade, recursos financeiros ou até mesmo tempo disponível.

Essa viabilização da inserção na esfera virtual permitiu que os museus se tornassem culturais, proporcionando uma luz visível no contexto de confinamento imposto pela pandemia. Ao oferecerem acesso aberto e gratuito à arte e ao conhecimento, as instituições culturais se tornaram fontes de inspiração, entretenimento e aprendizado para um público ávido por se conectar com a cultura e as artes, mesmo à distância.

Nesse sentido, a virtualização dos museus não apenas possibilitou suas continuidades durante os tempos competitivos, mas também abriu novas oportunidades para a difusão e preservação da cultura em um cenário em que a conexão com o público se tornou ainda mais relevante e significativa.

Para a concepção do fenômeno museu, a qualificação para o Fato Cibermuseal requer uma integração equilibrada entre os meios de comunicação tradicionais e os meios digitais. Os museus devem encontrar maneiras de manter suas práticas museológicas tradicionais, como a presença de visitantes, exposições e exhibições, ao mesmo tempo em que exploram e incorporam as possibilidades oferecidas por

plataformas online, aplicativos e páginas web.

A cultura material desempenha um papel fundamental nessa qualificação, pois permite que os objetos físicos e o acervo do museu sejam expostos em nível virtual digital. Isso possibilita a comunicação e a divulgação das riquezas culturais, artísticas e históricas contidas nas coleções dos museus, alcançando um público muito mais amplo e diversificado.

Além disso, a interatividade tecnológica é um aspecto essencial nesse processo de qualificação para o Fato Cibermuseal. Por meio das ferramentas digitais, os museus podem estabelecer trocas e compartilhamentos de informações com o público, promovendo uma experiência mais imersiva e participativa. Isso permite que os visitantes se envolvam ativamente com o conteúdo apresentado, criando uma conexão mais profunda e significativa com as temáticas abordadas.

Ao considerar esses pontos fundamentais, os museus podem se qualificar para o Fato Cibermuseal de forma consistente, permitindo a expansão e auxílio de sua atuação no cenário virtual. Essa abordagem híbrida e integrada permite que as instituições culturais conheçam um público diversificado, ampliando o acesso à cultura e promovendo a conversa e a interação com a sociedade de forma inovadora e relevante. Assim, a qualificação para o Fato Cibermuseal se torna uma estratégia essencial para os museus se manterem conectados e relevantes em um mundo cada vez mais digital e interconectado.

Por fim, é fundamental que o próprio museu também atue como mediador de conteúdo, certificando-se que o material veiculado seja apropriado e de qualidade.

Aquelas pessoas que não muito adeptas ao uso de mídias sociais precisaram se adaptar durante o período pandêmico para realizar seu trabalho e algumas atividades rotineiras, como por exemplo compras de supermercado, aulas, cursos, e até mesmo exercícios físicos, sob orientação através das redes sociais, se tornaram possíveis online. Em razão do isolamento forçado, passou-se mais tempo no ambiente virtual, inclusive por distração, passatempo ou *hobby*, tal como apreciar uma exposição. Desse modo, o comportamento social, principalmente as relações entre as pessoas foram afetadas pela forte presença da virtualidade.

Com as instituições museais não foi diferente, também precisaram se adaptar para manterem suas relações com o público, ocasionando uma reinvenção forçada imposta pela pandemia. Com a ocorrência deste Fato Cibermuseal observou-se o despreparo de muitos profissionais de museus para esta realidade e, sobretudo, com

a linguagem virtual. Por isso, refletir que vivemos em um mundo conectado e aceitar que devemos nos mantermos atualizados para acompanhar os modos de conectividade nas redes é cada vez mais importante e necessário. Scheiner destaca que

É fato que os museus, como todos os demais dispositivos culturais, foram severamente impactados pelas ocorrências da Pandemia. O fato gerou assombro coletivo e muita preocupação por parte dos profissionais de museus e das agências mantenedoras, cujos estudos de risco não haviam previsto a chegada de uma epidemia de proporções globais, que levasse ao fechamento dos museus instituídos e ao isolamento de públicos e de equipes especializadas no trato do patrimônio musealizado (Scheiner, 2023, p. 37).

A citação de Scheiner se destaca pela precisão dos desafios e enfrentados pelos museus durante uma pandemia de forma surpreendente, a chegada da COVID-19 trouxe à tona a necessidade de uma adaptação rápida para lidar com o Fato Cibermuseal, o que pode ter exposto o despreparo de muitos profissionais de museus em relação à linguagem virtual e às tecnologias digitais.

A reinvenção forçada imposta pela pandemia levou os museus a enfrentarem um cenário motivador e desafiador. A necessidade de fechar as instituições físicas e o isolamento social impactaram diretamente na interação com o público e nas atividades museológicas tradicionais. Muitos profissionais enfrentam dificuldades para se adaptar às novas formas de comunicação e divulgação de conteúdo online, o que trouxe à tona a importância de estarem atualizados e preparados para acompanhar os modos de conectividade nas redes.

A citação também destaca a preocupação das agências mantenedoras e dos profissionais de museus diante do desconhecido e das dimensões globais da pandemia. Os estudos de riscos prévios não previram um cenário de tal magnitude, que impactaria drasticamente a rotina musealizada e a relação com o público.

Nesse contexto, é fundamental que os profissionais de museus reconheçam a importância da Cibercultura e do Fato Cibermuseal, buscando capacitação e atualização para enfrentar os desafios do mundo conectado e virtual. Aproveitar as ferramentas tecnológicas e compreender a linguagem virtual são aspectos cruciais para a continuidade e culto das instituições museológicas em um cenário cada vez mais digital e interconectado.

A pandemia trouxe uma interferência no processo de adaptação e reinvenção dos museus, destacando a importância de estar preparado para enfrentar crises e

evoluiu. Essa experiência serve como uma valiosa lição para os profissionais de museus, incentivando-os a estar atualizados e abertos às possibilidades oferecidas pelo Fato Cibermuseal para que, mesmo em tempos desafiadores, a cultura e o patrimônio cultural possam ser preservados, compartilhados e apreciados de forma inclusiva e acessível.

Com a Pandemia, a sociedade como um todo mudou em sua rotina, e os profissionais de museus não foram exceção. A busca por entender o impacto nas questões patrimoniais se tornou uma prioridade para garantir a preservação e divulgação do patrimônio cultural em meio a esse cenário desafiador.

Nesse contexto, o uso de novas ferramentas tecnológicas se torna uma experiência para a Museologia e práticas teóricas relacionadas. A adoção de soluções digitais possibilita que os museus continuem interagindo com o público, mesmo em momentos de restrições físicas, alcançando novos usuários e visitantes por meio da virtualidade.

Para que essa transição seja bem-sucedida, é necessário captar a atenção dos potenciais usuários e visitantes, despertando o interesse pela nova realidade Cibermuseal. A integração de questões digitais na rotina museológica se torna fundamental, pois permite ampliar o alcance das instituições, promover acessibilidade e oferecer experiências enriquecedoras para o público, mesmo à distância.

A formação dos profissionais da área museológica ganha um papel crucial nesse contexto. O conhecimento e a capacitação em ferramentas e práticas são digitais essenciais para que os profissionais estejam aptos a enfrentar os desafios e explorar as oportunidades oferecidas pelo ambiente virtual. A integração de serviços virtuais nas demandas museais se torna uma necessidade urgente, impulsionando uma atuação mais dinâmica e conectada com a sociedade atual.

A combinação do conhecimento tradicional com as possibilidades oferecidas pela Cibercultura e o Fato Cibermuseal permitirá que os museus continuem cumprindo seu papel como agentes de preservação e divulgação da cultura, promovendo o acesso ao patrimônio cultural de forma mais inclusiva e abrangente. É um momento de aprendizado e renovação, em que a criatividade e a inovação são essenciais para enfrentar os desafios impostos pela nova realidade e construir um futuro promissor para a Museologia e os museus.

A capacitação dos profissionais da área museológica é fundamental para se adequarem ao novo cenário Cibermuseal. Esse investimento em recursos materiais e

humanos é essencial para garantir que os museus possam tirar o máximo proveito das tecnologias disponíveis e proporcionar experiências virtuais de qualidade aos visitantes.

A formação de técnicos especializados e especialização dos profissionais permitiu a elaboração de novas tecnologias, ferramentas e métodos de atuação. Isso inclui uma descrição detalhada dos acervos, tornando possível o acesso a informações infinitas e enriquecedoras sobre as coleções museológicas.

No entanto, além dos aspectos técnicos, é crucial considerar também questões éticas na divulgação das informações. A preservação dos bens culturais da humanidade deve ser colocada em plano, garantindo que os acervos sejam tratados primeiro com o devido cuidado e respeito. A ética na divulgação dessas informações é fundamental para proteger a integridade e proteção das obras e objetos presentes nos museus.

Além disso, a importância de alinhar políticas de restrição para evitar explorações não autorizadas é fundamental. A segurança e a proteção das coleções são essenciais para evitar qualquer tipo de dano ou exploração dos acervos museológicos.

Nesse contexto, é necessário um planejamento cuidadoso e uma abordagem equilibrada, garantindo que o avanço tecnológico não comprometa a integridade e a preservação do patrimônio cultural. A busca por soluções logísticas, técnicas e éticas aderentes será essencial para garantir a sustentabilidade e o sucesso das iniciativas cibermuseais, respeitando as particularidades de cada instituição museológica e de suas coleções.

Em suma, a capacitação, investimentos e atualizações na área museológica são fundamentais para potencializar a atuação dos museus no cenário Cibermuseal. Contudo, é igualmente importante que esses avanços sejam controlados com responsabilidade e ética, priorizando a preservação do patrimônio cultural da humanidade e a garantia de uma experiência virtual enriquecedora, inclusiva e segura para o público. O isolamento social e a necessidade de evitar sair de casa nos desafiaram a encontrar novas formas de viver e trabalhar. Fomos levados a desacelerar e repensar nossas prioridades, adaptando-nos a uma nova realidade que exigia maior flexibilidade e resiliência.

O *home office* se tornou uma realidade para muitos profissionais, sentindo uma adaptação rápida para continuar suas atividades laborais de forma remota. Essa

mudança também forneceu oportunidades para que as pessoas dedicassem tempo a projetos pessoais, desenvolvendo novas habilidades e aprimorando competências já existentes. Aproveitar o tempo em casa para aprender algo novo ou aprofundar conhecimentos tornou-se uma forma de enfrentar o isolamento de maneira produtiva e enriquecedora.

Além disso, o distanciamento obrigou-nos a encontrar novas maneiras de nos relacionar com outras pessoas. As tecnologias digitais se tornaram uma aliada importante para manter a comunicação e a conexão com amigos, familiares e colegas de trabalho. As redes sociais, vídeo chamadas e aplicativos de mensagens tornaram-se ferramentas essenciais para manter laços afetivos e sociais mesmo à distância.

Essa fase desafiadora também permitiu uma reflexão sobre a importância do cuidado com a saúde física e mental. A busca por atividades de relaxamento, práticas de exercícios em casa, meditação e cuidados com a alimentação se tornaram estratégias para enfrentar o estresse e a ansiedade causada pelo contexto pandêmico.

Embora a adaptação tenha sido um desafio, esse período também revelou a resiliência e a capacidade de superação da humanidade. A criatividade e a inovação foram impulsionadas pela necessidade de encontrar soluções para os novos obstáculos impostos pela pandemia. A capacidade de adaptação e resiliência será uma ferramenta essencial para construir um futuro mais sustentável e fortalecer as relações humanas, mesmo em meio a circunstâncias difíceis.

No campo dos museus

O movimento adaptativo revelou, também, 'as fraquezas estruturais que por tanto tempo afetaram as instituições culturais, em termos de recursos e equipes dedicados às atividades digitais e de comunicação, bem como do nível de maturidade dos conteúdos produzidos' (ICOM, 2020, p. 9). Os recursos disponíveis e/ou desenvolvidos para comunicação digital e a habilidade de alcançar audiências por meio remoto variaram de acordo com a região, de modo menos pronunciado em relação às mídias sociais, mas de forma substantiva para outros conteúdos. (ICOM, 2020 *apud* Scheiner, 2023, p.40).

A pandemia revelou uma série de desafios e fraquezas sentidas que há muito tempo sentiam as instituições culturais, incluindo os museus. Uma das principais questões que emergiram durante esse período foi a falta de recursos e equipes dedicadas às atividades digitais e de comunicação. Muitos museus se viram despreparados para lidar com a rápida mudança para o meio digital e enfrentaram

dificuldades na produção de conteúdos adequados e atrativos para o público virtual.

O relatório do ICOM (Conselho Internacional de Museus) afirmou que a capacidade dos museus de alcançar audiências por meio remoto varia de acordo com a região e suas respectivas infraestruturas digitais. A pandemia mostrou que a adaptação ao meio digital não é apenas uma opção, mas uma necessidade de manter os engajamentos do público e o reconhecimento das instituições culturais.

No entanto, é importante destacar que essa transição para o meio digital também apresentou oportunidades e vantagens. O Cibermuseal oferece novas possibilidades de acesso e interação com as coleções e exposições dos museus. Por meio da comunicação digital, os museus podem alcançar um público mais amplo e diversificado, superando barreiras geográficas e aumentando sua conversão em escala global.

Nesse sentido, a pandemia agiu como um catalisador para acolher a transformação digital nos museus, forçando-os a se adaptarem rapidamente e investirem em recursos e competências digitais. Essa mudança é fundamental para garantir que os museus possam continuar a cumprir sua missão de preservar e divulgar a cultura e a história da humanidade, mesmo em tempos desafiadores.

À medida que o mundo continua a evoluir no contexto pós-pandêmico, é essencial que os museus continuem a investir na sua capacidade digital e na melhoria das suas práticas de comunicação, garantindo que possam atender às demandas e expectativas do público moderno, e se mantenham relevantes em um mundo cada vez mais conectado digitalmente.

Com a mudança nos hábitos e no modo de vida, houve o aumento crescente na diversidade de ferramentas, aplicativos e plataformas para trabalho remoto. Outra maneira de adaptação a este cenário foi promover o uso das mídias sociais para comunicação com os amigos, familiares, clientes e colaboradores, por exemplo. A comunicação por audiovisuais e texto trouxe novas formas de relacionamento. Por ser a melhor alternativa para o momento, o mundo passou a enfrentar a COVID-19 recorrendo a alternativas virtuais para evitar a disseminação do vírus. Mudanças exigem readaptação, reorganização, e com isso surgem muitas dificuldades.

Uma dificuldade bastante comum durante o período pandêmico tem relação com o trabalho em *home office*, em administrar bem o tempo, principalmente em conseguir diferenciar o tempo dedicado ao lazer do tempo necessário para o trabalho, por exemplo. Entretanto, ao mesmo tempo trouxe novidades na maneira de trabalhar,

de se divertir, de conviver e de cuidar dos outros. O mundo talvez não volte a ser o mesmo, porém é possível já sentir novos hábitos surgirem, e com eles há muito o que aprender.

Os acervos humanizados da pandemia se destacam por um conjunto que pode ser visto no conceito que será apresentado do Fato Cibermuseal e que registram memórias desta pandemia tão devastadora. Andrea Jones apresenta que:

o museu pode agir como uma pessoa que comunica seus verdadeiros sentimentos e valores por meio de dicas implícitas. Você já conversou com alguém que diz estar ouvindo, mas na verdade fala mais sobre si mesmo do que sobre seus pensamentos? Ações falam mais alto que palavras. Este é o momento perfeito para perguntar: o que sua linguagem corporal institucional comunica sobre os valores de seu museu e sua capacidade de compaixão neste momento crítico? (Jones, 2020, s.p.)

Scheiner complementa que “Um museu realizado sempre no afeto, plural desde a origem - e que ajude cada indivíduo, cada grupo social a colocar-se em contato consigo mesmo e com todas as realidades que configuram as diferentes dobras do real” (2023, p. 54).

A empatia e a cooperação são os melhores remédios em tempos difíceis, ao dar oportunidade à comunidade de ser ouvida, possibilitou o surgimento de novas vertentes para o pensamento museológico, diferente de alguns aspectos consolidados pelos museus clássicos, que influenciaram na expografia, na aquisição de acervo e na constituição destas novas instituições. Um olhar humanizado ajudou o olhar do público que procurou nos museus uma forma de lidar com o isolamento, a tristeza e também o medo provocado pela pandemia. Com atividades online para seguir as regras de segurança, algumas instituições organizaram exposições, acervos e mostras acessíveis que por esse meio foi possível entrar na casa do seu público visitante. Isso foi importante para a educação e a informação porque possibilitou levar conhecimento sem risco de contágio.

Os museus criam lugares de memória, onde foi possível relembrar eventos históricos, contar histórias e compartilhar experiências da pandemia. Organizaram painéis memoriais, em locais públicos ou particulares, com algum tipo de conexão com a cultura, educação ou mesmo educação ambiental, criando canais de empatia com públicos de todas as idades. Até mesmo os alimentos, as comidas passaram a ser trabalhadas pela conexão do luto. Os museus passaram a se ocuparem, apropriarem desses temas, estabelecendo conexões com a cultura, e a sociedade na

virtualidade

A grande palavra aqui é diálogo, entre a equipe, o acervo e a comunidade a fim de estabelecer uma rede de conexões sensíveis como pondera Scheiner (2023), entre essas partes é fundamental para se ter sucesso na dialogia comunitária, bem como uma constante empatia que permita a concepção de projetos que possam atingir, verdadeiramente, os anseios em comum. Algumas estratégias, como o fortalecimento da mediação cultural e da produção de conteúdo ágeis e dinâmicos criados em conjunto com a comunidade que frequenta determinado museu, podem ser muito úteis para aceder a um maior intercâmbio social.

Bem como, projetos que incluam atividades interativas e ações de cooperação que promovam o desenvolvimento de habilidades para além da arte e de sua relevância histórica: habilidades como formação de grupo, trabalho em equipe, criatividade e inovação. Afinal, o museu é um meio que articula o conhecimento, possibilitando que as regiões, assim como as pessoas, possam se desenvolver culturalmente. Com a aplicação desse tipo de proposta, certamente, será possível aproximar ainda mais a sociedade das instituições culturais, assim como motivar discussões sobre os assuntos tratados por eles, fortalecendo a afinidade entre a comunidade e os museus em tempos de crise.

A COVID-19 alterou significativamente o comportamento humano, pois modificou a forma de relação entre as pessoas socialmente. Além disso, muitos serviços e instalações de saúde foram sobrecarregados e, por consequência, houve a interrupção da produção de bens e serviços. Outro fator significativo é que o isolamento social pode levar, por exemplo, a alterar completamente a rotina social do mundo.

Nesse sentido, as instituições museológicas, ressignificam suas ações diante da pandemia e como pensar suas ações futuras nesse processo de virtualidade tornou-se um grande desafio para os museus. Além disso, lançamos um olhar que busca compreender como o uso da virtualidade desperta uma série de desafios para os museus, que comumente vemos serem discutidos somente no âmbito de ação dos espaços físicos.

Humanização significa humanizar, tornar humano, dar condição humana a alguma ação ou atitude humana. Também quer dizer ser benévolo, afável, tratável. É realizar qualquer ato considerando o ser humano como um ser único e complexo, onde estão inerentes o respeito e a compaixão para com o outro (Ferreira, 2009).

A humanização está relacionada com princípios de dignidade humana, de empatia, de respeito, de equidade, de direitos humanos e da relação entre profissional de saúde e paciente. Então, humanizar é perceber o outro como sujeito de direitos e estar presente, dando os cuidados necessários. Está ligada a satisfação dos indivíduos no processo de atendimento, procurando acompanhá-los também emocionalmente.

Diante deste momento de dificuldades, sem precedentes nas últimas décadas, a reinvenção é a maneira que os museus buscam para continuar a socialização com o público. Assim como as pessoas, os museus não estavam preparados para este “novo” formato museal, apesar de vários já utilizarem as redes sociais, embora com outro propósito, apenas para divulgar exposições, informar horário de funcionamento, comunicação geral com seu público.

Forçados a se reinventar, a solução vista por muitos museus foi a de idealizar, organizar e realizar visitas virtuais, explorando curiosidades dos espaços e do acervo, possibilitando aos usuários se aproximarem dos conteúdos o mais parecido possível como estavam acostumados; levando a se conectarem com aquilo que se sente em uma visita presencial. Do mesmo modo, foram criadas uma infinidade de conteúdo: palestras, *lives*, *podcasts*, jogos para aproximar as pessoas do universo da cultura interativamente. Outras ações, inclusive, a promoção de exposições na plataforma de streaming, para que o público desfrute de um momento de arte exclusivo.

A interação e divulgação de histórias nas redes sociais foi outro uso, além de gravações dos eventos já acontecidos nos museus, *live* ou conferências de pesquisadores do acervo, bem como a exposição, *podcasts* etc. Estes materiais ao se sustentarem online poderão contribuir para acesso interno ou fora dos museus num futuro próximo. Assim, a inovação se tornou a melhor forma de manter as pessoas conectadas aos museus. As ações desenvolvidas com uso de plataformas digitais podem se tornar fundamentais na promoção de conteúdos culturais não só no momento presente, mas também no pós-pandemia, como forma diferenciada de conhecer, entender e estudar o acervo museológico.

A reinvenção diante de uma nova realidade mostra-se sempre como um fator de transformação social. Os instrumentos utilizados pelos espaços de memória também necessitam de estudos, a fim de intensificar as ações em relação à coleta, salvaguarda e comunicação dos acervos imateriais da pandemia. Os museus com as portas fechadas, neste contexto, concentraram suas ações de reinvenção na

virtualidade; e o Fato Museal se renova passando a concentrar sua comunicação, exposições e demais atividades nas redes sociais.

Lembrando que em grande número os museus do Brasil, sequer possuem conexão à internet em suas Instituições. O Fato Museal que estabelece esta relação sujeito e objeto, e que na Pandemia com o conceito proposto aqui de reinvenção pode-se observar a Cibermusealização com a empatia Museal Humanizada diante deste acontecimento de isolamento, luto e incertezas, é importante ressaltar que muitos museus do Brasil ainda enfrentam desafios em relação à infraestrutura digital, incluindo a falta de acesso à internet em suas instituições. Essa realidade pode ser um obstáculo significativo para a implementação de práticas cibermuseais e adaptação ao meio digital, especialmente durante uma pandemia, quando a comunicação virtual se tornou ainda mais crucial.

A Cibermusealização e a reinvenção dos museus diante da pandemia mostram a importância da empatia museal humanizada nesse contexto de isolamento, luto e choques. A museologia precisa se adaptar e considerar as necessidades e emoções dos indivíduos em um momento tão desafiador da história.

Através de uma abordagem humanizada e empática, os museus podem encontrar maneiras criativas e inclusivas de se conectar com o público, mesmo diante de tecnologias isoladas.

A Pandemia também evidenciou a importância dos museus em preservar e documentar a história e as experiências coletivas de uma sociedade em momentos de crise. Através da Cibermusealização, os museus podem capturar e compartilhar histórias, memórias e testemunhos dos indivíduos, contribuindo para a construção de uma narrativa mais inclusiva e diversificada do período histórico.

Portanto, a reinvenção dos museus com empatia museal humanizada é essencial para que essas instituições continuem cumprindo sua missão de preservar a cultura e a história, mesmo em circunstâncias desafiadoras. A busca por soluções criativas e inclusivas, que considerem as necessidades e realidades do público, é fundamental para que os museus possam permanecer relevantes e significativos, tanto no cenário atual como no futuro pós-pandêmico.

O ser humano é o centro de toda discussão dentro do Museu: desde a forma como se comunica com os visitantes até como o acervo é exposto, isso torna a humanização da experiência essencial, pois o foco é criar um espaço acolhedor com o intuito de aproximar os indivíduos do patrimônio artístico, histórico ou natural. Para

humanizar o acervo em um museu, os profissionais devem estar atentos às singularidades e peculiaridades de cada item, buscando compreender a história, as relações interpessoais e a cultura por trás de cada obra.

Recuero aponta que as conexões em uma rede social são constituídas dos laços sociais, que, por sua vez, são formados através da interação social entre os atores. De um certo modo, são as conexões o principal foco do estudo das redes sociais, pois é sua variação que altera as estruturas desses grupos. (Recuero, 2009, p. 64).

De fato, o estudo das redes sociais é centrado nas conexões entre os atores, ou seja, nos vínculos sociais que são formados por meio das relações entre as pessoas. Essas conexões são fundamentais para compreender as estruturas dos grupos sociais e como as informações, ideias e valores circulam dentro dessas redes.

As redes sociais são compostas por indivíduos interconectados por meio de laços sociais, que podem ser laços fortes (relações mais próximas e íntimas) ou laços transitórios (relações mais distantes, como conhecidos ou colegas). A variação dessas conexões é essencial para entender como as informações se propagam e como as redes socialmente se desenvolvem dentro de uma rede.

O estudo das redes sociais é importante em diversas áreas, incluindo sociologia, comunicação e ciência da computação. Por meio da análise das redes sociais, é possível compreender padrões de comunicação, formação de grupos, disseminação de informações e influência social, o estudo das redes sociais tem práticas importantes em várias áreas, incluindo marketing, política, saúde pública e tomada de decisões. Compreender como as conexões sociais se formam e evoluem em uma rede é essencial para desenvolver estratégias eficazes de comunicação, engajamento e envolvimento de pessoas para causas e objetivos diversos.

Com o advento da tecnologia e o desenvolvimento das plataformas online, o papel do público nos museus se transformou significativamente. O público não é mais apenas um espectador passivo, mas sim um musealizador ativo, capaz de contribuir com a curadoria e a formação do acervo de forma colaborativa e espontânea.

A curadoria de conteúdo nos Museus Online configura-se como fluxo contínuo de procedimentos técnico-conceituais que objetivam garantir a pesquisa, contextualização e organização da informação digital, bem como sua permanência, acesso e autenticidade, visando novas perspectivas de agregação de valor, reinterpretação e reuso

colaborativo para a produção de novas fontes de informação e conhecimento. (Ferreira, 2022, p.9).

Sendo assim a curadoria de conteúdo online busca criar novas perspectivas de agregação de valor, reinterpretação e reuso colaborativo. Isso significa que o processo de curadoria não se limita a simplesmente organizar informações, mas também visa a promover a criação de novos conhecimentos e a participação colaborativa dos usuários na produção de novas fontes de informação e conhecimentos.

Essa mudança de paradigma tem permitido que os museus se tornem lugares de existir, não apenas como espaços físicos, mas também como espaços virtuais onde o público pode interagir, participar e contribuir ativamente para a construção da narrativa museológica. Durante o período de isolamento social imposto pela pandemia, a empatia museal na virtualidade tornou-se ainda mais relevante. Os museus, ao abrirem suas portas virtuais, resistiram à adversidade e se tornaram um lugar de reflexão e conexão com o público. Eles fornecem um espaço de visitação, onde as pessoas podem explorar e interagir com o aprendizado de forma remota.

A possibilidade de o próprio visitante interferir na exposição, juntando-se à instituição na contribuição de acervo, empodera o público e fortalece o sentimento de pertencimento e colaboração. O público se torna parte ativa do processo museal, co-criando a experiência e a narrativa do museu.

Essa nova abordagem museológica, baseada na colaboração e participação do público, enriquece a diversidade de perspectivas e vozes presentes no acervo e nas exposições, tornando o museu mais inclusivo e representativo da pluralidade cultural e social.

Em suma, a empatia museal na virtualidade tem sido uma via de mão dupla, em que os museus acolhem o público e o público, por sua vez, contribui para a construção e enriquecimento do patrimônio cultural, criando uma relação mais próxima, significativa e coletiva entre o museu e a sociedade. Essa abordagem colaborativa e inclusiva é um caminho promissor para a evolução da Museologia e sua adaptação às novas realidades da Cibercultura.

A relação entre o público e os museus tem sido marcada pela transformação do visitante em um “musealizador”, ou seja, alguém que participa ativamente na construção e curadoria do acervo. Com a digitalização e a virtualização dos museus, uma instituição pode receber acervos de forma colaborativa e espontânea, abrindo espaço para a participação do público na criação e preservação da memória cultural.

Nesse contexto, o museu assume o papel de um lugar de existir, onde a empatia museal se torna fundamental para estabelecer uma conexão significativa com o público, mesmo em um ambiente virtual. Durante o isolamento, os museus têm resistido ao proporcionar aos visitantes um espaço para reflexão e celebração artística e cultural.

A empatia museal na virtualidade se manifesta como um lugar vivido, onde a visita acontece de forma remota, mas não menos significativa. O público pode interagir e interferir na exposição, participando ativamente na contribuição de acervos, histórias e experiências.

Essa abordagem mais colaborativa e inclusiva dos museus na era digital tem se mostrado como uma forma poderosa de envolver o público e democratizar o acesso à cultura e ao patrimônio. Os museus tornam-se espaços mais dinâmicos e interativos, proporcionando uma experiência mais rica e compartilhada aos visitantes.

Assim, a empatia museal na virtualidade possibilita uma nova forma de interação entre o público e o museu, criando um ambiente de cocriação e compartilhamento de conhecimentos. Essa abertura para a participação do público fortalece os laços entre as instituições culturais e as comunidades, confiante para uma museologia mais inclusiva, colaborativa e relevante para a sociedade como um todo.

A empatia museal na virtualidade pode ser apresentada de várias maneiras para proporcionar experiências interativas e gratificantes aos visitantes. Desde a criação de ferramentas como simulações, jogos, fóruns e outras técnicas audiovisuais, o contato com o visitante se torna ainda mais valorizado. Outro meio para possibilitar a empatia é a forma como o visitante participa das exposições digitais.

Estimular e incluir as contribuições do público é muito importante para criar um nível de proximidade e perpetuar a memória. Para isso, o museu pode disponibilizar um espaço digital e aberto para que o público compartilhe seu próprio material e contribua tanto para a conservação quanto para a potencialização da coleção de um museu.

O isolamento social foi uma das medidas sanitárias tomadas pelos órgãos de saúde embasados na ciência. Ademais, tal ação foi decretada em vários lugares do mundo, como o *Lockdown*, neste momento pode-se observar a reinvenção dos museus, e o Fato Museal se requalificar para o Fato Cibermuseal. Algumas hipóteses que acarretam esta reflexão, de que o Fato Museal pensando na virtualidade, a relação deste conceito se modificou assim faltando atualizar alguns pontos cruciais

diante do avanço museal. A primeira reflexão é com relação aos princípios de um monumento ou museu, a partir de sua conceituação e construção passando por seu catálogo, preservação e presença nas redes sociais se reconfigurando conforme o novo momento.

Esta reflexão propõe que muitos dos museus deixaram de ser meramente bens materiais somente guardados em espaços físicos para se expandir para a internet, conforme as plataformas digitais enfocando propostas em prol da revitalização patrimonial presente no lugar ou país em questão. Por outro lado, outro ponto interessante a se refletir é em relação ao uso das novas tecnologias e a esta realidade. Com novas tecnologias, novas formas de turismo, acesso às informações públicas e divulgação destes em uma cobertura ágil e em tempos de grandes mudanças, instigando a hipótese traçada é: Qual o papel das novas tecnologias no campo museal? As novas tecnologias têm o papel de aprimorar os websites dos museus, aumentar o engajamento online, permitir que haja processos equitativos entre museus, museólogos e turismo, armazenar e acessar informações públicas e promover a divulgação destes conteúdos de forma ágil.

As novas tecnologias desempenham um papel fundamental no campo museal, permitindo que os museus expandam seus horizontes e alcancem públicos cada vez mais amplos e diversos. Através de plataformas digitais, os museus podem oferecer propostas de revitalização patrimonial que transcendem os espaços físicos e se tornam acessíveis a qualquer pessoa com conexão à internet.

Essas tecnologias têm a capacidade de aprimorar os sites dos museus, tornando-os mais interativos, informativos e atrativos para o público. Isso aumenta o engajamento online e permite que os visitantes tenham uma experiência mais imersiva e envolvente, mesmo à distância.

Além disso, as novas tecnologias permitem que haja processos mais equitativos entre os museus, museólogos e turismo. A digitalização e virtualização dos acervos possibilitam que museus de diferentes tamanhos e localizações possam compartilhar suas coleções e exposições de forma igualitária, promovendo a democratização do acesso à cultura e ao patrimônio.

Essas tecnologias também têm o papel de armazenar e acessar informações públicas de forma mais eficiente, tornando mais fácil para os museus gerenciarem e compartilharem dados relevantes sobre o patrimônio cultural. Isso contribui para a preservação da memória e do conhecimento histórico.

Por fim, as novas tecnologias possibilitam uma linguagem ágil e eficaz dos conteúdos dos museus, alcançando o público em tempo real e permitindo que eventos, exposições e atividades culturais sejam promovidos de forma rápida e abrangente.

Assim, o papel das novas tecnologias no campo museal é de proporcionar uma experiência mais dinâmica, inclusiva e interativa para o público, ao mesmo tempo em que fortalece a preservação e divulgação do patrimônio cultural. É uma ferramenta poderosa para conectar as instituições culturais com as comunidades e promover o acesso democrático à cultura e à história.

O Fato Museal transforma o pensamento reativo na Cibercultura; Lévy estabelece o termo Cibercultura que para ele: "especifica [...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (Lévy, 1999, p. 17). O conceito de Cibercultura, proposto por Lévy, está intrinsecamente relacionado com o desenvolvimento do ciberespaço, ou seja, o espaço virtual e digital fornecido pela tecnologia da informação e comunicação. Nesse contexto, o Fato Museal se transforma em uma abordagem mais proativa e interativa na Cibercultura.

Na Cibercultura, as técnicas, práticas, atitudes e valores são moldados pelas possibilidades e potencialidades do ciberespaço. Isso significa que a maneira como pensamos, nos comunicamos, produzimos e acessamos informações sofre uma transformação significativa nesse ambiente virtual.

No âmbito dos museus, essa transformação se traduz em uma abertura para novas formas de interação e participação do público. O Fato Museal, que antes estava vinculado principalmente aos espaços físicos dos museus, se expande para a virtualidade, permitindo que as pessoas explorem coleções, exposições e conteúdos culturais de forma interativa e dinâmica.

O pensamento reativo, que poderia estar associado a uma visão passiva do público como mero receptor de informações, é substituído por uma abordagem mais proativa e participativa. Os visitantes se tornam atores ativos na construção de suas experiências culturais, podendo interagir, contribuir com acervos e participar de atividades de maneira virtual.

Essa mudança de perspectiva impulsionou os museus a adotarem novas estratégias de comunicação e engajamento, aproveitando as potencialidades da Cibercultura para alcançar um público mais amplo e diversificado. Além disso, o

ciberespaço oferece ferramentas que permitem uma maior personalização das experiências museais, adaptando-se aos interesses e incentivados de cada visitante.

Assim, a Cibercultura representa uma nova dimensão para o Fato Museal, trazendo desafios e oportunidades para a Museologia e os museus como um todo. A capacidade de se adaptar e aproveitar as potencialidades da tecnologia digital é essencial para que os museus continuem relevantes e atrativos na era da Cibercultura.

Por meio de programações educativas, os museus podem oferecer ao público acesso a informações científicas, filosóficas e artísticas que abrangem desde a antiguidade até a contemporaneidade. Essa abordagem ampla e abrangente estimula a reflexão sobre temáticas diferentes, estimulando o pensamento crítico e incentivando o desenvolvimento de uma visão mais contextualizada e marcante sobre o mundo.

Além disso, o Fato Museal, ao abraçar a Cibercultura, permite que os museus alcancem um público mais amplo e diversificado. Como online possibilita que pessoas de diferentes partes do mundo acessem iniciativas culturais e educativas, independentemente de suas localizações geográficas. Isso torna a cultura e o conhecimento mais acessíveis e democratizados, rompendo barreiras e promovendo a inclusão social.

Nesse sentido, os museus assumem um papel de destaque na Cibercultura ao promoverem uma experiência mais rica e compartilhada, proporcionando aos visitantes a oportunidade de se aprofundarem em questões relevantes e de se conectarem com a riqueza cultural e intelectual da humanidade ao longo do tempo.

Em resumo, o Fato Museal atua como um agente de transformação na Cibercultura, trazendo uma perspectiva reflexiva e crítica, combatendo a homogeneização cultural e promovendo o acesso ao conhecimento e à diversidade cultural. Dessa forma, os museus se mantêm relevantes e atualizados, desempenhando um papel essencial na sociedade contemporânea.

O Fato Museal permite que o público transcenda a forma radical de sua realidade cotidiana e, por meio de obras de qualidade, estimula o pensamento crítico, a reflexão, a consciência das questões políticas e a reorientação da forma de olhar para os acontecimentos do mundo. O virtual entrou em nossa realidade massivamente durante a pandemia de COVID-19 e se incorporou ao nosso cotidiano, mas também o alívio no enfrentamento do isolamento social, invadiu nossos lares com o home

office, *homeschooling*, misturando público e privado, ditando a ordem do dia. O Fato Museal desempenha um papel essencial em transcender a realidade cotidiana do público, especialmente durante momentos de mudanças, como a pandemia de COVID-19. Ao oferecer obras de qualidade e proporcionar experiências enriquecedoras, os museus estimulam o pensamento crítico, a reflexão e a consciência das questões políticas e sociais que nos cercam.

Durante uma pandemia, o virtual se tornou uma parte massiva de nossas vidas, e os museus foram desafiados a se adaptar a essa nova realidade. Com o isolamento social e as restrições físicas, muitos museus precisaram se reinventar para continuar a se conectar com o público. Através das plataformas digitais e do Cibermuseal, eles puderam entrar nos lares das pessoas, permitindo que o público tivesse acesso exposições, obras de arte e conteúdo educacional de forma remota.

Nesse contexto, o Fato Museal também sentiu o desafio de encontrar maneiras de criar experiências para o público em meio ao ambiente virtual. Por meio de iniciativas criativas e inovadoras, os museus conseguiram manter o engajamento do público e continuar a cumprir sua missão de estimular o pensamento crítico, a reflexão e a conscientização.

Ainda, o Fato Museal tem um papel importante na reorientação do olhar para os acontecimentos do mundo. Ao oferecer obras de qualidade, fornecem acesso a informações relevantes e estimulam a reflexão sobre questões sociais, políticas e culturais, os museus ajudam o público a desenvolver uma visão mais ampla e influente do mundo ao seu redor.

Em suma, o Fato Museal, tanto no ambiente físico quanto no virtual, tem o poder de enriquecer nossas vidas, estimular nossa consciência e compreensão do mundo e permitir que transcendamos as limitações de nossa realidade cotidiana. Ele desempenha um papel importante na criação de experiências marcantes e no engajamento do público, confiante para a evolução da sociedade em momentos de mudanças e desafios.

A intensificação de passeios e exposições virtuais foi, de fato, uma solução fundamental para os museus durante o período pandêmico. Com as restrições físicas e o fechamento temporário das instituições, a disponibilização de acervos e exposições online possibilitou que os internautas respirassem a oportunidade de conhecer e apreciar o patrimônio cultural de forma segura, sem sair de casa.

Essa abordagem também permitiu que os museus ampliassem suas formas de

acesso, alcançando um público mais amplo e diversificado. Por meio das plataformas digitais, as percepções possibilitadas facilitam, ampliam e multiplicam as possibilidades de interação com o acervo, atingindo pessoas em diferentes localidades e proporcionando uma experiência enriquecedora mesmo em tempos de distanciamento social.

A atualização do conceito de Fato Museal para Fato Cibermuseal é uma resposta coerente com os avanços tecnológicos e a necessidade de adaptação dos museus à realidade virtual. Essa aceitação reconhece o potencial das novas tecnologias para proporcionar experiências interativas e enriquecedoras ao público, tornando-se uma forma importante de preservar, divulgar e explorar o patrimônio cultural.

Os estudos de caso que abordam a tipologia de acervo processado durante a pandemia são fundamentais para compreender como os museus se adaptaram e se reinventaram nesse contexto. O acervo virtual nato representa uma abordagem inovadora, onde os museus criam coleções e exposições diretamente para o ambiente virtual, explorando as possibilidades exclusivas desse meio.

Já o acervo virtual traz a oportunidade de digitalizar e disponibilizar online acervos existentes, permitindo que o público tenha acesso a peças e objetos que talvez nunca estejam disponíveis para visualização remota antes da pandemia. Essas novas abordagens e atualizações do conceito de Fato Museal são valiosas para entendermos como os museus estão evoluindo para se tornarem mais inclusivos, acessíveis e adaptados à realidade digital. Através do Fato Cibermuseal, os museus podem continuar a cumprir a sua missão de preservar e partilhar o patrimônio cultural, mesmo em momentos de desafios e restrições físicas.

Partimos do pressuposto que os elementos museais diante do inesperado pelo confinamento trouxeram mecanismos que já eram utilizados, mas que neste momento tornaram-se elementos essenciais na musealidade, alterando o tempo e o espaço que as instituições estavam habituadas. Assim, percebe-se o caráter configurante do espaço em relação com o tempo, conforme proposto por Paul Ricoeur (1996). A abordagem de Paul Ricoeur sobre o caráter configurador do espaço em relação ao tempo é especialmente relevante nesse contexto. A virtualidade fornecida pelas novas tecnologias trouxe uma extensão do espaço museal, permitindo que os museus ultrapassassem suas fronteiras físicas e alcançassem públicos distantes. Ao mesmo tempo, essa mudança no espaço implicou em uma reconfiguração do tempo,

acelerando a digitalização de acervos, a criação de conteúdo online e a realização de eventos virtuais.

Essa dinâmica de configuração do espaço em relação ao tempo possibilitou aos museus uma maior flexibilidade para se adaptarem às necessidades do momento, ao mesmo tempo em que promoveu uma intensa reflexão sobre o papel e a conversão dessas instituições na sociedade atual. O Fato Cibermuseal tornou-se uma ferramenta essencial para conectar os museus com o público, mesmo em tempos de restrições físicas, permitindo a preservação e divulgação do patrimônio cultural de forma inovadora e inclusiva.

Assim, a conjunção entre o Fato Museal e a Cibercultura permitiu a reinvenção dos museus, aprimorando suas práticas e proporcionando uma experiência enriquecedora ao público, transcendendo as barreiras do espaço físico e ampliando o acesso ao conhecimento e à cultura. Essa adaptação acelerada também ressalta a importância de se manter atualizado e preparado para enfrentar os desafios do mundo digital, ao mesmo tempo em que valoriza o papel fundamental dos museus na preservação da memória e da identidade cultural de uma sociedade.

A Museologia contemporânea incorpora sua essência dita clássica e inova através da concepção da Cibermuseologia, conceito apresentado pela autora Anna Leshchenko (2015): O fenômeno que a Cibermuseologia vem desenvolvendo em todo o mundo e agora demanda-se a definição de um termo comum dentro da Teoria Geral da Museologia para abranger trabalhos publicados recentemente na dimensão da Museologia Digital.

A relação destes com a Museologia Geral é definida como Movimentos Museológicos dentro do campo comum de estudo. Estes movimentos têm se formado em oposição ao Museu antigo, o qual ainda se inclui dentro do reino da Museologia Geral e dentro do conceito mais amplo da Meta-Museologia. Movimentos museológicos têm suas próprias tendências: Museologia inclusiva como um desenvolvimento mais amplo da ideia de Nova Museologia; Museologia Pós-Crítica como uma aplicação mais suave para a Museologia Crítica de uma forma menos crítica e assim por diante (Leshchenko, 2015, p. 100, tradução nossa).

A relação entre os movimentos museológicos e a Museologia Geral é definida pelo campo comum de estudo e pesquisa que envolve o estudo dos museus e práticas museológicas. Os movimentos museológicos representam diferentes abordagens, concepções e perspectivas dentro da Museologia, que emergem como reações e

evoluções em relação ao Museu antigo e à Museologia tradicional.

Dentro do conceito mais amplo da Meta-Museologia, que abrange a reflexão e análise sobre a Museologia como campo de estudo, os movimentos museológicos representam variações e aperfeiçoamentos dessa disciplina. Cada movimento tem suas próprias tendências e características, que são moldadas por contextos sociais, políticos e culturais específicos.

Um dos movimentos museológicos é a Museologia Inclusiva, que se desenvolve como uma extensão da ideia da Nova Museologia, buscando tornar os museus mais acessíveis e inclusivos para diferentes públicos e grupos sociais. Outro movimento é a Museologia Pós-Crítica, que representa uma abordagem mais suave e menos crítica da Museologia Crítica, buscando uma maior abertura ao diálogo e à pluralidade de vozes e perspectivas.

Esses movimentos museológicos são importantes para o desenvolvimento e renovação da Museologia como disciplina, permitindo uma maior reflexão sobre as práticas museais e o papel dos museus na sociedade contemporânea. Eles criaram para a evolução do campo, incentivando a busca por novas abordagens e estratégias para tornar os museus mais relevantes, engajados e inclusivos para o público em geral.

Museologia Inclusiva trata de inclusão de grupos sociais historicamente excluídos, como feiras culturais, mostras culturais de jovens artistas, além do natural esforço para garantir que todas as pessoas, especialmente aquelas de grupos marginalizados, tenham acesso aos benefícios que a museologia oferece. A Museologia Pós-Crítica tenta evitar o tom ríspido com o qual a Museologia Crítica tradicionalmente foi entendida.

É acerca da coexistência das preferências e perspectivas de vários grupos e também de reflexão sobre como o trabalho dos museus nas áreas de patrimônio, identidade e memória são capazes de acolherem a diversidade de culturas e histórias: A Experiência do Museu às tendências nesse movimento tem foco na vivência do visitante de museu, como forma de enriquecer a interação entre o visitante e os conteúdos abordados por meio de mediações.

É buscar criar experiências inclusivas, criativas, divertidas e interativas, além de servir como instrumento de resistência. A Museologia Emergente está mais relacionada com tecnologias emergentes e avança em direção aos museus digitais e híbridos, no qual o museu se expande do meio físico para a internet.

Os Movimentos Museológicos são abordagens que tentam difundir as ideias museológicas com um foco mais presente e mais realista acerca da curadoria, apresentação e aceitação do patrimônio. Estes movimentos (como por exemplo o museu moderno, museu ambiental, museu histórico e os demais movimentos emergentes) contribuem para a evolução do estudo museológico. Eles fornecem possibilidades de se olhar diferentes áreas do patrimônio e como a maioria dos casos de estudo geralmente exige. Por outro lado, a Museologia Geral abrange não apenas a formação de novas estruturas museológicas, mas também está interessada na propagação das ideias e das técnicas existentes.

Na atualidade no meio virtual, o que se musealiza são as ideias, e sua fruição passa a ser o centro da instituição, deixando de ser o público espectador, passando a ser participante ativo. O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos museus traz impactos no fazer social museológico, pois os objetos deixam de ser o centro das atenções, conforme sempre foi historicamente.

Segundo Lévy (1996), o aumento na velocidade de comunicação revolucionou a relação espaço-tempo. Atualmente o aumento do uso das plataformas digitais, como aplicativos ou redes sociais, possibilitam o contato direto entre o museu e seu público, através de jogos, quizzes, comentários, etc., e visa tornar os museus acessíveis e atrativos a todos.

Além disso, a utilização da Realidade Aumentada intensifica ainda mais essa possibilidade de interação, sendo capaz de recriar o ambiente museológico de forma virtual. Sendo assim, percebe-se que o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação viabilizam musealizar ideias virtualmente através da criação de narrativas que abrangem vários assuntos e conhecimentos, favorecendo o aprendizado sobre diversos temas, e assim desenvolvendo a musealização de forma a permitir às pessoas aprenderem de maneira ativa.

Contudo, “falamos ao mesmo tempo aqui e lá devido às técnicas de comunicação e de telepresença” (Lévy, 1996, p. 27). Para pensar na potencialidade dos museus virtuais é necessário considerar a comunicação em museus e refletir sobre o potencial do uso de mídias sociais como ferramentas de conexão entre o museu e o público a partir do objeto musealizado. De acordo com Lévy, o virtual não possui uma forma definida, pois ele está em constante transformação, devido principalmente às novas tecnologias conectando pessoas do mundo inteiro. Para ele, as possibilidades destas conexões ajudam a fortalecer o conceito do virtual como

possibilidades latentes no mundo real.

Assim, as interligações virtuais são fundamentais para dar vida à vida virtual. Seja disponibilizando conhecimento, criando produtos, pautas ou serviços mais eficazes. O virtual é uma extensão do nosso desejo pela realização profunda e individual.

A autora Cristina Bruno (2020a) salienta que a consolidação do fato museal pode ser identificada quando verificamos as facetas de um “fenômeno museológico”, um museu reconhecido como tal ou um processo museológico em franco desenvolvimento. Segundo ela, isto exige uma redefinição das funções de um museu não só como espaço de preservação de memórias, mas também como instrumento de fomento da educação, do lazer e da cultura. Como afirmado por autora, tal fenômeno obedece a uma série de presença e ações entre os seres humanos a partir da descoberta, preservação, conservação e difusão dos bens culturais da cultura humana. Para a autora, o confronto com este cenário de patrimônio cultural impulsiona o caráter e a pluralidade da função e finalidade social do museu.

A abordagem da autora Cristina Bruno destaca a importância da consolidação do fato museal, que pode ser identificado quando percebemos as diferentes facetas de um “fenômeno museológico”. Isso engloba não apenas a existência de um espaço físico reconhecido como museu, mas também a compreensão de que o museu é um processo em constante desenvolvimento.

Essa redefinição das funções de um museu é fundamental para que ele se torne mais do que apenas um espaço de preservação de memórias. Além disso, o museu deve se tornar um instrumento ativo na promoção da educação, do lazer e da cultura. Nesse contexto, o museu se torna um agente de fomento para a sociedade, contribuindo para a formação do conhecimento, o enriquecimento cultural e a promoção do lazer e do entretenimento.

A autora enfatiza que o fenômeno museológico envolve uma série de ações e interações entre os seres humanos, desde a descoberta e preservação dos bens culturais até sua conservação e difusão. Isso ressalta o papel do museu como um mediador e facilitador no processo de valorização e divulgação do patrimônio cultural da humanidade.

O confronto com o cenário do patrimônio cultural impulsiona o museu a desempenhar uma função social plural, ou seja, o museu deve atender a diversos propósitos e necessidades da sociedade. Isso inclui a promoção da educação, o

estímulo ao desenvolvimento cultural e a criação de espaços de lazer e entretenimento para o público. Ao assumir essa pluralidade de funções, o museu se torna mais relevante e significativo para a comunidade em que está inserido, atendendo a uma variedade de interesses e necessidades.

Para alcançar este objetivo, afirma que é preciso estabelecer um diálogo interdisciplinar que afeta não só as diferentes áreas de conhecimento, mas também o relacionamento entre os textos, práticas e discursos de cada área. Ela também afirma que é essencial valorizar a reflexão crítica dos fatos acerca do patrimônio, representando o papel transformador dos museus na construção de um importante diálogo entre “passado, presente e futuro”.

Sob essa perspectiva, a construção desse fenômeno depende de procedimentos sistemáticos de salvaguarda (conservação e documentação) e comunicação (exposição e ação educativo-cultural), que exigem explícita reciprocidade com a natureza tipológica construída pelo fato museal e suas especificidades de pesquisa e gestão (Bruno, 2020b, p. 23).

Dessa forma, fica evidente que o patrimônio museal é um elemento extremamente relevante para a cultura de um determinado local ou de uma determinada comunidade, pois valoriza suas heranças, preservando-as e fazendo com que elas sejam conhecidas e aproveitadas. Os procedimentos necessários à construção desse fenômeno exigem trabalho sistemático, que visa preservar e documentar o patrimônio, além de realizar iniciativas educativo-culturais, com o objetivo de permitir que outras pessoas o conheçam e saibam como aproveitá-lo.

Ao pensar a Cibermusealização como um processo museal no Ciberespaço, pensar o tempo e o espaço em que está inserida esta museologia como um lugar e um novo olhar para este processo. Os processos de musealização são definidos através da aquisição, preservação e comunicação.

Na Cibermusealização, esses mesmos processos não são muito diferentes, são complementares aos processos tradicionais. Os processos de musealização na Cibermusealização, como a aquisição, preservação e comunicação do patrimônio cultural, seguem semelhanças com os processos tradicionais, mas também apresentam características distintas. Por exemplo, na aquisição de acervos, além das peças físicas, podem ser construídas obras digitais, registros audiovisuais e conteúdos interativos.

Portanto, a Cibermusealização complementa e enriquece os processos

tradicionais de musealização, proporcionando novas formas de interação e acesso ao patrimônio cultural, ao mesmo tempo em que demanda novas abordagens e estratégias para garantir a captura e a inspiração do museu no contexto digital. É uma oportunidade para ampliar o alcance e a democratização do conhecimento, conectando pessoas e culturas de forma global e inclusiva.

O que diferencia os processos tradicionais é que a Cibermusealização se dá de maneira digitalizada. Ou seja, os documentos e materiais, assim como os textos são guardados em dispositivos de armazenamento como o computador, a internet, servidores e nuvens. O tempo também faz parte deste processo de musealização. Enquanto a musealização tradicional se limitou ao tempo e espaço passado, a Cibermusealização permite que as memórias sejam perpetuadas no presente e no futuro. Por exemplo, documentos digitais podem ser compartilhados, visualizados e interagidos por novas gerações de maneira interativa e contínua.

A principal diferença entre os processos tradicionais de musealização e Cibermusealização é a digitalização de materiais e conteúdo. Enquanto os museus tradicionais armazenam e exibem objetos físicos em espaços físicos, a Cibermusealização utiliza recursos digitais para guardar e apresentar documentos, textos, imagens, vídeos e outros conteúdos relacionados ao patrimônio cultural.

Essa digitalização traz uma série de vantagens, como a possibilidade de armazenar grandes volumes de informações em dispositivos eletrônicos, a facilidade de compartilhamento e acesso remoto aos conteúdos, além da interatividade fornecida aos visitantes. Os documentos e materiais digitais podem ser facilmente organizados e categorizados, permitindo uma gestão mais eficiente dos acervos.

Outro aspecto importante é o fator tempo. Enquanto a musealização tradicional está limitada ao tempo e ao espaço do museu físico, a Cibermusealização transcende essas barreiras, permitindo que as memórias e o patrimônio cultural sejam perpetuados e acessados no presente e no futuro. Através da internet e outras tecnologias digitais, as informações e conteúdos podem ser compartilhados e interligados por pessoas de diferentes gerações, garantindo que a cultura e a história sejam preservadas e transmitidas ao longo do tempo.

Portanto, a Cibermusealização representa uma nova forma de abordar e experimentar a musealização, aproveitando as vantagens das tecnologias digitais para ampliar o acesso, a difusão e a preservação do patrimônio cultural de forma mais dinâmica e inclusiva.

Além disso, o espaço da Cibermusealização abre novas possibilidades de criar conexões entre lugares, pessoas e tempos diferentes. Através da tecnologia, o acesso à memória de um lugar, de um grupo social ou de uma comunidade torna-se facilitada e acessível.

A propósito, esta é uma forma de abrir novas oportunidades de aprendizado, interação e compartilhamento de conhecimento. Conclui-se que a Cibermusealização é um meio de preservar e compartilhar memórias no contexto digital, oferecendo novos olhares e perspectivas para o processo de musealização. A Cibermusealização expande o tempo e espaço da musealização tradicional, possibilitando aproveitar a riqueza de conteúdos intangíveis disponíveis, tornando-os acessíveis e memoráveis para as gerações futuras.

Aquisição é o processo em que o objeto sai do seu meio de função na sociedade para se tornar um objeto de museu, ou seja, desempenha a função de patrimônio; para isto o objeto passa pela documentação, a fim de conhecê-lo e preservá-lo. Nesse processo, as informações intrínsecas e extrínsecas serão documentadas, necessário para o objeto ser transformado em fonte de conhecimento e comunicação.

No museu, o objeto museológico passa a representar diferentes formas de comunicação, seja a partir da exposição com suas narrativas, que proporcionam diversas interpretações. Há outras formas de se comunicar, por exemplo, a comunicação pode ocorrer no site institucional e nas redes sociais. Outra maneira de usar esses objetos museológicos é na criação de programas didáticos, por meio dos quais se pode fazer a apresentação de conteúdo, incentivando a participação de fãs, leitores, estudantes, educadores ou públicos de diversas faixas etárias. O museu também pode criar projetos de artigos ou projetos para financiamento ou ações de marketing, usando o objeto museológico.

Os objetos museológicos também podem desempenhar um papel importante nas exposições itinerantes, pois fornecem oportunidades para pessoas de diferentes locais aprenderem sobre a história, cultura e artes que o objeto representa. Por fim, há a possibilidade do objeto museológico se tornar um item de coleção curatorial, onde outros museus ou exposições independentes se interessam em alugar ou comprá-lo. Isso pode ajudar a promover a instituição do qual o objeto é de origem, tal como a obra e seu autor, o que dará ainda mais visibilidade ao museu. Os objetos museológicos desempenham um papel fundamental nas exposições itinerantes,

permitindo que pessoas de diferentes localidades tenham acesso a ensaios, peças e aprendam sobre a história, cultura e artes que elas representam. As exposições itinerantes são uma forma eficiente de levar o patrimônio cultural de um museu para fora de suas paredes e alcançar um público mais amplo e diversificado.

A possibilidade do objeto museológico se tornar um item de coleção curatorial também é relevante, pois isso significa que ele é reconhecido como uma peça de valor artístico ou histórico por outros museus e instituições culturais. Isso pode abrir novas oportunidades de colaboração e parceria entre os museus, além de contribuir para a preservação e preservação do patrimônio cultural em um âmbito mais amplo.

Em resumo, os objetos museológicos têm potencial para alcançar públicos diversos, enriquecer exposições itinerantes e estabelecer conexões e parcerias entre diferentes instituições culturais, fortalecendo o papel dos museus na promoção da cultura e história para a sociedade.

Diante apresentação de alguns autores e reflexões a partir de agora vamos contemplar o conceito eixo deste capítulo em que será proposto uma breve atualização em alguns aspectos, pois como foi mencionado o museu e a museologia evoluem junto com a sociedade, e atualmente a sociedade está conectada, com base nisso será discorrido o Fato Museal conceito desenvolvido em 1981 pela autora Waldissa Guarnieri, descreve a relação entre “o homem e a vida são sempre a verdadeira base do museu[...]” (Guarnieri, 1974/2010, p. 125).

O Fato Museal proposto por Guarnieri destaca que os museus não são apenas espaços físicos que abrigam objetos e pinturas, mas sim espaços de interação, reflexão e construção. Nesse contexto, a conexão entre o homem e o museu é potencializada, pois a internet e as plataformas digitais permitem que as pessoas explorem coleções e exposições sem a necessidade de estar fisicamente presentes em um espaço museal.

O Fato Museal é uma abordagem inovadora aos museus que se foca na experiência humana como parte fundamental do acervo em exposição e nas relações estabelecidas entre os visitantes, o local e suas coleções. Este processo envolve não apenas a exposição dos itens museais, mas também a interpretação e comunicação da verdadeira história dessas obras de arte com o público. O Fato Museal tem como objetivo a contextualização de determinado acervo de maneira a enriquecer o conhecimento do visitante com a experiência de estar em um determinado museu.

A autora pondera a importância do homem como sujeito que cria objetos, se

conhece, e se reconhece, por meio deles, através da sua participação no fato museológico na qual está dissertação propõe reflexão deste processo dentro da virtualidade.

Na virtualidade, os museus utilizam ferramentas comunicacionais e de interação onde o público se torna agente no processo o Fato museal diante da atualidade, apresenta questões da relação entre homem, cenário e o objeto, no Fato Cibermuseal esta relação se modifica, pelo seu espaço virtual a relação entre homem e cenário se dá na Cibermuseologia ao compreendermos o museu como um universo simbólico aberto a novas formas e expressões, os profissionais de museus devem apresentar um novo olhar ao serem observadores e atentos, pessoas fundamentais para perceberem os acontecimentos ao seu redor.

Para colocar em prática a museologia que apresenta o museu como campo de potência para a reflexão social e política, do museu nas diferentes manifestações com propósito de compreender com profundidade os contextos e razões que as fundamentam, buscando identificar como se realizam atualmente na sociedade. Esse movimento é importante para fortalecer o Museu como síntese das múltiplas realidades socioculturais do passado e do presente e como instância de legitimação e reconhecimento da diferença, da empatia e da participação social.

Para tanto, concentra-se o estudo de campo em dois universos de pesquisa que lidam de maneiras distintas com a questão do Fato Museal e de sua reinvenção considerando o olhar para a pandemia por sua relevância de adaptação museal durante o isolamento. Esta pesquisa tem como objetivo principal analisar o fenômeno museal pandêmico e suas especificidades a partir do conceito Fato Museal, propondo sua atualização e levando em conta que sua condição como conceito norteador da Museologia na virtualidade tem seu alcance limitado. A reflexão proposta nesta dissertação sobre o processo do fato museal na virtualidade é fundamental para compreendermos como a tecnologia e a internet podem ampliar e enriquecer as experiências museais. Ao reconhecer a importância do homem como sujeito nesse contexto, podemos explorar de forma mais profunda as possibilidades e desafios trazidos pela Cibermusealização, buscando sempre promover uma relação dinâmica e significativa entre o público e os museus no mundo digital.

Para incentivar os museus brasileiros a oferecer programas que sejam apropriados, o ICOM promoveu palestras e outros eventos online relacionados ao uso de tecnologias lidando com as necessidades diante de uma pandemia e os museus

com as portas fechadas. Além disso, as atividades culturais digitais na comunidade museal, estabelecendo parcerias e conectando projetos de programas culturais virtuais.

O fenômeno da virtualização durante a pandemia criou ações museológicas virtuais, atividades digitais e ambientes inovadores no qual a experiência de visitarem os museus vêm se configurando de diferentes maneiras. As ferramentas de Mediação Web, ou Digital Mediação, dão suporte ao desenvolvimento de representações visuais, audiovisuais, e interativas que proporcionam uma ambiência envolvente e on-line em que os usuários possam aprender, descobrir, e ter acesso às informações. O uso de Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA) ou o uso do Universo virtual que, já antes da pandemia, vinham sendo testadas por diversos museus a fim de incentivar o interesse dos visitantes.

Alguns museus brasileiros obtiveram êxito em inovar durante a pandemia, e aos que tiveram acesso de conexão em internet nas suas instituições, mas, na maioria dos casos, essas iniciativas saíram de forma desorganizada e desnorteada, deixando ainda longe a idealização da total cyber-experiência. Esta realidade é difícil de recuperar danificando indiretamente a produção histórica e patrimonial, tornando-a secundária ou obsoleta perante a tecnologia virtual que explora questões superficialmente, senão de maneira banal. A falta de infraestrutura tecnológica adequada e a falta de preparo dos profissionais da área para lidar com o ambiente digital foram fatores que dificultaram a transição para a cyber-experiência de forma organizada e efetiva.

Enquanto alguns museus conseguiram adaptar-se rapidamente e oferecer experiências virtuais de alta qualidade, outros enfrentaram dificuldades em desenvolver iniciativas consistentes e bem estruturadas. A falta de acesso à internet em algumas instituições também limitou suas capacidades de inovação e interação com o público online.

É compreensível que, em um cenário de urgência e imprevisibilidade como o que a pandemia impôs, muitos museus tiveram dificuldades em lidar com as novas demandas da virtualidade. A transição para a cyber-experiência requer investimentos em tecnologia, capacitação dos profissionais e planejamento estratégico, e nem todos os museus estão preparados para isso.

No entanto, é importante destacar que a cyber-experiência não deve ser vista como uma ameaça à produção histórica e patrimonial, mas sim como uma

oportunidade de ampliar e diversificar as formas de acesso e comunicação com o público. A tecnologia virtual pode ser uma aliada na preservação e divulgação do patrimônio cultural, desde que seja utilizada de forma criteriosa e respeitosa em relação ao conteúdo e à mensagem que se pretende transmitir.

É necessário repensar a relação entre o físico e o virtual, buscando integrar as potencialidades de ambos para criar experiências enriquecedoras e experiências para o público. Isso requer investimento em tecnologia, mas também em capacitação e formação dos profissionais da área, para que possam explorar de forma criativa e responsável as possibilidades que a cyber-experiência oferece.

A busca pela inovação e atualização no campo museológico deve ser concomitante de uma reflexão crítica sobre o papel dos museus na sociedade contemporânea. É preciso encontrar um equilíbrio entre a preservação da tecnologia como meio de acesso e comunicação, e a preservação do valor histórico, cultural e patrimonial das coleções e acervos. Somente assim, os museus poderão utilizar a cyber-experiência de forma efetiva e significativa para o enriquecimento da cultura e educação da sociedade.

Giselle Beiguelman (2020), reflete a questão de os museus pensarem e criarem conteúdos especificamente para a web. Beiguelman afirma que esse contexto dificultou o acesso dessas instituições a audiências que consomem, de forma crescente, arte em formatos digitais e online. E levanta o questionamento se seria ou não necessário que elas também passassem a criar produtos de conteúdo exclusivo para o ambiente online, de modo a aproximar os conteúdos artísticos e culturais dos novos meios, onde grande parte dos usuários tem acesso. A autora acredita que é fundamental investir em conteúdos artístico-culturais próprios, criados especificamente para a web, para atender os novos públicos, sejam eles nativos digitais, universitário ou gerado pela crise da cultura estatal. Essa mediação, para ela, reforça a ideia de que as instituições culturais precisam investir no seu marketing online, ideais fornecendo conteúdo de qualidade e honesto, pautando-se pelos princípios de conservação e valorização da arte e da cultura. No campo das ações de marketing digital, ela enfatiza que falar de 'dar conteúdo ao conteúdo' e 'estabelecer vínculos sociais' só cairá bem se tais ações forem estrategicamente pensadas e executadas com inteligência (Beiguelman, 2020, p. 21). A reflexão apresentada por Giselle Beiguelman é extremamente relevante no contexto atual, onde cada vez mais pessoas consomem arte e cultura por meio da internet e das plataformas digitais. A

pandemia ampliou ainda mais essa tendência, com o aumento da busca por conteúdo artístico e cultural online durante o período de isolamento social.

Nesse sentido, é fundamental que os museus e instituições culturais repensem sua abordagem e invistam em conteúdos próprios e exclusivos para o ambiente digital. Criar produtos de conteúdo especificamente para a web permite uma maior aproximação com o público que está presente nesse meio, incluindo os nativos digitais, os universitários e até mesmo aqueles que antes não consumiam arte e cultura online.

A criação de conteúdo digital de qualidade, pautada pelos princípios de conservação e valorização da arte e cultura, pode ser uma ferramenta poderosa para atrair e engajar novos públicos, além dos laços fortes com o público já existente. A mediação realizada por meio desses conteúdos pode facilitar a compreensão e a identidade das obras de arte e do patrimônio cultural, tornando o acesso mais inclusivo e democrático.

No entanto, é importante ressaltar que essas ações de marketing digital devem ser pensadas e executadas com inteligência e estratégia. Não se trata apenas de produzir conteúdo de forma indiscriminada, mas sim de criar narrativas relevantes, autônomas e envolventes que dialogam com o público e estimulam a interagir e participar.

A utilização da internet como meio de difusão cultural não substitui a experiência presencial em museus e instituições culturais, mas pode ser uma complementação valiosa e uma forma de ampliar o alcance e impactar essas instituições. O investimento em marketing digital e na criação de conteúdo próprio para a web é um passo importante para acompanhar as transformações da sociedade e conectar-se com os novos modos de consumo de cultura e arte na era digital.

3.4. Museus e Processos museais na pandemia: reflexões e conceitos

A coleta de dados se deu a partir do projeto Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS. Nesta etapa da pesquisa serão analisados os dados referentes ao levantamento realizado durante a Pandemia COVID-19, é fundamental mencionar que este estudo integra o Projeto de Pesquisa “Forma & Conteúdo: reflexões acerca das exposições

museológicas”⁷ vinculado ao Curso de Museologia e ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio (PPGMUSPA) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) que realizou um amplo levantamento sobre a presença dos museus das sete regiões museológicas do RS para compreender este fenômeno museal em tempo de crise, e de reinvenção museal durante a pandemia na virtualidade. Todos os dados colocados aqui com exceção do caso do uso do Instagram dos museus gaúchos fazem parte da Pesquisa citada, então será referenciada como (F&C) quando for mencionado os dados da pesquisa Forma & Conteúdo.

A pesquisa foi fundamental para entender como a tecnologia pode ser usada pelos museus do Rio Grande do Sul na criação e linguagem virtual, além de despertar o interesse do público por meio de abordagens lúdicas, multiculturalidades, informacionais e educacionais, o mesmo proporcionou subsídios para ampliar a interligação entre esses templos e os visitantes.

O objetivo desse estudo é proporcionar a análise da produção virtual dos espaços de história de forma contextualizada em meio a propagação do novo vírus causador da COVID-19, bem como estabelecer possíveis diretrizes e perspectivas de implantação de conteúdo online para outros contextos institucionais.

A partir de 574 instituições analisadas 435, são do interior do estado (estão fora do circuito de Porto Alegre ou da região metropolitana.) Somente no interior do Rio Grande do Sul, entre 2020 e 2021 foram ofertadas mais de 45 ciberexposições, tour virtuais ou visitas mediadas (F&C).

A partir deste recorte, entende-se que cada vez mais instituições do interior do estado estão adotando o compromisso social de divulgação de seus acervos e pesquisas no Ciberespaço. Ao longo desses dois anos, essas instituições vêm promovendo ações para democratizar o acesso à informação, tornando seus acervos e pesquisas disponíveis para todos que têm acesso à internet e a diferentes plataformas digitais. Essas iniciativas têm sido fundamentais para difundir e valorizar

⁷ O Projeto de Pesquisa [38162] Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas sob coordenação da Profa. Dra. Vanessa Aquino está vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PROPESQ/UFRGS). Em razão da Pandemia, adaptou seus objetivos específicos, passando a contemplar também as ações de comunicação museológica realizadas pelas instituições museológicas gaúchas durante o período de isolamento social. A pesquisa fez levantamentos virtuais de junho a agosto de 2020, em todas as instituições cadastradas no Sistema Estadual de Museus (SEM-RS) e na Rede Nacional de Identificação de Museus (RENIM). O Projeto conta com a participação das pesquisadoras: Alahna Santos da Rosa, Gabriela Mattia, Kimberly Terrany Pires, Priscila Chagas Oliveira, Sofia Perseu, Natália Greef e Olivia Nery, às quais agradecemos imensamente toda dedicação e comprometimento com a pesquisa.

a cultura e o patrimônio do Rio Grande do Sul para todos os brasileiros e também para o mundo.

Partindo inicialmente da reflexão deste trabalho de dissertação, aqui sobre a reinvenção do Fato Museal que pode ter se criado uma vertente neste campo de pensamento, para o Fato Cibermuseal, assim como explicarei e no qual faço a defesa desta proposta nesta pesquisa de Dissertação. A proposta de reinvenção do Fato Museal para o Fato Cibermuseal é uma abordagem inovadora e pertinente diante das transformações que ocorreram no cenário museológico durante a pandemia e o avanço das tecnologias digitais na sociedade contemporânea. A transição para o ambiente virtual possibilitou que os museus alcançassem um público mais amplo e diversificado, ultrapassando as barreiras físicas e geográficas.

O Fato Cibermuseal, como conceito filosófico e teórico, busca abarcar a nova realidade em que os museus se encontram, inseridos no ciberespaço, e como a Museologia acompanha essas mudanças. Ele se refere à utilização de recursos tecnológicos para permitir que as pessoas explorem museus e coleções de arte online, criando formas de interação e aproximação com o público.

A proposta do Fato Cibermuseal também requer uma adaptação e capacitação dos profissionais de museus para lidar com as novas demandas e oportunidades alcançadas pela virtualidade. É fundamental investir em recursos materiais e

Por fim, a Cibermusealização traz desafios e questionamentos, mas também abre um vasto campo de possibilidades para a Museologia e os museus. A busca pela compreensão das diferentes narrativas e memórias, a promoção da inclusão, a valorização da cultura e a construção de pontes entre o passado e o presente são elementos centrais que continuam guiando a atuação dos museus, agora em um contexto cada vez mais conectado e digital. A proposta de Fato Cibermuseal representa, portanto, uma atualização e renovação do pensamento museológico para enfrentar os desafios e oportunidades do mundo virtual.

Deixando tangível de que o Conceito de Fato Museal ainda sim é um conceito renomado e norteador, e que pensar o Fato Cibermuseal não o deslegitima e só potencializa sua denominação e processo para se pensar na virtualidade.

Diante do exposto será apresentado os resultados durante os primeiros dois anos de pandemia de COVID-19, 2020 e 2021, logo após o fechamento das “portas dos museus” abriu-se uma “nova” porta, o espaço virtual, que por sua vez reinventou a forma museal e trouxe elementos de reflexão como os acervos virtuais, acervos

digitais, mas que não são o foco da reflexão aqui, essa realidade pandêmica. Durante os primeiros dois anos da pandemia de COVID-19, os museus enfrentaram o desafio de fechar suas portas físicas para o público, mas ao mesmo tempo, abriram uma nova porta para o mundo virtual. Essa transição para o espaço virtual permitiu que os museus continuassem suas atividades e alcançassem um público mais amplo e diversificado.

Os acervos virtuais e digitais foram elementos importantes nessa realidade pandêmica, pois possibilitaram os objetos culturais fossem acessados e apreciados de forma remota. Isso possibilitou uma maior democratização do acesso ao patrimônio cultural, permitindo que pessoas de diferentes regiões e países respirassem a oportunidade de explorar e conhecer exposições e coleções de museus renomados.

Além disso, a Cibermusealização trouxe à tona questões importantes sobre a preservação e preservação do patrimônio cultural no ambiente virtual, uma vez que os objetos foram digitalizados e armazenados em plataformas online. Isso reflete sobre a segurança e a segurança desses acervos digitais, bem como a necessidade de se criar estratégias eficientes de preservação digital.

A experiência museal virtual também possibilitou a criação de novas formas de interação com o público, como tours virtuais, visitas guiadas em tempo real, debates e palestras online. Essas iniciativas tornavam a experiência do visitante mais dinâmica e interativa, permitindo que ele se envolvesse de forma mais ativa com o conteúdo apresentado.

É importante destacar que, apesar das inovações e avanços proporcionados pelo Fato Cibermuseal, ainda existem desafios a serem enfrentados, como a capacitação dos profissionais de museus para lidar com a virtualidade, a necessidade de investimentos em recursos tecnológicos e a garantia da qualidade e proteção dos conteúdos oferecidos online.

Em suma, a reflexão sobre o Fato Cibermuseal durante a pandemia evidencia a importância de se repensar a Museologia e sua capacidade de adaptação aos novos tempos. A Cibercultura e a virtualidade são realidades presentes e em constante evolução, e a museologia deve estar preparada para incorporar essas transformações e utilizar as novas tecnologias como aliadas na preservação, comunicação e difusão do patrimônio cultural para as gerações presentes e futuras.

Evidenciou a necessidade dos profissionais de museus se aprimorarem e investir em estratégias de comunicação que ambicionavam a interação com o público

no ciberespaço, dado que muitos setores, incluindo espaços culturais como museus, decretaram seu fechamento provisório, como medida protetiva do isolamento social.

Este marco museal de Cibermusealização impõe que os museus se conectem à internet. Temos outro debate que é a falta ao acesso tanto de equipamentos quanto de acesso à internet no Brasil. A pandemia trouxe à tona uma necessidade urgente dos profissionais de museus se aprimorarem em estratégias de comunicação acessíveis para a interação com o público no ciberespaço. Com o fechamento temporário dos museus como medida de isolamento social, a Cibermusealização tornou-se um marco importante para manter o contato com o público e proporcionar experiências culturais virtuais.

Essa transição para o ambiente online implica que os museus se conectem à internet e explorem novas formas de comunicação e divulgação de seus acervos e atividades. As plataformas digitais oferecem oportunidades para alcançar um público mais amplo e diversificado, bem como para promover a inclusão e o acesso à cultura para pessoas que talvez não tenham tido a oportunidade de visitar fisicamente um museu.

No entanto, é importante ressaltar que essa Cibermusealização também evidencia outro debate importante, que é a falta de acesso aos equipamentos e à internet em muitas regiões do Brasil. Infelizmente, nem todos os cidadãos brasileiros têm igualdade de acesso à tecnologia, o que pode limitar sua participação nessas experiências culturais virtuais.

Esse desafio de inclusão digital é uma questão que precisa ser enfrentada em conjunto pela sociedade e pelas instituições culturais, para garantir que todos tenham a oportunidade de se beneficiar da Cibermusealização e do acesso à cultura online.

Em suma, a Cibermusealização impulsionou os profissionais de museus a se adaptarem ao ambiente digital e buscarem formas inovadoras de interagir com o público no ciberespaço. Porém, é essencial também abordar as questões de acesso e inclusão digital para garantir que essa transformação seja verdadeiramente democrática e acessível a todos os cidadãos brasileiros.

Iniciando a reflexão a partir de 574 instituições analisadas, 435 são do interior do estado (estão fora do circuito de Porto Alegre ou da região metropolitana). Dos museus analisados as tipologias com maior número de instituições são de museus históricos. Que podemos já se pode analisar que historicamente são os museus mais resistentes a utilizarem da virtualidade.

O primeiro levantamento mostrou fortemente a presença do Fato Museal no modo clássico da musealização e de seus processos no espaço. (F&C).

Chega-se à conclusão de que o ciberespaço musealizado se transforma em um novo lugar de memória, onde as memórias individuais são compartilhadas. Os museus são instituições de memória e não podem ignorar essa transformação cultural denominada Cibercultura. Fica evidente que, durante uma pandemia, muitos museus criaram sua presença online por meio de sites institucionais. Essa mudança representa uma adaptação necessária ao contexto da Cibercultura, em que a internet e as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental na forma como as pessoas consomem informação, guiando suas memórias e interagindo com o mundo.

Ao estabelecer sua presença online, os museus se transformam em novos lugares de memória, onde as memórias individuais se conectam e se mantêm com um público mais amplo. A Cibercultura possibilita a democratização do acesso à cultura e ao conhecimento, permitindo que pessoas de diferentes localidades e contextos tenham acesso aos acervos e exposições museológicas virtualmente.

Essa transformação cultural não deve ser ignorada pelas instituições museais, uma vez que os museus têm como função preservar e comunicar memórias, conhecimentos e patrimônio cultural. Ao se adaptarem à Cibercultura, os museus ampliam seu alcance e sua conversão social, tornando-se mais acessíveis e interativos para o público em geral.

Portanto, é essencial que os museus abracem a Cibercultura como um espaço de atuação relevante e invistam em estratégias digitais para criar uma experiência museal virtualmente enriquecedora, engajadora e inclusiva para seus visitantes. A presença online dos museus não apenas acompanha a evolução da sociedade, mas também reforça seu papel como instituições de memória e patrimônio cultural na era digital.

Assim, a relação entre tempo e espaço sofre uma releitura nestas instituições, que estão sujeitas à participação ativa do público. Para pensar na potencialidade dos museus virtuais é necessário considerar a comunicação em museus e refletir sobre o potencial do uso de mídias sociais como ferramentas de conexão entre o museu e o público a partir do objeto musealizado. Pensar a Cibermusealização como um processo museal no ciberespaço, pensar o tempo e o espaço em que está inserida esta museologia como um lugar e um novo olhar para este processo.

As instituições museológicas no contexto da sociedade conectada passaram

por profundas transformações paradigmáticas em relação aos processos museais, considerando as formas de comunicação, o tratamento dos objetos, a concepção do espaço museal (salvaguarda dos patrimônios, objetos e sua contemplação), a interação com os usuários e o papel dos gestores. Podemos afirmar que a configuração Cibermuseal possibilitou uma relação mais próxima com seu público durante a Pandemia.

Observa-se a partir do exemplo que há uma criação e uma nova dinâmica relacional referente ao processo de preservação da memória e do patrimônio. Os museus utilizam as mídias sociais como um viés para comunicação, pois enfrentam os resquícios do paradigma tradicional que distanciava o museu do visitante, neste novo modelo o público se torna parte do processo. o exemplo apresentado demonstra como os museus estão utilizando as mídias sociais como um meio de comunicação e interação com o público de forma mais próxima e participativa. Essa nova dinâmica relacional reflete uma mudança significativa no paradigma tradicional dos museus, que muitas vezes os distanciava do visitante e criava uma sensação de distância e elitismo.

Com a presença nas mídias sociais, os museus estão se tornando mais acessíveis e inclusivos, permitindo que o público participe ativamente do processo museológico. As mídias sociais oferecem uma plataforma para os museus compartilharem seus acervos, exposições e atividades de forma mais dinâmica, interativa e instantânea.

Além disso, as mídias sociais permitem que os museus conheçam melhor seu público, recebam feedback, respondam a perguntas e participem de discussões em tempo real. Isso cria uma experiência mais personalizada e envolvente para os visitantes, que se sentem mais conectados com a instituição.

A criação de conteúdo relevante e atrativo nas mídias sociais também ajuda a atrair novos públicos e a manter o interesse do público existente, ampliando o alcance e o impacto dos museus. Essa nova abordagem de comunicação possibilita que os museus se tornem mais relevantes e presentes na vida das pessoas, tornando-se parte de suas experiências culturais e memórias.

Em suma, a presença nas mídias sociais oferece aos museus uma oportunidade valiosa de se reinventarem e se aproximarem de seu público, envolvendo a forma como a memória e o patrimônio são preservados e comunicados na era digital.

A presença dos museus durante a pandemia e de que forma se inseriram no espaço virtual, e a grande maioria dos museus gaúchos não se mantiveram online durante a pandemia. O despreparo para a utilização das plataformas, falta de equipamentos, e acesso à internet são os elementos que causaram este afastamento.

Muitos museus excluíram contas, em alguma rede social isto mostra que existiam sem movimentação e quando a sociedade se viu online e o despreparo das instituições optou-se por utilizarem alguma rede social específica e concentrar seus esforços para a criação de conteúdo lembrando que esta criação de conteúdo, neste fato Cibermuseal deixa de ser um objeto comunicacional e passa a ser conteúdo museológico virtualizado, quando menciono os museus como criadores de conteúdos conforme abaixo:

Figura 1 - Print Screen Feed Instagram Museu de Arte do Rio Grande Do Sul



Fonte: Instagram @museumargs

O Museu Museu de Arte do Rio Grande do Sul MARGS na cidade de Porto Alegre, um dos museus participante da pesquisa Forma & Conteúdo, em minha análise o Museu foi um dos museus mais atuantes durante a pandemia no Instagram, analisando PUBLICAÇÕES REELS MARCADOS, as publicações se mostraram atrativas visualmente que é um ponto que chama atenção do seguidor para que veja a publicação, legendas curtas e linguagem de fácil entendimento.

Os *Reels* são vídeos curtos gravados e editados diretamente pelo Instagram podendo com opções de criar colaboração dentro da postagem incluindo música,

efeitos visuais que a ferramenta disponibiliza e que no caso do Museu observou-se que a quantidade de visualizações é de grande audiência. Os Marcadores do Museu possuem muitas marcações de visitantes de materiais criados e de compartilhamento. Além da utilização das lives no Instagram que tiveram um alcance maior durante a pandemia. Museu em números no Instagram tem 1.197 publicações e 29,1 mil seguidores e está seguindo 658.⁸

Dentro da pesquisa Forma & Conteúdo não teve o foco o olhar para interação e criação de conteúdo, diante dos museus pesquisado analisei as instituições com Instagram para uma amostra de conteúdo e interação.

Os museus como o Museu do Doce, um museu universitário da Universidade Federal de Pelotas-RS

Pode-se observar o despreparo da equipe durante a Pandemia para enfrentar esta tipologia de criação de conteúdo para a internet. Linguagem acadêmica e rebuscada, legendas ultrapassando os limites do Instagram e que com isto eram incorporadas como comentários, do próprio Museu na publicação, causando uma quebra de texto de o público comenta se até que fosse postado conforme apresentado abaixo:

Figura 2- Print screen Instagram Museu do Doce



Fonte: Instagram @museudodoce

⁸ Levantamento pelo autor analisado no dia 04 de junho de 2023, às 20:08. Instagram @museumargs.

Nesta publicação existem três comentários do Museu complementando a legenda pois ultrapassou os caracteres permitidos na legenda, isto além de causar quebra de informação, textos longos e não atrativos, no comentário possui links de sites que o smartphone não consegue ler pois o link não é acessível no Instagram.

Essa experiência destaca a importância da capacitação e adaptação dos profissionais de museus às especificidades da comunicação digital. Para garantir uma interação eficaz com o público online, é crucial desenvolver estratégias de comunicação que sejam acessíveis, acessíveis e que sejam compatíveis com as plataformas utilizadas. A linguagem deve ser adaptada para atender às limitações e características das redes sociais, proporcionando uma experiência mais fluida e atraente para o público

Essas questões ressaltam a importância de uma abordagem mais cuidadosa na criação de conteúdo para as redes sociais, especialmente para instituições como os museus, que desempenham um papel crucial na disseminação de conhecimento e cultura. É essencial que os museus encontrem maneiras criativas de transmitir informações de forma concisa e responsável, respeitando as limitações de cada plataforma.

Uma estratégia pode ser utilizar imagens e vídeos de forma mais significativa, permitindo que as imagens falem por si mesmas e complementam as informações nas legendas. Além disso, é importante que os links e recursos adicionais sejam disponibilizados em formatos acessíveis, garantindo que todos os visitantes possam desfrutar plenamente da experiência virtual.

Por fim, é fundamental que os museus estejam abertos ao *feedback* do público e estejam dispostos a aprender e se adaptar ao mundo digital em constante mudança. Ao compreender as necessidades e expectativas do público, os museus podem melhorar suas estratégias de comunicação e garantir que o conteúdo oferecido seja relevante, atraente e acessível para todos. A Cibercultura nos convida a repensar a forma como compartilhamos conhecimento, e os museus têm um papel fundamental nesse processo de adaptação para alcançar e envolver o público de forma significativa.

Ainda refletindo a Cibermusealização na Pandemia o Museu passou pelas etapas que menciono como o Fato Cibermuseal que foi alavancado durante a pandemia:

Figura 3 - Acervo Virtual e Cibermuseal Museu do Doce



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Os museus, têm a capacidade de atuar como um meio de comunicação, conexão e interação entre pessoas, permitindo que elas se conectem com o passado e com o presente, criando assim, novas relações. O museu também tem potencial de fornecer informações e conhecimentos aos seus visitantes, confiáveis para o desenvolvimento de novas habilidades intelectuais, artísticas e culturais. Um museu também pode ser usado como um local de celebração, permitindo que as pessoas se conectem com o patrimônio cultural e se apropriem dele, criando sentidos de pertencimento e identidade. A Cibercultura nos convida a compensar fundamentalmente a forma como compartilhamos conhecimento e interagimos com a cultura e a informação. Nesse contexto, os museus desempenham um papel vital na adaptação a essa nova realidade, buscando alcançar e envolver o público de maneira significativa por meio das ferramentas digitais. A pandemia trouxe desafios para os museus, mas também abriu caminhos para a reinvenção do Fato Museal no contexto digital, dando origem ao Fato Cibermuseal. Essa transição não ocorreu de forma automática, mas é um processo que já vinha sendo explorado desde os anos 1990,

com o início de iniciativas pioneiras como o Museu da Pessoa.

Conscientização da Necessidade Digital: A pandemia destacou a importância da presença online para a continuidade das atividades museológicas na adoção de Tecnologia e Ferramentas Digitais, os museus adotam tecnologias como visitas virtuais, webinars e redes sociais, exigindo adaptação rápida dos profissionais, a expansão da audiência que a virtualização permitiu que os museus alcançassem uma audiência global, ampliando o acesso à cultura, e no envolvimento e interatividade os museus adotaram estratégias interativas e espaços de discussão online para envolver o público. Preservação Digital a preservação digital e presença online tornou-se essencial para garantir a proteção do conteúdo digitalizado. O “Fato Cibermuseal” representa a adaptação dos museus à era digital, programando as oportunidades únicas oferecidas pela virtualidade para promover a cultura e o patrimônio. É uma evolução contínua que continua a moldar a forma como os museus se relacionam com o público em um mundo digital e conectado.

Por último, o museu é também um ambiente para reflexão, pois permite que as pessoas reflitam sobre o significado das coisas. Chaves 2020 “A museavirtualização é o processo pelo qual o acervo passa pela ação de musealização pelo próprio doador do objeto. É diferente da digitalização, comumente utilizada por muitos museus, em que o acervo existente na instituição é constituído em outro formato, o digitalizado, e assim disponibilizado através de um site denominado, equivocadamente, de Museu Virtual. Nesse contexto, a museavirtualização surge como um conceito relevante para entender a transformação do acervo museal na era digital. Enquanto a digitalização consiste em conversor ou acervo existente em formato digital, a museavirtualização representa um processo mais amplo e interativo. Ela ocorre quando o próprio doador do objeto ou acervo realiza uma ação de musealização em um ambiente virtual.

Diferente da mera digitalização de documentos ou objetos, a museavirtualização envolve a criação de uma experiência museológica completa no ambiente virtual, onde os visitantes podem interagir com os objetos, explorar exposições virtuais e mergulhar na história e cultura de forma imersiva. É uma forma de disponibilizar o acervo de maneira mais acessível, ampliando o alcance do museu para públicos que não podem visitar fisicamente o espaço.

Assim, a museavirtualização representa um avanço na forma como os museus se relacionam com os processos de musealização na virtualidade em outro tempo e em outro espaço, utilizando das plataformas *online*. Ela permite que o museu se

expanda para além de suas paredes físicas e alcance um público mais amplo e diversificado, proporcionando novas oportunidades de reflexão, aprendizado e emoção da cultura. É uma abordagem que busca unir o passado e o presente, valorizando a memória e a tradição, ao mesmo tempo em que se adapta às demandas e possibilidades do mundo digital.

Para Scheiner

O advento do Museu Virtual aumentou exponencialmente a possibilidade de acesso a coletividades de todos os tipos; e os modos e formas segundo os quais tornou-se possível realizar tais interações. Foram aos poucos naturalizadas as práticas abertas, associativas, participativas e inclusivas – a ponto de hoje já não podemos mais compreender as relações museu x sociedade sem a presença ativa e participante de usuários reais e potenciais dos museus (Scheiner, 2023, p. 53.)

A museovirtualização consiste nos processos museais de aquisição, documentação e salvaguarda, com métodos museológicos de decodificação para a realidade virtualizada, e tem como suporte a exposição virtual e como resultado desse processo a interação e o feedback do público em tempo real (Chaves, 2020, p.56)

Conforme Chaves:

os museus vão se reconfigurando conforme a sociedade vai se modificando, o pensamento crítico, o multimuseal proporciona um novo olhar sobre as ações museológicas, ampliando seu repertório. É necessário organizar o museu para não ser apenas um local de contemplação, mas de reflexão, inquietação e questionamento. Isso implica revisão das práticas, para que sejam direcionadas ações inovadoras de aprendizado, de acordo com os novos conceitos inseridos no universo museal contemporâneo (Chaves, 2020, p. 23).

O pensamento crítico e a capacidade de adaptação são cruciais para a relevância dos museus. O conceito de museovirtualização vai além da ideia tradicional de museu como um local estático de contemplação. Ele promove uma experiência dinâmica e interativa, incentivando a reflexão, o questionamento e o aprendizado.

Nesse sentido, é fundamental que os museus realizem uma revisão de suas práticas e abordagens, buscando se adequar aos novos conceitos e demandas da sociedade contemporânea. Isso envolve a incorporação de tecnologias digitais, o desenvolvimento de exposições interativas e a oferta de programas educativos que estimulam a participação ativa do público.

Além disso, é importante que os museus tenham espaços inclusivos e diversificados, que refletem a pluralidade da sociedade em que estão inseridos. Eles

devem buscar representar diferentes perspectivas e vozes, promovendo a valorização da diversidade cultural e social.

O desafio para os museus contemporâneos é equilibrar a preservação do patrimônio cultural com a inovação e a adaptação às mudanças. Eles precisam encontrar modos de se manter relevantes e atrativos para o público, ao mesmo tempo em que preservam a memória e a história. A abordagem multimuseal oferece uma nova visão e um novo caminho para alcançar esses objetivos, proporcionando aos museus uma oportunidade de se reinventarem e se tornarem espaços de reflexão, aprendizado e interação para as gerações presentes e futuras.

Ao compreendermos o museu como um universo simbólico aberto a novas formas e expressões, os profissionais de museus devem apresentar um novo olhar ao serem observadores e atentos, pessoas fundamentais para perceberem os acontecimentos ao seu redor, para colocar em prática a museologia que apresenta o museu como campo de potência para a reflexão social e política, cabendo a atuação do museu nas diferentes manifestações com propósito de compreender com profundidade os contextos e razões que as fundamentam, buscando identificar como se realizam atualmente na sociedade.

Esse movimento é importante para fortalecer o museu como síntese das múltiplas realidades socioculturais do passado e do presente e como instância de legitimação e reconhecimento da diferença, da empatia e da participação social.

Ao longo desses dois anos, essas instituições realizaram ações para democratizar o acesso à informação, tornando seus acervos e pesquisas disponíveis para todos que têm acesso à internet e a diferentes plataformas digitais. Essas iniciativas têm sido fundamentais para difundir e valorizar a cultura e o patrimônio do Rio Grande do Sul para todos os brasileiros e também para o mundo. Algumas das ações realizadas foram a criação de sites e plataformas digitais com o objetivo de disponibilizar conteúdos educativos e informativos para a população.

A própria Pandemia impulsionou as instituições museais a digitalização de acervo, possibilitando o uso destes acervos digitais para novos arranjos de comunicação museal e de interação entre instituição e público. E impulsionou até mesmo a preservação digital e preocupação de salvaguarda destes acervos virtuais. Também foram desenvolvidas ações para a preservação do patrimônio histórico e cultural do Rio Grande do Sul através de digitalização.

A digitalização permitiu aumentar a visibilidade dos acervos, tornando-os

acessíveis ao público, além de incentivar o acesso à informação e ao conhecimento. Tornou possível desenvolver um ambiente virtual no qual o público pode interagir com as obras museológicas. Também viabilizou o planejamento de projetos de colaboração entre museus, como a criação de redes de museus, a partilha de informação e recursos, a cooperação para a preservação e ações educativas e culturais. Ponderam Aquino e Mattia:

Mesmo observando o fator da exclusão digital em nosso país, é importante reconhecer o crescimento da Cibercultura na vida dos brasileiros e sua relevância na contemporaneidade. Os museus gaúchos estão em uma crescente apropriação do meio digital para se comunicar, utilizando mídias gratuitas e com considerável aceitação pela população brasileira. Apesar das dificuldades de recursos financeiros e humanos, vimos museus públicos realizando tanto ou mais ações em meio digital que museus privados; múltiplas formas de interação criadas e ações educativas e culturais diversas. Ao mesmo tempo, para entender melhor o quanto e como o público se utilizou dessas propostas, são necessários novos estudos com ênfase na pesquisa de recepção dos visitantes (Aquino; Mattia, 2022, s.p.).

Uma reflexão apresentada por Aquino e Mattia em 2022 ressalta a importância de reconhecer o crescimento da Cibercultura na vida dos brasileiros e sua conversão na contemporaneidade. Nesse contexto, os museus gaúchos têm se mostrado cada vez mais engajados na apropriação do meio digital como forma de comunicação e interação com o público.

Apesar das dificuldades enfrentadas, como a exclusão digital e a limitação de recursos financeiros e humanos, os museus públicos demonstraram um comprometimento notável ao promover ações no meio digital, muitas vezes equiparando-se ou até superando os museus privados nesse aspecto. A diversidade de formas de interação criadas e a variedade de ações educativas e culturais oferecidas demonstraram o potencial e a flexibilidade dos museus em adaptarem-se ao ambiente virtual.

No entanto, para avaliar de forma mais precisa o impacto dessas ações e entender como o público se apropria dessas propostas, é fundamental realizar novos estudos com foco na pesquisa de recepção dos visitantes. A compreensão do comportamento do público nesse ambiente digital é essencial para aprimorar as estratégias de comunicação e garantir uma maior eficácia na interação com o público.

Dessa forma, a reflexão de Aquino e Mattia nos lembra que, mesmo diante dos desafios e limites, os museus têm um papel crucial na promoção da Cibercultura e na

democratização do acesso à cultura e ao conhecimento. O investimento na apropriação do meio digital e o compromisso com a criação de conteúdos de qualidade e relevantes para o público são aspectos fundamentais para que os museus continuem a cumprir sua missão de serem espaços de reflexão, aprendizado e participação ativa da sociedade. A pesquisa e a compreensão do comportamento do público no ambiente digital são elementos-chave para esse processo de aprimoramento e para a construção de uma relação mais significativa entre os museus e seu público.

E que conforme Scheiner (2023, p. 13-14) que a Museologia contemporânea está impregnada por uma continuada retórica sobre a conectividade, que se apresenta sob a forma de discursos reiterativos sobre a conexão, as redes e a necessidade de os museus 'se modernizarem', aderindo às novas tecnologias. Essa retórica se irradia desde a Academia e contamina os museus, muitos dos quais se sentem praticamente compelidos a adotar dispositivos e procedimentos como 'atuais' no cenário das práticas culturais (Scheiner, 2018).

A citação de Scheiner (2023) traz à tona uma reflexão importante sobre a influência da retórica da conectividade na Museologia contemporânea. A ideia de modernização e adesão às novas tecnologias tem se disseminado tanto na academia quanto nos museus, gerando uma pressão para que essas instituições se adaptem rapidamente aos dispositivos e procedimentos "atuais" no cenário cultural.

É crucial analisar essa retórica com uma visão crítica, pois nem sempre a mera adoção de tecnologias e conexões digitais representa um avanço significativo na museologia. É fundamental questionar se a busca pela conectividade está, de fato, enriquecendo a experiência do visitante, promovendo uma reflexão mais profunda e ampliando o acesso ao patrimônio cultural.

A Museologia contemporânea deve buscar um equilíbrio entre a incorporação de novas tecnologias e a preservação dos valores e princípios que norteiam os museus. É necessário refletir sobre como a conectividade pode ser utilizada de forma significativa para enriquecer a experiência dos visitantes, promover a educação e preservação do patrimônio cultural, ao invés de se tornar uma mera busca por modernização superficial.

Com a digitalização também atividades virtuais puderam ser desenvolvidas para as visitas aos museus, como a criação de guias virtuais, de explicações e tours guiados e de outras experiências interativas com o conteúdo exposto. Além disso,

permitiu a divulgação de conteúdos em diversos formatos, como vídeos, *podcasts* e outros, que podem ser acessados remotamente pelos usuários.

A partir da digitalização dos conteúdos museológicos, as criações de plataformas de educação a distância foram desenvolvidas, o que permite o acesso dos usuários remotamente. Refletir e problematizar as práticas comunicacionais é fundamental para perceber os pontos fortes e fracos. “É certo que os museus vêm atravessando “complexos processos de ressignificação, buscando adequar-se aos modos de ser do indivíduo contemporâneo” (Scheiner, 2021, p. 183).

Assim, compreender melhor as necessidades e as consequências das comunicações entre as pessoas e organizações. Além disso, a reflexão leva a identificar e aprimorar os processos comunicacionais, buscando assim aperfeiçoar o uso dos meios e dos recursos para que as comunicações sejam mais eficazes. Por outro lado, a reflexão e a problematização, das práticas comunicacionais permitem identificar e reverter as más práticas, evitando assim que elas se tornem algo generalizado com consequências negativas para as instituições museais, “a avaliação é um meio para um fim” (Cury, 2005, p. 124), que corrobora com o aperfeiçoamento das iniciativas de comunicação e de interação com o público.

Assim, é possível concluir que o trabalho de monitoramento de mídias sociais, como ferramenta de análise, se torna relevante para a apreensão de informações sobre os temas abordados, possibilitando a compreensão de forma mais ampla das possíveis movimentações e respostas das instituições diante dos fatos presentes. A grande reflexão que surge é destacada por Scheiner:

Ao longo dos últimos 32 meses, profissionais de museus e teóricos da Museologia e do Patrimônio buscaram adaptar-se à contingência da Pandemia, adequando aos fatos suas práticas e discursos. O cenário dos primeiros meses de 2020, percebido como ameaça à sobrevivência dos museus, alterou-se com a gradual adequação de instituições e suas equipes aos “novos” tempos - num movimento de inegável organicidade, que apenas começa a ser analisado. Hoje, museus e seus profissionais buscam rever as práticas adotadas a partir de março de 2020, para identificar, dentre elas, que soluções podem ser consideradas inovadoras; que dispositivos e práticas já consagrados foram mantidos; e como os museus modificaram suas narrativas (SCHEINER, 2023, p. 14).

A pandemia acompanha os museus a adoção de estratégias inovadoras e a rápida incorporação de tecnologias digitais para manterem o contato com o público e possibilitar o acesso virtual ao acervo e às exposições. A transição para o mundo

virtual foi desafiadora, mas muitas instituições conseguiram se adaptar e encontrar novas formas de interagir com o público, promovendo visitas virtuais, exposições online e atividades educativas remotas.

Ao mesmo tempo, as práticas e dispositivos consagrados ao longo do tempo foram seguidos, evidenciando a importância da preservação da identidade e missão dos museus. A conexão com a história e a cultura negativa como base fundamental para a atuação das instituições museais, mesmo diante das transformações impostas pela pandemia.

A busca por inovação e a reconfiguração das narrativas museológicas foram impulsionadas pelo contexto de isolamento social e restrições de acesso aos espaços físicos. Os museus tiveram que repensar a forma como se comunicam e se relacionam com o público, buscando novas estratégias para transmitir conhecimento, promover a reflexão e incentivar a participação ativa dos visitantes. Enquanto a pandemia impôs desafios, também trouxe oportunidades para a Museologia repensar suas práticas e se reinventar. O período de contingência serviu como catalisador para o desenvolvimento de uma Museologia mais conectada, ágil e inclusiva, capaz de dialogar com o mundo virtual e alcançar públicos diversos em diferentes contextos.

No entanto, é essencial que o movimento de adaptação e reinvenção seja continuamente analisado e refletido, para que sejam identificados como soluções mais eficazes e para que o aprendizado seja incorporado de forma sustentável no campo museal. A busca por inovação deve ser equilibrada com a preservação dos valores e princípios que fundamentam a atuação dos museus, garantindo que suas narrativas continuem a ser experiências e impactantes para o público.

Diante da reinvenção ocasionada pela Pandemia que resultou no fechamento de muitas instituições, observa-se que a Cibermuseologia surge para além de uma possibilidade de uso museal, mas como uma urgência inserção de museus que até então não haviam direcionados seus olhares para essa forma de Cibermuseal. Conforme Scheiner

O arrefecimento da Pandemia permitiu aos museus de todo o planeta retomar de maneira mais plena as atividades presenciais, dando nova ênfase às exposições permanentes e temporárias e reatualizando as narrativas em torno dos temas já trabalhados até março de 2020. Novos argumentos narrativos somaram-se aos já existentes e hoje (Scheiner, 2023, p 47).

Essa retomada das atividades presenciais não significa, no entanto, o

abandono das experiências virtuais e do ciberespaço que foram desenvolvidas durante a pandemia. Pelo contrário, os museus perceberam a importância de manter essa presença online e virtual como uma forma complementar de alcance do público. Assim, o momento atual representa uma oportunidade para a Museologia repensar suas práticas e se reinventar em um contexto pós-pandêmico, sempre com o objetivo de promover a valorização do patrimônio cultural e a conexão entre as pessoas e as manifestações artísticas e culturais que enriquecem nossa sociedade.

Scheiner:

As iniciativas desenvolvidas em tempos de Pandemia contribuíram para mobilizar e incorporar os nichos menos participativos ainda existentes; e o “novo normal” desvela museus essencialmente abertos à participação social, em todas as dimensões da prática museológica: musealização, estudo, documentação, conservação, comunicação, educação, gestão de patrimônios. Nesse contexto, profissionais de museus atuam com o concurso de lideranças comunitárias, representantes de grupos com interesses específicos e órgãos locais, nacionais, regionais e mundiais de gestão patrimonial (Scheiner, 2023, p. 53).

No contexto atual somos inseridos no espaço online em vários contextos, e esta realidade está avançando e os museus devem estar avançando e se atualizando junto com esta realidade contemporânea da sociedade conectada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho observamos que a pandemia foi um marco para a Museologia tanto quanto na prática quanto a teoria. A reinvenção como uma forma de se manter presente, mesmo que em outro espaço, e a criação de conteúdo museais específicos para as redes sociais teve um papel importante no processo em meio ao caos. Em 05 de maio de 2023 a Organização Mundial de Saúde (OMS) decretou o fim da pandemia causada pela COVID-19, três anos depois do surgimento dos primeiros casos. A doença se tornou uma emergência global em 30 de janeiro de 2020. Não posso deixar de mencionar que no Brasil foram vítimas do Coronavírus 703.719⁹ pessoas que vieram a óbito. Mas que essas pessoas não são só estatísticas, são pessoas que deixaram seus entes queridos, e que em muitos casos os familiares não conseguiram nem se despedir por conta do isolamento imposto.

Nesse contexto, os museus não apenas retomaram suas atividades

⁹ <https://covid.saude.gov.br/> Atualizado em:24/06/2023 09:00 acesso. 24 de junho de 2023.

tradicionais, mas também buscaram atualizar suas narrativas em torno dos temas que já vinham sendo trabalhados até março de 2020.

Além disso, os museus também reconhecem a importância das experiências virtuais que foram desenvolvidas durante o período de restrições impostas pela pandemia. As exposições online, visitas virtuais e atividades educativas remotas ganharam espaço como formas de alcançar públicos mais amplos e diversos, transcendendo as barreiras geográficas e tornando a cultura mais acessível a todos.

Essa abertura para o mundo virtual trouxe novas possibilidades para os museus se conectarem com o público, envolvendo-o de maneira mais ativa e interativa nas narrativas culturais. A tecnologia, antes vista como uma aliada apenas em momentos de crise, se consolidou como uma ferramenta importante para a expansão e democratização da cultura.

Dessa forma, o cenário atual dos museus é marcado pela busca contínua de equilíbrio entre o presencial e o virtual, oferecendo ao público uma experiência museal enriquecedora e compartilhada. A combinação de exposições físicas e virtuais permite que os museus ampliem seu alcance e alcancem públicos mais amplos e diversos, promovendo um diálogo aberto e inclusivo com a sociedade.

Essa nova dinâmica museal também reforça o papel dos museus como espaços de reflexão, aprendizado e engajamento social. Ao atualizar suas narrativas e incorporar novas perspectivas, os museus se mantêm como guardiões da memória e da cultura, ao mesmo tempo em que se adaptam às mudanças e necessidades da sociedade contemporânea.

Portanto, o cenário pós-pandêmico representa uma oportunidade para os museus se reinventarem e se fortalecerem como agentes transformadores da cultura, conectando-se com o público de forma significativa e impactante, seja no ambiente físico ou virtual. A busca por inovação, acessibilidade e inclusão impulsionou a Museologia a se adaptar e se atualizar constantemente, assegurando que o patrimônio cultural seja preservado, valorizado e compartilhado com todos, independentemente das circunstâncias do momento histórico.

Diversos museus coletaram acervos virtuais durante a pandemia para não deixar cair no esquecimento sobre o tema. A pandemia e o isolamento social tiveram efeitos não apenas sobre o cotidiano dos públicos de museus, mas também sobre suas necessidades e estado emocional. Isso tudo impacta a maneira como públicos de todas as origens se relacionam com a arte e com a cultura. Por isso, se os museus

querem criar formas genuínas de engajamento e comunicação com seus públicos, é preciso que tenham informações sobre como a pandemia tem afetado a vida das pessoas. A pandemia e o isolamento social provocaram impactos para o setor museal e para o público que frequenta essas instituições culturais. A necessidade de se adaptar ao cenário emergencial levou muitos museus a coletarem acervos virtuais como forma de registrar e documentar esse

Além disso, o isolamento social também teve reflexos emocionais e psicológicos nas pessoas, afetando sua maneira de se relacionar com a arte e a cultura. Muitas pessoas encontraram no ambiente virtual uma forma de buscar conforto, entretenimento e conexão com o mundo cultural durante esse período desafiador. Os museus, ao disponibilizarem seus acervos e atividades de forma digital, proporcionaram uma oportunidade de escapismo, aprendizado e enriquecimento cultural para o público, mesmo que à distância.

A digitalização dos acervos e a oferta de conteúdo online também tiveram um impacto positivo em termos de acessibilidade. Pessoas de todas as origens e localidades puderam se aproximar da arte e da cultura, superando barreiras geográficas e econômicas. Dessa forma, os museus se tornaram mais inclusivos e democráticos, ampliando seu alcance para além das fronteiras físicas.

A adaptação dos museus ao ambiente virtual e a coleta de acervos virtuais durante a pandemia também refletem uma nova compreensão sobre o papel dessas instituições culturais na sociedade contemporânea. Os museus se tornaram mais dinâmicos, interativos e engajados com o público, buscando atender às suas necessidades e expectativas, tanto no ambiente físico como no virtual.

Essa transformação no setor museal também ressalta a importância da inovação e da busca por novas formas de interação e comunicação com o público. A pandemia acelerou a adoção de tecnologias e plataformas digitais, impulsionando os museus a explorarem novas estratégias para atrair e envolver o público em meio a uma realidade em constante transformação.

Portanto, o contexto da pandemia trouxe desafios, mas também oportunidades para o setor museal repensar suas práticas, adaptar-se às demandas do público e consolidar o uso das ferramentas digitais como complemento valioso para a experiência cultural. Os museus, ao coletarem acervos virtuais e se conectarem com o público em meio à pandemia, demonstraram sua resiliência e capacidade de se reinventar, reafirmando sua relevância como guardiões da memória e promotores do

diálogo cultural em tempos desafiadores.

Discorremos, também, que diversos são os motivos que levaram a reinvenção museal durante a pandemia COVID-19. E de que forma essas reinvenções no processo em sua pluralidade agiu, O Fato museal diante da pandemia exteriorizou fragilidades e pontos de potências museológicas, muitas práticas como a comunicação museal, foi o elemento de que o museu pudesse manter relações entre instituição e público de forma virtual. Grande parte do exposto nesta pesquisa não apresenta novidades acerca do uso de plataformas e redes sociais. Por outro lado, a pandemia também trouxe à tona pontos de potencialidade museológica. A criatividade e a capacidade de adaptação dos profissionais de museus foram evidenciadas em diversas iniciativas inovadoras, que incluíram desde exposições virtuais até programas educacionais online. A reinvenção museal também estimulou uma reflexão sobre o papel dos museus na sociedade contemporânea e.

A utilização das plataformas e redes sociais pode não ser uma novidade em si, mas a pandemia acelerou e intensificou a adoção dessas ferramentas como meios de comunicação e interação com o público. O contexto da pandemia também impulsionou a experimentação de novas abordagens e estratégias de engajamento, assim como a busca por uma compreensão mais profunda sobre as necessidades e expectativas do público em relação aos museus.

Portanto, a reinvenção museal durante a pandemia foi um processo complexo e multifacetado, que expôs os participantes e as potencialidades do setor museal. As iniciativas digitais e virtuais se tornaram um elemento essencial para manter a conexão entre os museus e o público em tempos de distanciamento físico, mas também evidenciaram desafios relacionados à inclusão digital e à necessidade de investimentos em recursos tecnológicos e humanos. No entanto, esse período também trouxe oportunidades de reflexão e inovação, levando os museus a repensarem suas práticas e se reinventarem para se tornarem mais relevantes e acessíveis em um cenário em constante transformação.

As iniciativas desenvolvidas pelos museus durante a pandemia tiveram um impacto significativo na mobilização e incorporação de nichos menos participativos, permitindo a abertura de espaços para um público mais amplo e diversificado. O "novo normal" revelou museus mais abertos à participação social em todas as dimensões da prática museológica.

Essa abertura para a participação social se manifesta em diversas áreas, desde

a musealização e os documentos de acervos até a conservação e a comunicação das coleções. Os profissionais de museus passaram a atuar em conjunto com lideranças comunitárias, representantes de grupos com interesses específicos e órgãos locais, nacionais, regionais e internacionais de gestão patrimonial.

Essa colaboração e interação com diferentes setores da sociedade permitiu uma maior conexão entre os museus e a comunidade em que estão inseridos. Por meio do engajamento de grupos diversos, os museus se tornaram mais inclusivos e democráticos, buscando atender às necessidades e interesses de públicos variados.

Além disso, a abertura à participação social também implicou em uma maior valorização do conhecimento local e das narrativas das comunidades. Os museus passaram a se envolver com as histórias e memórias das pessoas que vivem em seu entorno, reconhecendo a importância do patrimônio imaterial e das tradições culturais que fazem parte da identidade de cada lugar.

Essa maior participação e interação com a sociedade também permitiu que os museus se tornassem espaços mais dinâmicos e adaptáveis, capazes de se reinventar constantemente de acordo com as necessidades e interesses do público. Os profissionais de museus aprenderam a lidar com a complexidade e a diversidade de perspectivas, buscando abordagens mais inclusivas e participativas em suas práticas.

Em suma, as iniciativas encorajadas pelos museus durante a pandemia emocionada para a transformação da prática museológica, tornando os museus espaços mais abertos, participativos e engajados com a comunidade. Essa abertura para a participação social trouxe novas possibilidades de conexão, diálogo e valorização do patrimônio cultural, enriquecendo a experiência museal e reforçando o papel essencial dos museus na construção de identidades e na promoção da diversidade cultural.

A compreensão do Fato Museal nos permitiu a relação essencial entre o homem e o objeto dentro do contexto museológico, e ao expandir esse conceito para o Fato Cibermuseal, compreendemos como a virtualização pode materializar o real em um novo tempo e espaço, permitindo a musealização e a capacidade de interagir no ambiente virtual.

A Cibermuseologia se torna um campo fundamental para os profissionais de museus, pois ela abrange a exploração das novas tecnologias e práticas digitais para aprimorar a comunicação, preservação e divulgação do patrimônio cultural na era da

Cibercultura. A presença do museu no ambiente virtual permite uma maior interação com o público, a criação de acervos virtuais e disponibilização de conteúdos exclusivos, ampliando o acesso à cultura e fortalecendo o papel do museu como espaço de reflexão, educação e preservação da memória.

No processo de Cibermusealização, os profissionais de museus têm o desafio de se atualizarem constantemente, adquirindo conhecimentos e habilidades para lidar com as novas tecnologias e estratégias de comunicação. Eles se tornam mediadores entre o patrimônio cultural e o público virtual, criando uma ponte entre o mundo físico e o mundo digital.

Além disso, é importante que os profissionais de museus estejam atentos à inclusão digital e à acessibilidade, garantindo que todas as pessoas tenham a oportunidade de participar das experiências cibermuseais. O trabalho colaborativo e a troca de conhecimentos entre profissionais da área são fundamentais para a evolução da Cibermuseologia e aprimoramento das práticas museológicas no ambiente virtual.

Nesse contexto, a Cibermuseologia se consolida como uma ferramenta essencial para a reinvenção museal durante a pandemia e além dela. Ela nos permite compreender e explorar novas formas de interação, comunicação e preservação do patrimônio cultural, levando os museus a uma nova era de inovação, participação e conexão com o público, consolidando seu papel como agentes de transformação cultural e social na contemporaneidade.

Foi por meio do Fato Museal, compreendemos a relação homem objeto e no ambiente virtual o Fato Cibermuseal que por sua vez, podemos compreender a virtualização como um processo de materialização do real em outro tempo e em outro espaço, musealizado, utilizando da sensibilidade de se atuar no processo museal.

Vimos, ainda, a importância de os profissionais de museus estarem inseridos nas práticas da Cibermuseologia.

Os museus, na atualidade, devem manter suas conexões que se reconfiguram tanto no tempo como no espaço, proporcionando a difusão de informações sobre o patrimônio. Se a sociedade se modifica conforme o tempo, os museus e a museologia devem rever seus conceitos norteadores para acompanhar este desenvolvimento.

Por último, expusemos as diferenças e semelhanças dos processos do Fato Museal e do Fato Cibermuseal que um não se opõe ao outro e sim são complementos o que os distingue é o espaço que está inserido e seu modo operacional de

interlocução museal. É fundamental que os museus estejam abertos a novas formas de interação e transmissão de informações sobre o patrimônio cultural, especialmente no contexto da Cibercultura e da virtualidade.

O Fato Cibermuseal não se opõe ao Fato Museal, mas sim os complementa, pois, ambos têm como foco a relação entre o homem e o objeto, a musealização e a preservação do patrimônio cultural. A diferença está no espaço em que cada um atua: o Fato Museal no ambiente físico dos museus tradicionais e o Fato Cibermuseal no ambiente virtual.

Ao reconhecer a importância da Cibermuseologia e da virtualização como processos museais, os museus podem expandir seu alcance e impacto, alcançando públicos diversos e ampliando as possibilidades de interação e participação. É um caminho para promover a democratização da cultura e tornar o patrimônio mais acessível e relevante para as pessoas.

Nesse sentido, os conceitos norteadores da museologia precisam ser revistos e atualizados, de forma a abraçar as novas possibilidades e desafios trazidos pela Cibercultura. Os museus devem se manter em constante adaptação, buscando sempre inovar e reinventar suas práticas, para que possam cumprir sua missão de preservar e difundir o patrimônio cultural de forma significativa e relevante para a sociedade contemporânea.

Em resumo, a conexão entre os museus e a sociedade é um processo dinâmico que exige revisão e mudança constante. Ao abraçar a Cibermuseologia e a virtualização, os museus têm a oportunidade de se tornarem espaços de interação, reflexão e diálogo com os públicos, fortalecendo seu papel como agentes de transformação cultural e social no mundo atual.

Em relação ao estudo aqui realizado, pudemos observar que por fim os profissionais de museus devem observar este Marco Cibermuseal da pandemia em um momento crítico, como foram desenvolvidas ações para adaptações de conteúdos comunicacionais nesta forma virtual e de relacionamento com seus públicos. E o que tende a ser incluído nestes processos após pandemia, é que os museus continuem utilizando destas plataformas e continuem criando conteúdo específicos para as redes sociais conforme a demanda da sociedade e do conhecimento.

Para que a Cibermuseologia, desse modo os museus possam utilizar deste meio conscientes de como construir sua presença online. Nesse contexto, ficou evidente a importância da Cibermuseologia como uma ferramenta fundamental para

a preservação e difusão do patrimônio cultural em tempos de isolamento social. Por meio das plataformas digitais e das redes sociais, os museus puderam criar formas de interação e comunicação com o público, permitindo o acesso à cultura e ao conhecimento mesmo à distância.

É fundamental que, após o período de pandemia, os museus não abandonem as práticas de transformação no ambiente virtual, mas sim as incorporem de forma consciente e estratégica em suas atividades cotidianas. A Cibermuseologia oferece oportunidades únicas de aproximação e engajamento com o público, permitindo que os museus ampliem sua audiência e alcancem novos públicos, inclusive aqueles que enfrentam dificuldades de acesso físico às instituições.

Para isso, é essencial que os profissionais de museus continuem a investir na criação de conteúdo específicos para as redes sociais, atentos às demandas e interesses da sociedade e do conhecimento. O Marco Cibermuseal mostrou que as plataformas digitais podem ser poderosas aliadas na disseminação da cultura e na promoção do patrimônio, desde que utilizadas com inteligência e sensibilidade.

Portanto, o desafio para os museus é seguir explorando as possibilidades da Cibermuseologia de forma estratégica, construindo uma presença online significativa e relevante para seus públicos. A partir das experiências e aprendizados adquiridos durante a pandemia, os museus podem continuar aprimorando suas ações no ambiente virtual, buscando sempre inovar e se reinventar para atender às necessidades e expectativas da sociedade contemporânea.

Assim, a Cibermuseologia se apresenta como uma ferramenta valiosa para que os museus continuem a cumprir sua missão de preservação e difusão do patrimônio cultural, mantendo-se conectados e relevantes em um mundo cada vez mais digital e interconectado. Diante da crescente influência da tecnologia e da cultura digital na sociedade contemporânea, a criação do conceito de Fato Cibermuseal surge como uma resposta necessária e relevante para compreender a transformação dos museus e sua relação com o público na era virtual. A pandemia da COVID-19 acelerou esse processo, impulsionando os museus a se reinventarem e se adaptarem às demandas da Cibercultura.

O Fato Cibermuseal surge como um marco fundamental para entendermos a museologia e sua atuação no ciberespaço. Essa abordagem conceitual representa uma atualização do Fato Museal tradicional, mas com atenção às especificidades do meio digital, a Cibermusealização se configura como um processo de materialização

do real em um novo tempo e espaço, no qual os acervos são digitalizados e disponibilizados online, permitindo uma preservação e difusão mais abrangente do patrimônio cultural. Os museus, ao abraçarem a Cibermuseologia, encontram novos caminhos para interagir com o público, criando conteúdo específicos para as redes sociais, passeios virtuais e exposições digitais, permitindo uma experiência museal mais rica e dinâmica.

Com o Fato Cibermuseal, os museus transcendem os limites físicos e se tornam ambientes de reflexão e interação na virtualidade. Essa nova abordagem museal também se destaca pela aproximação entre o público e o próprio processo de musealização, permitindo que os visitantes participem ativamente da construção, entretanto, é importante ressaltar os desafios que acompanham a Cibermuseologia.

A criação do conceito de Fato Cibermuseal é uma resposta ao cenário contemporâneo, onde a tecnologia e a virtualidade desempenham um papel central na vida das pessoas. Os museus precisam se reinventar e se adaptar a essa realidade, aproveitando as oportunidades oferecidas pela Cibermuseologia para ampliar seu alcance e impacto na sociedade. Com essa nova abordagem, os museus têm a chance de se tornarem espaços de conhecimento, reflexão e participação ativa, promovendo a preservação e preservação do patrimônio cultural para as gerações presentes e futuras. A criação do conceito de Fato Cibermuseal surge como uma resposta inovadora e necessária para acompanhar a evolução da sociedade em meio à era digital e virtual. Esse novo marco museal se apresenta como uma conexão e adaptação do conceito norteador do Fato Museal, trazendo-o para o contexto da virtualidade e das novas formas de interação entre o público e os museus.

Com a emergência da Cibercultura, os museus precisaram se reinventar e explorar novas possibilidades de comunicação e interação com o público. O Fato Cibermuseal foi criado pensando justamente nessa nova realidade, na qual o ciberespaço se tornou um ambiente essencial para a difusão de informação, preservação de memórias e construção de conhecimento.

Diferente do Fato Museal tradicional, que tem sua base na relação entre o homem e o objeto em um espaço físico, o Fato Cibermuseal se desenvolve em um novo espaço e tempo, o virtual. Nesse cenário, os museus encontram novas possibilidades de conexão com o público, oferecendo passeios virtuais, exposições digitais, acervos online e diversas outras formas de interação e participação.

Contudo, é importante ressaltar que o conceito norteador do Fato Museal ainda

se mantém válido e relevante no contexto dos museus tradicionais. A materialidade dos objetos e a experiência presencial dos visitantes continuam sendo elementos essenciais para a musealização e a preservação do patrimônio cultural.

Assim, o Fato Cibermuseal se apresenta como uma extensão e complemento do conceito norteador do Fato Museal, criando uma abordagem museológica mais abrangente e atualizada para os desafios da contemporaneidade. Ele não substitui o Fato Museal, mas o enriquece ao expandir as possibilidades de atuação dos museus no mundo virtual.

Em conclusão, o conceito de Fato Cibermuseal representa uma importante evolução da museologia, permitindo que os museus se mantenham relevantes e conectados com a sociedade em meio à era digital. Ao abraçar essa nova abordagem, os museus podem explorar todo o potencial do ciberespaço para oferecer experiências enriquecedoras e acessíveis ao público, ao mesmo tempo em que continuam a valorizar a materialidade e a presença física do patrimônio cultural nos espaços tradicionais. Com o Fato Cibermuseal, os museus estão prontos para enfrentar os desafios e oportunidades do futuro, mantendo-se como importantes agentes de preservação, educação e reflexão na sociedade contemporânea. Finalizando é importante ressaltar que este estudo foi embasado no repertório do autor, que possui experiência direta com museus virtuais. Essa vivência possibilitou uma percepção mais aprofundada das teorias e práticas relacionadas ao Fato Cibermuseal. Através desse embasamento, fica evidente que durante a pandemia COVID-19 a Museologia teve um Marco de ressignificação das práticas para a virtualidade.

Por fim, a reflexão provocada nesta dissertação não teve como objetivo desqualificar ou afirmar que o conceito de Fato museal esteja obsoleto, mas sim provocar uma revisão de seus pilares, processos, fluxos e protagonistas, especialmente, no que diz respeito a um conceito consagrado que é fundamental para a Museologia. A reflexão proposta por esta dissertação visa incentivar o debate sobre a aplicação dos princípios museológicos na virtualidade, uma realidade que veio para ficar. A pergunta que fica é: Como podemos adaptar os conceitos da Museologia para melhor atender às demandas do Ciberespaço, mantendo ao mesmo tempo a integridade e a relevância para os museus e a sociedade conectada.

Em última análise, a Museologia não é um campo estático, mas sim uma área em constante avanço. À medida que as tecnologias digitais e o Ciberespaço

continuam a desempenhar um papel cada vez mais importante em nossas vidas, é essencial que os museólogos e profissionais da área considerem como esses avanços podem ser incorporados de maneira significativa e ética nas práticas museológicas. A reflexão e o debate propostos por esta dissertação são um passo importante nessa direção.

Viva a Ciência! Vacinas salvam vidas!

REFERÊNCIAS

Aguiar, M. de A.; Aguiar, L. de A. A pandemia da Covid-19 e seus impactos no setor cultural brasileiro. **Revista Sociedade e Cultura**, v.24: e66308, 2021. ISSN: 1980-8194 DOI: 105216/sec.v24.e66308.

Amaral, L. Museus, responsabilidade social e a pandemia da COVID-19. In: Homem, P. M.; Andrez, B.; Soares, G.; Amaral, L. (Eds.). **Ensaio e Práticas em Museologia** – Vol. 10. Porto: FLUP/DCTP/MMUS, 2021. p. 01-18. Disponível em: <https://doi.org/10.21747/978-989-9082-06-9/102021a1> Acesso em: 15 jan. 2023.

Aquino, V.; Mattia, G. **Museus gaúchos, pandemia e atividades online**. Porto Alegre: Jornal da Universidade, 2022. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/museus-gauchos-pandemia-e-atividades-online/> Acesso em: 15 mar. 2023.

Beiguelman, G. **Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana**. São Paulo: Escola da Cidade, 2020.

Bellaigue, M. 22 ans de réflexion muséologique à travers le monde. **Cahiers d'études/Study Series**. Paris (France): Comité International de ICOM pour la museologie, 2000. p. 4-5. (Vol. 8).

Boys, J.; Boddington, A. **Museums and higher education working together**. Challenges and opportunities. Farham: Ashgate, 2014.

Brulon, B. **Passagens da Museologia: a musealização como caminho**. Museologia e Patrimônio. v. 11, n. 2, p. 1-22, 2018. Disponível em: <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/722/657> Acesso em: 15 mar. 2023.

Brulon, B.; Motta, R. Museus em tempos de Covid-19: o luto e a luta. **Folha de São Paulo**. Tendências e Debates. 16. jun. 2020. São Paulo: Folha de São Paulo, 2020.

Bruno, M. C. O. **Entrevista** – Museu Museologia e Virtualidade. Museu das Coisas Banais UFPEL, 2020a. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=fxTVnueFpZE&t=88s> Acesso em: 15 mar. 2023.

Bruno, M. C. O. Museologia: entre abandono e destino. **Museologia e Interdisciplinaridade**. v.9, n. 17, Jan./ Jul. de 2020b.

Cerávolo, S. M. **Da palavra ao termo: um caminho para compreender Museologia**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

Cerávolo, S. M. Delineamentos para uma teoria da Museologia. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 237-268, 2004. DOI: 10.1590/S0101-47142004000100019.

Chaves, R. **Cibermusealização**: estudo de caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas/RS. 2020. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

Cofan Feijoo, F. La Revolución informática: como los avances tecnológicos estan cambiando los Museos. In: **Revista de Museología**, n. 3, Octubre-Diciembre, 1994. p. 32-41.

Cury, M. X. Comunicação e pesquisa de recepção: uma perspectiva teórico-metodológica para os museus. **História, Ciências, Saúde**. Manguinhos, v. 12 (suplemento), p. 365-80, 2005.

Desvallées, A.; Mairesse, F. **Conceitos-chave de museologia**. São Paulo: Armand Colin; Comitê Internacional para Museologia do ICOM; Comitê Nacional Português do ICOM, 2014. Disponível em: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf Acesso em: 15 mar. 2023.

Dicionário de Museologia. Paris (França): Armand Colin, 2022.

Drotner, K.; Schrøder, K. C. (Eds.) **Museum communication and social media**: The connected museum. New York: Routledge, 2013.

Ferreira, A. B. de H. **Novo Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Editora Positivo: Curitiba: 2009.

Ferreira, R. R. **Planejamento Digital nos Museus Online**: Curadoria de Conteúdo no contexto da Covid-19 em 2020. 2022. Tese (Doutorado em Museologia e Patrimônio) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

Gondar, J. Quatro proposições sobre memória social. In: Gondar, J. Dodebei, V. (Orgs.). **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2005.

Gregorová, A. Museology – science or just practical museum work? In: Sofka, V. (Org.). **MUWOP: museological working papers/DOTRAM: documents de travail en Muséologie**, Stockholm: ICOM, International Committee for Museology/ICOFOM; Museum of National Antiquities, 1980. p.19-21. (Vol. 1).

Guarnieri, W. R C. Interdisciplinarity in Museology . In: SOFKA, V. (Ed.). **MUWOP: museological working papers/DOTRAM: documents de travail en Muséologie**. Stockholm: ICOM, International Committee for Museology/ICOFOM/Museum of National Antiquities, 1981. p.56-57. (Vol. 2).

Guarnieri, W. R. C. Museu: uma organização em face das expectativas do mundo atual (1974). In: Bruno, Maria Cristina Oliveira (Org.). **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri**: textos e contextos de uma trajetória profissional. São Paulo: Pinacoteca do Estado; Secretaria de Estado de Cultura; Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010. p.45-56. (Vol. 1).

Henriques, R. M.N. **Memória, museologia e virtualidade**: um estudo sobre o Museu da Pessoa. 2004. Dissertação (Mestrado em Museologia) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.

Henriques, R.; Ferreira de Lara, L. Os museus virtuais e a pandemia do covid 19: a experiência do Museu da Pessoa. **Museologia & Interdisciplinaridade**, 10(Especial), p. 209-220, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/35924> Acesso em:

Hu, Y.; Manikonda, L.; Kambhampati, S. What we Instagram: A first analysis of Instagram photo content and user types. In: International Conference on Weblogs and Social Media, 8., 2014. **Proceedings...** Ann Arbor: ICWSM, 2014.

Ibermuseus. **Relatório Anual 2020**. Disponível em: <http://www.ibermuseos.org/wp-content/uploads/2021/09/relatorio-anual-1-2020-final-pt-16-08.pdf> Acesso em: 23 mar. 2023.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio “Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal”**. Brasil: IBGE, 2021. Disponível em <https://www.gov.br/casacivil/pt-br/assuntos/noticias/2022/setembro/90-dos-lares-brasileiros-ja-tem-acesso-a-internet-no-brasil-aponta-pesquisa> Acesso em 23 de junho de 2023.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Sistema de informações e indicadores culturais: 2007-2018**. Rio de Janeiro: IBGE, 2019.

International Council of Museums. **Dados para navegar em meio às incertezas: Parte II – Resultados da pesquisa com públicos de museus**. S. l.: ICOM, 2020. Disponível em: http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2020/11/20201119_Tomara_ICOM_Ciclo2_FINAL.pdf Acesso em:

Jones, Andrea. **Empathetic audience engagement during the apocalypse**. 2020. Tradução: Beth Ponte. Disponível em: <https://medium.com/@pontebeth/museus-durante-o-apocalipse-como-desenvolver-empatia-e-se-conectar-com-seu-p%C3%BAblico-8121026917e3>. Acesso em: 03/07/2021

Latour, B **Imaginar gestos que barrem o retorno da produção pré-crise**. S. l.: AOC-Media, 2020. Disponível em: <https://www.n-1edicoes.org/textos/28>. Acesso: 10 abr. 2020.

Lemos, A. **A tecnologia é um vírus**: pandemia e cultura digital. Porto Alegre: Sulina, 2021.

Lemos, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2020.

Lemos, A.; Lévy, P. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

Leshchenko, A. Digital Dimensions of the Museum: Defining Cybermuseum's Subject of Study. **ICOFOM Study Series**, ISS, Paris, v. 43, p. 237-241, 2015.

Lévy, P **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

Lévy, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

Lima, D. F. C. Museologia-Museu e Patrimônio e Patrimonialização e Musealização: ambiência de comunhão. In: **Boletim do Museu Paranaense Emilio Goeldi. Cienc. Hum.**, Belém, v. 7, n. 1, p. 31-50, jan-abr. 2012.

Lima, D. F. C. O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam... In: Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação, 10., 2009, João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: BRAPCI, 2009, p. 1-18. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/175900> Acesso em: 23 mar. 2023

Lopes, M. I. V. de. **Pesquisa em Comunicação**: formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Loyola, 1990.

Marteleto, R. M. Redes Sociais, Mediação E Apropriação De Informações: situando campos, objetos e conceitos na pesquisa em Ciência da Informação. **Pesq. bras. ci. inf.**, Brasília, v.3, n.1, p. 27-46, jan./dez. 2010.

Minayo, M. C. de S. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: Minayo, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

Morigi, V. J.; Teixeira Chaves, R. Teias conectivas: os usos das tecnologias da informação e comunicação e os museus na construção da cultura digital. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 58–67, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/37341> Acesso em: 17 mar. 2023.

Morozov, E. **Solucionismo, nova aposta das elites globais**. Ribeirão Preto: Outras Palavras. 2020.

Recuero, R. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

Ricoeur, P. **Tempo e Narrativa**. Campinas: Papyrus Editora, 1996. (Tomo III).

Roque, M. I. **Repensar o museu em tempo de pandemia**: a.muse.arte. 4 abr. 2020.

Santos, M. C. **Entrevista** – Museu Museologia e Virtualidade. Museu das Coisas Banais UFPel, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rDT3_VH_Rdk Acesso em: 18 fev. 2023.

Sarraf, V. P. O legado teórico de Wladisa Rússio para a museologia internacional. In: Carvalho, L.; Escudero, S. (Org.). **Teoria museológica latino-americana**. S. I.: ICOM, 2020. p. 34-38. (Textos fundamentais. v.3 - Wladisa Rússio Camargo Guarnieri).

Scheiner, T. Museologia e pesquisa: perspectivas na atualidade. In: Granato, M.; Santos, C. P. (Orgs.). **Museus Instituição de Pesquisa**. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2005. p. 85-100. (MAST Colloquia; 7).

Scheiner, T. Museologia ou Patrimoniologia: reflexões. In: Granato, M.; Santos, C. P.; Loureiro, M. L. de N. M. (Orgs.). **Museu e Museologia: Interfaces e Perspectivas**. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2009. p. 43-60. (MAST Colloquia; 11).

Scheiner, T. Museus, mitos, espaços de fronteira: Atravessamentos. In: Magalhães, F. et al. (Coords.). **Museologia e Patrimônio – Volume 9**. Leiria (Portugal): ESECS Politécnico de Leiria, 2021. p. 114-151.

Scheiner, T. Prólogo - Museologia, patrimônio, narrativas do real. O que dizem, hoje, os museus?. In: Magalhães, F. et al. (Coords.). **Museologia e Patrimônio – Volume 6**. Leiria (Portugal): ESECS Politécnico de Leiria, 2023. p. 12 - 61.

Sheldon, P.; Bryant, K.. Instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age. **Computers in human Behavior**, v. 58, p. 89-97, 2016.

Silva, A. F. Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a resignificação museal no ambiente virtual. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, [S. l.], v. 29, p. 1-27, 2021. DOI: 10.1590/1982-02672021v29e54.

Silva, C. A. F.; Tancman, M. A dimensão Socioespacial do Ciberespaço: uma nota. **GEOgraphia**. n. 2, 1999.

Stránský, Z. Predmet muzeologie. In: Stránský, Z. (Ed.). Sborník materiálu prvního muzeologického symposia. Brno: Museu da Morávia, 1965. p. 30-33.

Stránský, Z. Sobre o tema “Museologia – ciência ou apenas trabalho prático?. **Revista Museologia e Patrimônio**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1. 2008. Trabalho original publicado em 1980.

Van Mensch, P. **O objeto de estudo da museologia**. Rio de Janeiro: UNIRIO/UGF. 1994.

Yin, R. K. **Estudos de Caso: Planejamento e Métodos**. 4.ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.