

4.13 Museu Vivo: Interfaces da Memória

Priscila Chagas Oliveira

*Museóloga, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural - UFPel
priscila.museo@gmail.com*

João Fernando Igansi Nunes

*Professor Adjunto do Colegiado de Design do Centro de Artes e do Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural- UFPel
fernandoigansi@gmail.com*

Resumo: Um museu, segundo o Conselho Internacional de Museus - ICOM (2007), é uma instituição sem fins lucrativos que adquire, preserva e expõe os testemunhos do homem e do seu entorno. A partir das linguagens que opera, são duplos simbólicos de suas realidades. No atual contexto tecnológico, sua condição e finalidade de existência, deve refletir as demandas e os anseios de uma sociedade em constante processo de aceleração informacional, (re) conexão e interação a partir do advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) computacional. Na cibercultura, onde as relações sociais são estabelecidas em redes rizomáticas, os museus devem tornar-se atraentes e úteis para a sociedade atual. Portanto, a partir de teorias sobre "Museu Difuso", termo cunhado originalmente nos anos de 1970 pela museologia italiana, podemos pensar o estatuto do museu na contemporaneidade como um centro interpretativo de informação, potência de memórias coletivas e colaborativas sobre a cidade. Memórias narradas, onde o sujeito atualiza sua condição de coautor, agente do seu próprio contexto a partir das tecnologias do seu cotidiano. Para além do lugar da salvaguarda e de exposição de objetos isolados no tempo e no espaço, compreende-se assim a cidade, no contexto tecnológico das redes, como um museu difuso: em estado de conexão, de potência interativa e assim, potencialmente colaborativo.

Palavras-chave: Museu. Cibercultura. Tecnologias da Informação e Comunicação. Museu Difuso. Museu Vivo. Museu Interface.

Museu para quê (M)

Começamos esse artigo com o mesmo objetivo de inúmeros outros trabalhos de museólogos e profissionais de museus: buscamos definir esta instituição/fenômeno que é o "Museu". Qual sua finalidade? Sua função? Quais atividades são responsáveis? Em resumo, existe para quê e para quem?

Esses questionamentos que surgem, intra e extra muros, não devem passar despercebidos pelas áreas e profissionais que tem o museu como seu espaço de ação, pois surgem como consequência de uma sociedade, e aqui nos referimos mais a realidade brasileira, que não

compreende o museu, ou que ainda o percebe em uma lógica do séc. XVI que o tratava como depósito, gabinete de curiosidade ou do séc. XIX como um espaço físico sacralizado, dedicado à arte e à história “cultura”, pertencente a uma elite intelectual. E não podemos esquecer da questão do que é o patrimônio de um estado, nação, comunidade. Pertence a quem? Outras questões relevantes nesse contexto, mas que aqui não serão tratadas com a profundidades que merecem.

Dentro desse panorama torna-se necessária a reflexão sobre a teoria e a prática dos museus, que caminham juntas, inter-relacionadas e que constituem o campo da museologia. Registra-se desde já que o Conselho Internacional de Museus (ICOM) nasceu com o objetivo de “desenvolver padrões e melhorar a qualidade da reflexão e dos serviços que o mundo museal oferece à sociedade” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.17). A partir da sua consolidação como instituição agregadora das discussões do campo da museologia, a definição mais comumente utilizada e geralmente aceita de museu foi formulada em 2007:

O museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite. (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 63).

Portanto, entendemos que a partir das linguagens que opera, sejam elas orais, visuais ou verbais, os museus são duplos simbólicos de suas realidades, interfaces de memórias, identidades e patrimônios. Mas o que acontece quando a realidade sofre alterações, quando a própria sociedade se vê a partir de outras lógicas, modos de ser e viver?

No atual contexto tecnológico, a condição e finalidade de existência dos museus deve refletir, portanto, as demandas e os anseios dessa nova e alterada sociedade que está em constante processo de aceleração informacional, (re) conexão e interação a partir do advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) computacional. Assim, o museu pode ainda se apresentar como:

Uma função específica, que pode tomar a forma ou não de uma instituição, cujo objetivo é garantir, por meio da experiência sensível, o acúmulo e a transmissão da cultura entendida como o conjunto de aquisições que fazem de um ser geneticamente humano, um homem. (DELOCHE¹ apud DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.66).

Deloche indica o museu com uma função específica, a que proporciona uma experiência sensível, um museu interface entre os sujeitos e sua própria produção material e imaterial, sua cultura. Ressalta-se aqui a compreensão de interface como lugar de experiência, estado híbrido entre sistemas.

Em consonância com Deloche, propõe-se que não se busque uma definição estanque desta instituição/fenômeno/função, mas que se possa percebê-la como museu virtual, entendendo que virtual não se opõe ao real, mas ao atual, na perspectiva do sociólogo Pierre Lévy (1996), uma possibilidade do vir a ser, do tornar-se. Um museu virtual é o estado de potência

¹ DELOCHE B. *Museologica. Contradictions et logiques du musée*, Mâcon, Éd. W. et M.N.E.S: 1985.

do museu, todos aqueles que ainda não são em sua concretude, mas museus imaginários, que surgem a todo momento dentro dessa rede compartilhada de práticas, representações, crenças, lembranças, modos de ser, agir e pensar que na contemporaneidade podemos caracterizar como Cibercultura.

Cultura Digital e Cibercultura

A sociedade da mídia em massa ou sociedade do espetáculo de Guy Debord (1997), também chamada era pós-industrial, ou pós-modernidade, narra o contexto em que a globalização se tornou possível, muito em função do desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Com o surgimento da informática é possível identificar, no nosso atual período histórico, o que a Santaella (2003) chamou de convergência da Cultura das Mídias e da Cultura Digital. Compreende-se assim que as telecomunicações e a informática acabaram por se mesclar em uma gigantesca rede de troca de informações, de dados comprimidos e digitalizados num fluxo global constante que fluem, não somente de um centro para uma periferia, mas horizontalmente a partir de qualquer um que esteja interconectado nesse ambiente virtual, chamado de ciberespaço².

Lévy (1993, 1996, 2009, 2010), Lemos (2007) e Santaella (2003) caracterizam esse período de Cibercultura, onde evidenciam diferentes formas de interação e de sociabilidade, que emergem deste paradigma tecnológico, chamado de Cultura Digital:

A cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social que chamaremos de Cibercultura. (LEMOS, 2007, p. 15).

Sabendo que a sociedade é significativamente orientada pela tecnologia, e que por isso se molda a partir dela, os dispositivos tecnológicos que permeiam nosso cotidiano tais como máquinas digitais, smartphones, notebooks, tablets, etc., constituem-se como extensões/duplos da nossa própria existência, meios pelas quais interagimos e socializamos. Se o mundo analógico é digitalizado, convertido em um “mapa de bits” (bitmap), as atuais tecnologias da inteligência (LÉVY, 1993) possibilitarão aos sujeitos, na era das redes, a atualização da sua condição de coautor, o sujeito pode ser facilmente o agente do seu próprio contexto social. No campo museal viu-se uma crescente criação e/ou adaptação de diversos museus, bibliotecas e acervos para o meio digital, transcritos para a linguagem eletrônica, que fazem usos de diferentes plataformas disponíveis online, no ciberespaço:

² Ciberespaço: palavra de origem americana, empregada pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancien*. O Ciberespaço designa ali o universo das redes digitais como lugar de encontro e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Existe no mundo, hoje, um fervilhar de correntes literárias, musicais, artísticas, quando não políticas, que falam em nome da cibercultura. (LÉVY, 2010, p. 104).

Blogs e portais de depoimentos como o Museu da Pessoa oferecem essa oportunidade de registrar as memórias individuais, de transformar o privado em público, de autorizar a reformatação das memórias, e acima de tudo, de dividir a autoria. O coletivo parece ser atributo principal que faz da web um grande centro virtual da memória do mundo. (DODEBEI, 2006, p.14).

Os laços sociais são fortalecidos através da (re) conexão, onde, a dinâmica da memória social virtual é transformada em sua potência através de uma nova forma de experenciação e agenciamentos múltiplos, coletivos e heterogêneos com os bens culturais que nos cercam. Dessa maneira, longe de nos entendermos hoje como seres online ou offline, nossos esforços de pesquisa devem vir do que Giselle Beiguelman (2003), artista digital e pesquisadora, introduziu como ciberismo, essa experiência de estar on e off ao mesmo tempo, simbioticamente.

Lógica das Redes

A sociedade informacional, diferentemente de outrora onde a lógica binária prevalecia, atualmente se estrutura e vive a partir da lógica das redes, que atravessa todas as suas instâncias e saberes.

Essa alteração, como já exposto, surgiu sobretudo com as novas TIC's e o alcance das redes de comunicação em massa e acabaram por produzir diferentes formas de diferenciação e subjetivação. O indivíduo moderno, "sólido" contrapondo a compreensão da liquidez de Zygmunt Bauman (2001), acabou por tornar-se sujeito³ fluido, conectado de forma instantânea, dinâmica e mutável. Novos referenciais e formas de subjetivação são fundadas.

Deleuze e Guattari (2000), na obra *Mil Platôs*, dissertam sobre a noção de rizoma. Os autores tratam basicamente do movimento das diferenças que agem no interior e no exterior das multiplicidades. Para além da compreensão e do tratamento clássico do indivíduo, identidade, ser e uno, para Deleuze e Guattari a diferença é o que permite o processo de criação que deve se repetir incansavelmente. Dessa maneira, da noção de que expressar as multiplicidades sem ter que ligá-las à unidade, nasce o rizoma. Com o termo multiplicidades, escapa-se do esquema binário de Uno-Múltiplo, que dão lugar agora aos jogos de forças, vetores que se ligam uns aos outros, simulando novas misturas.

³ Entende-se sujeito na perspectiva do de Stuart Hall. Na sua obra "A Identidade Cultural na Pós-Modernidade" (2004), distinguem-se três noções de identidade do ser humano: o sujeito do Iluminismo, que é o indivíduo centrado e dotado de capacidades de razão; o sujeito sociológico moderno, que não é independente, uma vez que se forma pela relação que estabelece com os outros; e o sujeito pós-moderno, o qual não possui uma identidade fixa.

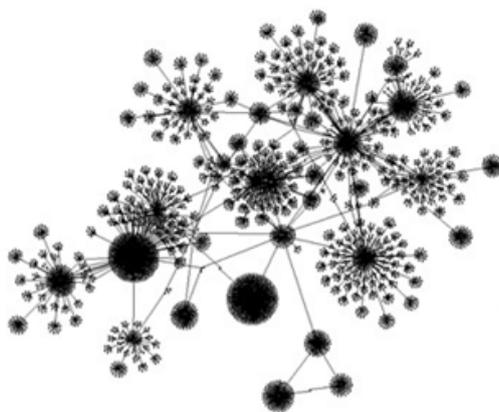


Figura 1 - Esquema de um Rizoma

Fonte: <<http://razaoinadequada.com/2013/09/21/deleuze-rizoma/>>.

Flávia Ferreira (2008) identifica e sistematiza algumas pistas para a produção de um rizoma, conforme obras de Deleuze e Gattari (2000):

- a) Conexão, um ponto da rede sempre pode se ligar a outro;
- b) Heterogeneidade, um rizoma é atravessado por conexões linguísticas, biológicas, políticas, materiais, culturais, econômicas, em todas as suas modalidades;
- c) Multiplicidade, nesta instância não faz sentido falarmos de sujeito ou de objeto, já que se trata aqui de grandezas e determinações que se expandem de acordo com seus agenciamentos;
- d) Ruptura a-significante, que dizem respeito aos processos de territorialização e desterritorialização;
- e) Cartografia é um princípio metodológico, e diz respeito ao mapa traçado. Mapear significa acompanhar os movimentos e as retrações, os processos de invenção e de captura que se expandem e se desdobram, desterritorializando-se e reteritorializando-se no momento em que o mapa é projetado;
- f) Decalque paralisa um determinado momento do mapa;

Tendo esses princípios e a noção de rizoma como inspiração, o sociólogo Bruno Latour (1994), cria a Teoria Ator-Rede, que busca explicar o nascimento de um fato científico. Latour diz, que se na modernidade, de um lado as ciências tentavam purificar os saberes e experimentos, de outro a prática produzia cada vez mais hibridações. Assim, por mais que os fatos fossem instaurados pelos cientistas e estudiosos nas subjetividades, existia um outro plano contínuo onde tudo o que ficava exterior desta purificação se conectava com o que era considerado puro, produzindo o que o sociólogo chama de híbridos e que compõem o que as redes sociotécnicas. Esta rede é formada por fluxos, misturas e conexões de múltiplas entradas e saídas.

A partir desta concepção, entendemos que na rede todos são atores, não só os humanos, mas também os dispositivos, não-humanos, já que não existe uma hierarquização entre os entes, que são produzidos e se produzem a cada momento. O que os liga são os interesses que se convergem e que não são centros, mas nós, portanto, na perspectiva latouriana das redes, não existe um lugar privilegiado para se falar sobre as coisas, múltiplas são as entradas e conexões que compõem algo como fato.

Museu Difuso

Qualquer museu está ou deveria estar intrinsecamente ligado ao seu território, não só por motivos específicos da região que proporcionam a sua fundação, mas também porque ele acaba, de alguma forma, por retratar, através das suas ferramentas de comunicação, a história e cultura própria desse território.

Entendendo então a cidade como parte integrante da vivência e experiencição dos sujeitos, locus dos acontecimentos históricos, onde as memórias são ancoradas e as relações sociais são firmadas, e, ainda, percebendo o tecido urbano como uma gigantesca rede de agenciamentos múltiplos, heterogêneos e dinâmicos é que nasce a noção de **Museu Difuso**. Tal “conceito” surge em 1980, quando o arquiteto e museólogo italiano Fredi Drugman em uma conferência no Departamento de Projeto da Faculdade de Arquitetura do Politécnico de Milão introduz tal perspectiva. Drugman fala de um contexto onde natureza e cultura, coisas e pessoas são e se sentem indissociavelmente ligadas.

Sílvia Moreira, em sua dissertação intitulada *Itinerários Culturais: O Museu Difuso* (2010), nos explica que essa nova tipologia de museu nasce de uma longa discussão de Ecomuseu, surgida a partir dos anos de 1950, quando a sociedade conquista padrões, direitos sociais, culturais, econômicos e políticos. A partir dos anos de 1960, com o movimento de democratização da cultura, Georges-Henri Rivière inicia sua defesa de que a população deve-se tornar uma componente da instituição museu e da sua organização. Já nos anos de 1970 Hugues de Varine-Bohan desenvolve as práticas de museologia comunitária, criando e de fato colocando em prática o conceito de Ecomuseu, para distinguir um processo ou realidade diferente do museu dito tradicional. Marco desse câmbio de pensamento sobre o museu é o Movimento Internacional da Nova Museologia (MINOM-ICOM) que surge em 1972 na Mesa Redonda de Santiago do Chile, promovida pelo ICOM sob o tema “*O desenvolvimento e o papel dos museus no mundo contemporâneo*”. Neste debate se propôs a construção de uma nova prática social, na qual a noção de **Museu Integral** ganhou destaque. Agora a comunidade e o território fazem parte do patrimônio que deve ser salvaguardado pelo museu e, por isso, o mesmo acaba por rever a autoridade do seu espaço físico, por tantos séculos tido como sacralizado.

Aliado a esse contexto, o aparecimento de uma nova estrutura social, a globalização e o uso cotidiano das TIC's induz as instituições a uma profunda reestruturação de suas lógicas. Vê-se a partir dos anos de 1980 o surgimento da sociedade em rede. Ainda conforme Moreira (2010) é nesta altura que o arquiteto e museólogo Fredi Drugman procura valorizar o **Museu Difuso** como uma noção, conceito em aberto, conjunto de museus, paisagem e patrimônio cultural que deve participar em duas direções: promover medidas de desenvolvimento, valorização e diferenciação da sua identidade própria, seu território por excelência e, recorrendo à inovação tecnológica, renovar a imagem e a capacidade de comunicação de todo o sistema:

Un museo diffuso, per scoprire il rapporto fra storia e territorio. Il concetto di “museo diffuso” sottolinea lo stretto rapporto fra storia e territorio e l'impegno del Museo nel valorizzare i luoghi della memoria presenti nel tessuto cittadino. Sono molte, infatti le tracce che la città conserva.

Museu difuso no território [...] faz parte de um sistema real, feito de itinerários físicos e aquisição de conhecimentos através do contacto directo com a obra e o habitat, e de um sistema virtual no qual as obras contidas no interior do museu são representadas mediante modernos sistemas tecnológicos. Os objectos no seu local original dão origem a uma malha de relações de itinerários culturais físicos aos quais se sobrepõe uma malha virtual que liga estes pontos, amplifica e clarifica-os, possibilitando a criação de uma identidade simbólica com o lugar (MOREIRA, 2010, p. 03).

Os museus e os demais espaços na cidade são entendidos como patrimônio bons para agir: “não apenas para simbolizar, representar ou comunicar [...] o patrimônio de certo modo, constrói, forma as pessoas” (GONÇALVES, 2009, p. 27).



Figura 2 - Museu Difuso de Turim, Itália.
 Fonte: (MUSEO DIFFUSO TORINO, 2015).

O Museu Difuso de Turim, inaugurado em 2003, reúne espaços e instituições, considerados fragmentos da história e de memórias da Segunda Guerra Mundial e das suas consequências, tais como a resistência e a deportação. Considera-se também um “museu popular” com uma forte ligação com os lugares e objetos de memória que não estão limitados aos espaços da exposição, mas expandem-se pelo tecido da cidade:

Um museu popular, para descobrir a relação entre história e território. O conceito de “museu”, destaca a estreita relação entre história e o território e o compromisso do Museu na melhoria dos locais de memória no tecido da cidade. Há muitos, de fato os traços que a cidade conserva⁴ (MUSEO DIFFUSO TORINO, 2015, tradução nossa).

⁴ *Un museo diffuso, per scoprire il rapporto fra storia e territorio. Il concetto di “museo diffuso” sottolinea lo stretto rapporto fra storia e territorio e l’impegno del Museo nel valorizzare i luoghi della memoria presenti nel tessuto cittadino. Sono molte, infatti le tracce che la città conserva.*

Não se confundindo com o Ecomuseu mas, buscando dar a mesma importância a gestão do território e do patrimônio do entorno, o Museu Difuso italiano vai estar situado na rede italiana de Ecomuseus.

O Estatuto Contemporâneo dos Museus

Para finalizarmos, devemos retomar a proposta iniciar deste artigo, a questão: Qual o estatuto contemporâneo dos museus? Qual sua função/atuação na sociedade atual? Se o museu está serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, e mais, deve salvaguardar o patrimônio material e imaterial levando em consideração o seu entorno, seu território, acreditamos que a noção de museu difuso está mais próxima da maneira contemporânea de pensarmos.

A sociedade em rede, ou sociedade da informação está em constante processo de aceleração e o total potencial advindo das atuais tecnologias da inteligência ainda é desconhecido. Dentro deste contexto, museus virtuais, tornam-se atuais a todo instante: cibermuseus, ecomuseus, museus de território, museus de percurso⁶. Todas essas instituições surgem como reflexo das alterações surgidas na própria sociedade e como demanda dos sujeitos que, vivendo em uma lógica diferente, exigem do museu sua atualização para que se tornem mais atrativos, informativos, conectados e múltiplos. A cidade e o território agora são vistos como uma complexa rede, rizoma, onde os sujeitos, as instituições e meio ambiente se conectam de forma não-hierárquica, heterogênea e mutável, fazendo emergir as memórias intrínsecas a todos os atores da rede. A construção dos saberes, da história e das memórias se dá coletivamente e as ligações se alternam e se reconectam a todo instante.

Podemos então pensar em um museu em transformação, museu vivo, ou museu como interface, na perspectiva de Grossmann (2011), defendida em 1993 na Liverpool University em sua tese de doutorado *Museum Imaging, Modelling Modernity*. A interface é a mensagem e, desta maneira está entre as ações e os processos. Tudo aquilo que habita o campo da linguagem, que é tradução ou transformação ou passagem, é da ordem da interface. O museu como interface se torna então um espaço experimental, participativo, em diálogo direto com a cidade e seus habitantes, plataformas híbridas de produção, exposição e memória. No campo das tecnologias intelectuais computacionais podemos pensar também a utilização das interfaces computacionais como interfaces de memória: hardwares; softwares, redes sociais, websites, e demais dispositivos do cotidiano, uma memória distribuída, intercalada, de trânsito, colaborativa e coautoral, efêmera e frágil, patrimônio não material, lugar de memória.

Portanto, é neste novo contexto de museu que o sujeito se torna mais atuante, um elemento ativo e propositivo na situação de diálogo, negociação e comprometimento que a interface oferece. Identifica criticamente em sua participação autônoma, em percursos por ele definido, quais os elementos que contribuem ou impedem o êxito da sua experiência,

⁴ Alguns exemplos dessas tipologias de museus: **Museu de Território de Paraty:** <<http://www.museudoterritoriodeparaty.org.br/o-museu-do-territorio-de-paraty/>>; **Museu de Território Caminhos Drummondianos:** <<http://vivaitabira.com.br/2014/index.php/caminhos-drummondianos-2/>>; **Museu do Percurso Negro:** <<http://museudepercursodonegroemportoalegre.blogspot.com.br/>>; **The Big Internet Museum:** <<http://www.thebiginternetmuseum.com/>>; **Museu das Coisas Banais:** <<http://wp.ufpel.edu.br/museudascoisasbanais/>>.

intercâmbio e pertencimento. Sendo assim, ainda conforme Grossmann (2011) mais do que a transferência de conhecimento, o que também está em jogo é a transformação do sujeito e do contexto vivenciado.

Referências

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BEIGUELMAN, Gisele. **O Livro Depois do Livro**. São Paulo: Petrópolis, 2003.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo seguido do prefácio à 4ª edição italiana**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. Advertência da edição francesa de 1992 mais capítulos 1 e 2 (teses 1 a 53).

DELEUZE, G. GUATTARI, F. **Mil Platôs** (volume I). São Paulo: editora 34, 2000.

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

DODEBEI, Vera. **Patrimônio e Memória Digital**. Revista Eletrônica em Ciências Humanas, Rio de Janeiro, ano 04, n. 08, 2006. Disponível em: <<http://www.unirio.br/morpheusonline/numero08-2006/veradodebei.htm>> Acesso em 25 mai. 2013

FERREIRA, F.T. **Rizoma: um método para as redes?**. Liinc em Revista, v.4, n.1, março 2008, Rio de Janeiro, p.28-40. Disponível em < <http://www.ibict.br/liinc>>.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. **O patrimônio como categoria do pensamento**. In: ABREU, Regina e CHAGAS, Mário (org.). *Memória e Patrimônio: ensaios contemporâneos*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009. p.21-29

GROSSMANN, M. & MARIOTTI, G. **Museum Art Today / Museu Arte Hoje**, São Paulo, Hedra & Forum Permanente, 2011, pp 193-221.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004

LATOUR, B. *Jamais fomos Modernos: Ensaio de Antropologia Simétrica*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1994.

LEMONS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 3ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LEVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 6ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

_____. **As Tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.** (Tradução Carlos Irineu da Costa). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **Cibercultura.** (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. **O Que é Virtual?** Rio: Editora 34, 1996

MOREIRA, Sílvia Cristina Neves. **Itinerários Culturais: O Museu Difuso.** 2010. 130f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura da Universidade Lusíada de Vila Nova de Famalicão. Vila Nova de Famalicão, 2010.

MUSEO DIFFUSO TORINO. **I luoghi della memoria.** Disponível em: < <http://www.museodiffusotorino.it/LuoghiDellaMemoria>>. Acesso em 15 jun. 2015.

PROVINCIA DI ANCONA. **Sistema Museale Provincia di Ancona.** Disponível em: < <http://www.musan.it/cms/vis cms.php?idcategoria=2>>. Acesso em 15 jun. 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias a cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.