

Os museus virtuais: conceito e configurações

Rosali Henriques¹

“Todos os museus são virtuais independente das tecnologias da informação.”²

Em 2004, quando defendi minha dissertação de mestrado em Museologia na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa, a *internet* iniciava um período conhecido como web 2.0³. As redes sociais *online* estavam iniciando suas

¹ - É professora e pesquisadora. Graduiu-se em História pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Coursou especialização em Arquivologia pelo IEB/ USP, em Museologia pela Escola de Sociologia e Política e em Ensino de Artes Visuais pela EBA /UFMG. Possui mestrado em Museologia pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa, Portugal Doutora em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), na linha de pesquisa Memória e Patrimônio. Atualmente é pós-doutoranda do Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra rosalih@gmail.com

² - Giaccardi, Elisa. *Memory and Territory: New Forms of Virtuality for the Museum*. In **Museums and Web 2004**. <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/giaccardi/giaccardi.html> Consultada em 30/04/2018. Tradução nossa.

³ - “Web 2.0 é um termo criado em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços,

atividades, mas não havia ainda a febre de seu uso como vivenciamos nos dias de hoje. O Orkut dava os seus primeiros passos e ainda não havia sido “tomado” pela horda de brasileiros. O Facebook ainda não existia na realidade brasileira, embora desse os seus primeiros passos nos Estados Unidos. Nestes catorze anos que se passaram, a *internet* sofreu várias mudanças em sua estrutura, principalmente no que tange à participação das pessoas. As redes sociais *online* substituíram em larga escala a experiência das pessoas com os *blogs* e os comunicadores instantâneos (tais como msn, gtalk) que eram os grandes atrativos da comunicação mediada pelos computadores na internet daquele período.

Ao estudar a experiência de uso da *internet* pelos museus brasileiros e portugueses pude me debruçar sobre o uso dessa tecnologia pelos profissionais dos museus. Esta realidade não está muito diferente hoje do que visualizei em 2004, a diferença está na proliferação de museus virtuais. Atualmente, a Rede Nacional de Identificação de Museus⁴ do IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus - possui 45 museus virtuais cadastrados, sendo o estado de São Paulo o que abriga o maior número de museus virtuais, sendo 12 no total. A partir de uma pesquisa mais detalhada no conteúdo do cadastro podemos verificar que, na sua maioria, o que se apresenta como sendo museu virtual, são, na sua maioria, *sites* de informações de caráter museológico (acervo, informação sobre exposições, etc). Talvez por sua configuração muito recente os museus virtuais carecem de uma conceituação mais precisa. É o que propus pesquisar em minha dissertação de mestrado em Museologia e o que pretendo rever neste artigo.

O virtual e o digital

tendo como conceito a "Web como plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em folksonomia, redes sociais e Tecnologia da Informação." Informação retirada do site www.wikipedia.org consultado em 30/04/2018

⁴ <http://renim.museus.gov.br/> Consultado em 30/04/2018

Antes de uma análise mais profunda sobre a definição dos museus virtuais é preciso diferenciar os conceitos de virtual e digital. Alguns autores debruçaram sobre o conceito do virtual sob um ponto de vista filosófico. Entre eles, destacamos Pierre Lévy que baseando-se em Giles Deleuze e na filosofia escolástica, afirma que o virtual é o que existe em potência e não em ato, pois “(...) *o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes*” (LEVY, 1996: 15). Para Lévy, a virtualização não é necessariamente a mutação de algo real em não-real, pois a virtualização desloca o centro de gravidade do objeto considerado. Lévy não vê a virtualização como uma ameaça e sim como um complemento. Nesse sentido, a virtualização altera as concepções de espaço, desterritorializando-o, e de tempo, causando um desprendimento do aqui e agora.

Em relação à discussão do conceito de virtual, Javier Echeverría (2000: 143) questiona as ideias de Lévy, onde a virtualização é a oposição da atualização. Para Echeverría, as reflexões de Lévy sobre as tecnologias virtuais mostram-se inadequadas para uma análise filosófica, pois partem de um conceito apenas etimológico de que os artefatos tecnológicos não são entidades virtuais, mas reais.

Já Bernard Deloche (2001) trabalha o conceito de virtual sob um ponto de vista estético. Para este autor, a ideia de virtualidade engloba a ideia de síntese (simulação do real) e de imagem numérica. Para ele, o virtual renova profundamente o status da imagem, modificando a sua relação com a arte. Nesse sentido, é preciso distinguir o virtual do digital, pois a digitalização de uma determinada imagem não é necessariamente a criação de uma imagem virtual. Assim, o virtual não se confunde com o irreal ou o imaterial.

Deloche afirma que a arte é um artefato, um produto artificial que a pessoa interpõe entre ele mesmo e o mundo. Nesse caso, a virtualização consiste em passar de um artefato a outro artefato, como uma espécie de substituição. Assim como Lévy, Deloche trabalha com os conceitos de Gilles Deleuze, onde “*o virtual possui uma plena realidade enquanto virtual*” (DELEUZE, 2000: 342). Para

Deleuze, deve-se evitar, contudo, confundir o virtual com o possível, pois “(...) *o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma «realização».*” (DELEUZE, 2000: 342).

Philippe Quéau (1995) questiona a noção de realidade e considera que o virtual deve ser entendido como uma outra experiência do real, como um novo sistema de representação. Repensando o conceito aristotélico de potência, Quéau faz uma analogia entre o esboço de desenho que antecede a obra de arte para explicar o virtual. Segundo Quéau, no entanto, é preciso distinguir a potência do virtual, pois o potencial é aquele que pode ser convertido em atual. Para ele, o virtual está mais próximo do conceito de potencial das teorias físicas contemporâneas, do que do conceito preconizado por Aristóteles, que via na potência uma atitude para receber uma forma. E, o virtual também pode propor novas faces de interação e de comunicação entre as pessoas.

Ao finalizar essa discussão sobre a diferença entre o virtual e o digital vamos partir para o cerne da discussão deste artigo que é o museu virtual. Algumas questões podem ser colocadas quando o foco de um estudo são os museus virtuais. O que entendemos por museu virtual? Qual a sua configuração?

Sobre o conceito de museu virtual

A primeira vez que o termo museu virtual apareceu foi num artigo de Dennis Tsichritzis e Simon Gibbs, do Centro Universitário de Informática da Universidade de Genebra, apresentado durante a Conferência do ICHIM em 1991⁵. No entanto, os autores não chegaram a enunciar um conceito, mas utilizaram a expressão para denominar passeios virtuais em museus e propõem nesse artigo a montagem de um protótipo de um museu virtual. A este protótipo eles dão o nome de museu virtual justamente porque o seu acesso não se dá no ambiente físico do museu, mas em ambientes remotos. Como a *internet* ainda era restrita ao ambiente acadêmico

⁵ - Tsichritzis, Dennis & Gibbs, Simon. *Virtual museums and virtual realities. ICHIM - Proceedings of the international conference on hypermedia and interactivity museums*, pp. 17-25. 1991.

nesse período, o protótipo sugerido seria em suportes multimídias e base de dados.

Mas como seria um museu virtual? Qual a diferença entre um museu virtual e um *site* de museu? Segundo a Enciclopédia Britânica online, um museu virtual é: “*Uma coleção de registros digitais, imagens, textos, arquivos de áudio e outros dados históricos, científicos ou de interesse cultural acessado através de uma mídia eletrônica*”⁶. No entanto, se levarmos ao pé da letra esse verbete muitos *sites* seriam considerados museus virtuais, pois não basta se autodenominar museu virtual para ser um museu virtual. Pierre Lévy afirma que o que é normalmente chamado de museu virtual nada mais é do que um catálogo na *internet*:

Os “museus virtuais”, por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na *internet*, enquanto que o se “conserva” é a própria noção de museu enquanto “valor” que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser. (LEVY, 2000:202)

Lévy nesta afirmação dá uma pista de como os especialistas poderiam trabalhar a questão dos museus virtuais, discutindo a própria noção de valor e de conservação de patrimônio. Nesse sentido, a maioria dos museus virtuais está mais preocupada em apresentar e justificar sua faceta virtual através de representações, do que utilizar as potencialidades que a *internet* oferece para a interação com o público. No nosso entendimento, a apresentação de visitas virtuais ou em 3D não configura o *site* como um museu virtual. Muitas questões estão envolvidas nessa discussão. Um dos

⁶Encyclopedia Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum>. Consultado em 04/05/2018. Tradução nossa.

méritos dos museus virtuais, além de poderem interagir de forma mais dinâmica com o público, é questionar o conceito de que para ser museu é necessário ter um edifício. Nesse sentido, os museus virtuais ou os *sites* de museus que têm esse tipo de apresentação tendem a reforçar esta ideia, podendo tornar-se simulacros de museus.

Durante a pesquisa que desenvolvemos no mestrado fizemos um levantamento de vários autores que discutiam o tema e montamos um quadro que apresento a seguir. Para este artigo, atualizamos o quadro com informações de outros autores que trabalharam o tema, principalmente nas discussões dos encontros Museums and Web⁷, realizados anualmente.

Tabela 1 - Definições de museu virtual

Autor	Ano	Concepções de museu virtual
Glen Hoptman ⁸	1992	Conexão entre várias mídias, múltiplas perspectivas.
Sergio Talens e José Hernandez ⁹	1997	Uma réplica do museu físico.

⁷ - Em relação ao uso da Internet pelos museus, os primeiros debates surgiram em 1997 quando se realizou em Los Angeles, na Califórnia, a primeira conferência sobre museus e Internet. Chamadas de Museums and Web, estas conferências são realizadas anualmente nos Estados Unidos ou Canadá e têm como objetivo reunir os profissionais dos museus, principalmente ligados às áreas de novas tecnologias, para discutir as questões pertinentes ao uso da Internet pelos museus. As informações sobre as conferências poderão ser encontradas no site <http://www.archimuse.com/conferences/mw.html>

⁸ - Retirada do artigo de Werner Schweibenz. **The “Virtual Museum”**: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communications systems. https://www.researchgate.net/publication/221315497_The_Virtual_Museum_New_Perspectives_For_Museums_to_Present_Objects_and_Information_Using_the_Internet_as_a_Knowledge_Base_and_Communication_System Consultado em 04/05/2018.

⁹ - Retirada do livro de Bellido Gant, Maria Luísa. **Arte, museos y nuevas tecnologías**. Gijón: Ediciones Trea, 2001. p. 248.

Jamieson Mckenzie ¹⁰	1997	Uma coleção eletronicamente organizada de artefatos
Artur Colorado ¹¹	1997	É um meio que oferece ao público um fácil acesso aos objetos do museu.
Werner Schweibenz ¹²	1998	Meios para estabelecer o acesso, o contexto, usando a tecnologia de informação.
Antonio Battro ¹³	1999	Se trata de um 'outro museu', de um museu virtual em paralelo com o real, seu complemento no ciberespaço.
Bernard Deloche ¹⁴	2001	Indica o campo da problemática do museal, isto é processo de descontextualização/recontextualização do museu.
Elisa Giaccardi ¹⁵	2004	Sinônimo para acesso ao patrimônio através de <i>sites</i>

Fonte: HENRIQUES (2004)

online, sem uma discussão mais profunda sobre os aspectos teóricos deste tipo de abordagem.

Segundo Weiner Schweibenz¹⁶ o conceito de museu virtual está em constante construção e é fácil confundirmo-nos com as outras denominações, tais como: museu eletrônico, museu digital, museu *online*, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético,

¹⁰ - Mckenzie, Jamieson - Building a virtual museum community. In: BEARMAN, David & TRANT, Jennifer [eds.] - **Museums and the Web 97**: selected papers. Pittsburgh: Archives & Museums Informatics, 1997. pp. 77-87.

¹¹ - Retirada do livro de Bellido Gant, Maria Luísa. Op. cit. p. 249.

¹² - Schweibenz, Werner. Op.cit.

¹³ - Battro, António. Museos imaginarios y museos virtuales. **FADAM**, agosto de 1999.

¹⁴ - Deloche, Bernard. Opus Cit.

¹⁵ - Giaccardi, Elisa. *Memory and Territory: New Forms of Virtuality for the Museum*. In **Museums and Web 2004**. <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/giaccardi/giaccardi.html>

Acesso em 04/05/2018. Tradução nossa

¹⁶ - Schweibenz, Werner. Op. cit.

cibermuseu e museu no ciberespaço. Neste artigo, ele propõe um conceito de museu virtual tendo como base a digitalização de objetos de uma determinada coleção. É um conceito interessante, mas que não explica a complexidade do que seria o museu virtual.

Entre estes autores que trabalharam sobre a questão dos museus virtuais, destaca-se Bernard Deloche, que discute a questão sob um prisma filosófico. Em sua obra 'Le musée virtuel', publicada em 2001, Deloche estuda a questão da virtualidade no processo museológico. Debruçando-se basicamente sobre os museus de arte, Deloche enuncia o que ele chama de tripla reciprocidade da arte. Para ele, a arte está ligada a três termos fundamentais: o estético, o museal e o virtual. O *estético* teria como processo o sentir, o *museal* expor e o *virtual* substituir (DELOCHE, 2001: 17). Para Deloche, o virtual é onipresente e possibilita a emergência de uma outra cultura, pois o virtual alargou o campo da expografia. O museu virtual permite a dessacralização da arte, do objeto sensível, mas não se deve fazer do museu um depósito de arte, mas também temer a fetichização da arte pelos museus. Para este autor, o museu tem uma dupla função estética: comunicar e analisar, pois o museu é um lugar privilegiado de experiências sensoriais.

Em relação à questão do museu virtual, Deloche afirma que o museu é um templo da imagem, utilizando o conceito de museu paralelo, ou seja, o museu virtual é aquele que existe na virtualidade, quase que como um substituto, um museu sem lugar e sem paredes. No entanto, para ele, não há incompatibilidade entre o museu paralelo e o físico, a que ele dá o nome de institucional.

Como entendo o museu virtual como um museu paralelo, não concordo com Deloche quando ele afirma que o museu virtual é um museu substituto. Ele pode sim, ser um museu complementar, pois pode existir fisicamente e ter uma vertente virtual. Nesse sentido, o museu virtual pode ser tão ou mais eficaz quanto o museu físico, mas não o substituirá, é sim uma nova perspectiva de interação com o patrimônio. Tanto Antonio Battro quanto Bernard Deloche trabalham com a concepção de museu virtual, baseados no conceito de museu imaginário defendida por André Malraux (2000). Malraux

propunha a criação de um museu imaginário que serviria para abrigar todas as obras de arte do mundo, devidamente fotografadas. Esse museu, segundo Malraux, seria um espaço da memória viva. Dessa forma, cada pessoa poderia ter o seu próprio museu imaginário. O museu virtual é uma espécie de um museu imaginário porque ao mesmo tempo que trabalha com a reprodução, prioriza o uso da imagem como referência patrimonial. Para Antonio Battro, o museu virtual é muito mais do que colocar fotos na *internet*, trata-se de conceber um novo museu. Nesse sentido, o museu virtual não é a reprodução de um museu físico, mas um museu completamente novo, criado para traduzir as ações museológicas no espaço virtual. O museu imaginário proposto por Malraux também é um museu novo, criado por cada um de nós, com as imagens que selecionamos e reproduzimos dos museus físicos. Nesse sentido, o museu imaginário de Malraux também é um museu virtual, pois cada pessoa poderia ter o seu próprio museu de reproduções. Mário Chagas também aponta a origem do museu virtual a partir do conceito de Malraux:

Tabela 2 - Uso da Internet pelos museus

Especialista	Conceito de museu virtual	Potenciar o uso da Internet
Cristina Bruno	<i>“Entendo por museu virtual a instituição que se relaciona com seu público a partir da utilização de tecnologias eletrônicas e, mediante estas possibilidades, realiza as ações de salvaguarda e comunicação”.</i>	<i>“A melhor utilização da Internet prende-se ao seu uso curatorial e museográfico, no que se refere ao universo dos museus”.</i>
Maria Célia Santos	<i>“Um museu que pesquisa, preserva e comunica informações sobre o patrimônio cultural, criando redes de interação com usuários de diferentes contextos, democratizando o conhecimento e contribuindo</i>	<i>“Considero que a Internet é hoje um instrumento indispensável para o enriquecimento da pesquisa, para as ações de preservação e comunicação. Um aspecto que quero ressaltar é a necessidade de ampliação do intercâmbio entre as instituições,</i>

	<i>para o desenvolvimento humano”.</i>	<i>por meio da NET. Criar e alimentar a rede entre instituições museológicas não só é necessário como urgente”.</i>
Mário Chagas	<i>“Talvez a gênese do Museu Virtual, no entendimento que abraço, deva ser buscada no Museu Imaginário de André Malraux. Em certa medida o Museu Imaginário coincide com o próprio mundo da arte. Assim, pensar um Museu Virtual é admitir a hipótese de que é possível conceber um museu que rompe com a ideia tradicional de lugar e opera com um “não-lugar”, ainda que para acessá-lo precisemos estar em algum lugar.”</i>	<i>“O uso da Internet em muitos museus está restrito à divulgação de informações e ao “marquetim” museal. (...) Seria possível imaginar práticas interativas, práticas de visitas virtuais, práticas de construção de museus pessoais. Seria possível imaginar os museus contribuindo para a maior disseminação da tecnologia museu e também da própria tecnologia da Internet. A ideia de um Museu Imaginário pode ser dinamizada através da Internet de um modo não previsto pelo seu idealizador.”</i>

Fonte: HENRIQUES, 2004: 75

Ao concluir os estudos sobre os museus virtuais e por não concordar com a maioria dos autores que trabalham com o conceito de museu virtual limitando-o à digitalização do patrimônio e sua exposição através da *internet*, terminamos por cunhar um conceito de museu virtual baseado nas ações museológicas desenvolvidas no espaço virtual. Assim, o que podemos definir como museu virtual é aquele que faz da internet **espaço de interação através de ações museológicas com o seu público**. Dessa forma, o museu virtual jamais poderá ser confundido com um simples *site* de museu. Nesse sentido:

O museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com o seu público. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e

dar a conhecer determinado patrimônio (HENRIQUES, 2004: 67).

Nesse caso, só pode ser considerado museu virtual, aquele que tem suas ações museológicas, ou parte delas trabalhadas num espaço virtual, uma vez que somente através das ações museológicas é que poderá acontecer uma completa mediação entre o museu e o seu público. Assim, os museus virtuais são aqueles que trabalham o patrimônio, através de ações museológicas, mas que não necessariamente têm suas portas abertas ao público em seu espaço físico. O Museu da Pessoa, por exemplo, é um museu que nasceu com a concepção de virtualidade antes mesmo do crescimento e proliferação da internet.

Recentemente ouvi uma conversa informal entre profissionais de museus que versava sobre os museus virtuais. Alguns disseram que um museu virtual é um museu sem acervo, mas que apresenta conteúdos através de exposições que abusam da tecnologia¹⁷. Esta concepção é, por princípio, equivocada. Um museu sem acervo de objetos, não significa necessariamente um museu virtual. Na concepção que defendemos, um museu virtual é aquele que prioriza a interação do público no espaço virtual e não no espaço físico. O fato de um determinado museu utilizar tecnologias para apresentar conteúdo e não ter um acervo de objetos tridimensionais não significa que ele seja virtual. Duas questões são associadas, de forma equivocada, ao conceito de museu virtual. Uma delas é a questão tecnológica e a outra é o uso da *internet*. Em primeiro lugar é preciso deixar claro que a virtualidade não é sinônimo de tecnologia e muito menos de *internet*, conforme vimos no início dessa discussão. Em um excelente artigo sobre esse assunto, Ulpiano Menezes já alerta para a simplificação desse conceito, principalmente porque uma das grandes funções do museu é

¹⁷ - Citaram o caso do Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol equivocadamente como sendo exemplos de museus virtuais.

exatamente “*desnaturalizar essa dimensão material do mundo*” (MENEZES, 2009:56-59) e que a discussão sobre se o museu virtual irá suplantar o “museu tradicional” não é pertinente.

Exemplos de museus virtuais

Em relação ao conceito do museu virtual é preciso esclarecer que o museu virtual pode ter duas configurações: vertentes virtuais de determinado museu físico, ou seja, pode ser uma outra dimensão do museu físico ou museus essencialmente virtuais. Nesse caso, a existência de um museu virtual não pressupõe a existência de um museu físico¹⁸. No primeiro caso, os museus virtuais são complementos do museu físico, pois podem trabalhar suas ações museológicas de forma diferente em suas duas vertentes. Nesse sentido, o processo museológico é muito enriquecedor, pois o público terá duas abordagens diferentes de um mesmo património: uma abordagem presencial e uma abordagem remota.

No segundo caso, as ações museológicas são efetuadas, na sua maioria, no seu espaço virtual, ou seja, não é um museu a ser visitado pelo público em seu espaço físico. Isso, no entanto, não invalida algumas ações museológicas fora do seu espaço virtual e do espaço físico (tais como as efetuadas pelo *Projeto Portinari* e pelo Museu da Pessoa), mas a essência das suas atividades museológicas concentra-se no seu espaço virtual.

Para explicitar um pouco mais o conceito de museu virtual, temos como exemplo um projeto de musealização de um património, que embora não se auto-denomine museu virtual cumpre as funções do

¹⁸ - Aqui devemos deixar claro que a não existência do museu físico não pressupõe a existência somente do *site*, pois o museu pode ter um endereço físico, mas o que o torna virtual é a forma como são desenvolvidas suas ações museológicas, ou seja, elas são efectuadas no espaço virtual e não no espaço físico. O museu virtual, essencialmente virtual, não abre suas portas para o atendimento ao público em seu espaço físico.

que seria um museu virtual nessa concepção. Trata-se do *Projeto Portinari*. O *Projeto Portinari* foi criado em 1979, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e tem como objetivo catalogar, preservar e divulgar as obras do pintor brasileiro Cândido Portinari. O trabalho efetuado pela equipa do projeto não se restringe ao *site*, mas abrange uma série de atividades ligadas ao espólio do pintor, tais como exposições, pesquisas e inventário das obras localizadas, pesquisa sobre a autenticidade das obras, recolha de depoimentos, criação de conteúdos para escolas, etc.

A existência da Internet deu ao projeto um novo fôlego, pois permitiu que um maior número de pessoas tivesse acesso às informações recolhidas pela equipa. O *site*, criado em 1998, é a face mais visível do projeto. Nele, é possível consultar as réplicas digitais das obras já localizadas e catalogadas e poder conhecer um pouco mais sobre a vida e a obra de Portinari¹⁹. O site tem uma seção específica para o trabalho com as crianças. Nela pode-se encontrar sugestões de atividades para os professores desenvolverem com seus alunos em sala de aula. A ideia é trabalhar o conteúdo do site de forma lúdica e atraente para o público infanto-juvenil.

O que torna o site do projeto um museu virtual não é o fato de dizer ou não que é um museu virtual, mas a forma como ele trabalha o património virtualmente. As ações museológicas efetuadas pelo Projeto Portinari, algumas delas virtuais, fazem com ele possa ser considerado um museu virtual. Para ser um museu virtual não basta ter as reproduções das obras de arte, devidamente catalogadas, e apresentá-las ao público, mas fazer atividades onde o utilizador possa interagir com estas referências patrimoniais.

¹⁹ - Boa parte das obras de Cândido Portinari encontra-se nas mãos de colecionadores particulares.

Figura 1 - Página de entrada para o site do Projeto Portinari



Fonte: <http://www.portinari.org.br/> (consultado em 08/05/2018)

Uma outra questão que é pertinente quando discutimos o conceito de museu virtual é entender a concepção utilizada por alguns sites de museus, inclusive alguns museus virtuais, de que um museu é um edifício que comporta uma coleção, para deleite de seu público. Essa é uma concepção de museu enraizada no século XIX e que o movimento da Nova Museologia questionou, contrapondo-a com uma nova concepção de museu que se baseia no patrimônio, de uma comunidade, estabelecida num determinado território. Ao reproduzir a configuração de um edifício, com todas as suas características, o museu virtual está reforçando o conceito de museu existente na mentalidade da maioria das pessoas. E mesmo projetos de museus essencialmente virtuais, como o MUVA, por exemplo, continuam a reforçar essa ideia²⁰. O *design* do MUVA, construído provavelmente em VRML, reproduz as divisões físicas de um museu tradicional²¹. Ao entrar no site, o utilizador tem a sensação de visitar um edifício de um museu com os espaços físicos

²⁰ - O MUVA – Museu de Artes Virtuais, mantido pelo jornal El País, é um museu virtual com reproduções de obras de arte uruguaia.

²¹ - VRML - Virtual Reality Modeling Language - é uma linguagem vectorial utilizada em desenhos 3D e multimédia.

necessários: recepção, escadas, corredores, salas para exposições individuais, exposições coletivas, etc. Maria Luísa Bellido Gant (2001: 252) chega mesmo a afirmar que o MUVA, enquadra-se na tipologia mais avançada dos museus virtual, pois “(...) *se estructura como un auténtico[sic] museo, con seis plantas, todas ellas navegables, vestíbulo, pasillos, escaleras, ascensores...*”²². Discordamos dessa autora nesse aspecto, primeiro porque um museu virtual já é um autêntico museu, ou seja, ele não precisa reproduzir fisicamente um museu para ser considerado um autêntico museu virtual. E em segundo lugar, uma visita virtual não faz dele um museu virtual, pode ser apenas um bom *site* de museu. Não se pretende aqui questionar a utilização de uma metáfora pelo MUVA, recorrendo ao edifício para mostrar que é um museu virtual, mas sim a ideia de que para ser um museu virtual autêntico é necessário reproduzir um museu físico.

Figura 2 - Recepção do MUVA



Fonte: <http://www.elpais.com.uy/muva/> (consultado em 07/05/2018)

²² - Tradução livre: “(...) *se estrutura como um autêntico museu, com seis andares, todos eles navegáveis, recepção, corredores, escadas, elevadores...*”

No nosso entendimento, um dos méritos dos museus virtuais, além de poderem interagir de forma mais dinâmica com o seu público, é questionar o conceito de que para ser museu é necessário ter um edifício. Nesse sentido, os museus virtuais ou os *sites* de museus que têm esse tipo de apresentação continuam a reforçar esta ideia, podendo tornar-se simulacros de museus. O que podemos definir como museu virtual é aquele que faz da Internet espaço de interação através de ações museológicas com o seu público utilizador. Os museus virtuais são livres, no entanto, para utilizar metáforas que lhes convier para a navegação, utilizando de plantas baixas ou desenhos simulando edifícios de museus. No entanto, é preciso deixar claro que a existência de um museu não pressupõe necessariamente um espaço físico, mesmo que simulado virtualmente.

Considerações finais

A *internet* trouxe uma nova perspectiva para a museologia. Não só porque permitiu potencializar o acesso aos museus de forma mais ampla, mas também por dar oportunidade aos museus de saírem de seus muros. As ações museológicas dos museus, exercidas através da *internet* podem ter um alcance muito maior do que aquelas que são exercidas em seu espaço físico, pois elas têm potencial para abranger um público muito maior. Os museus que sabem tirar proveito de todas as possibilidades que a *internet* oferece, criando seus próprios museus virtuais, conseguem ir além de suas fronteiras. Além disso, a possibilidade de uma interação maior com o público é a grande vantagem da criação de museus virtuais, sejam eles representações virtuais de museus já existentes ou criados especialmente para a rede mundial de computadores.

A própria virtualidade também é uma forma de revolução do próprio papel do museu, pois além de desterritorializar o patrimônio faz com que a *internet* seja palco de novas interações museológicas. A *internet* trouxe para os museus uma nova perspectiva, na medida em que fez repensar o próprio conceito de museu e sua atuação nessa nova mídia. Nesse sentido, os museus

virtuais surgiram como novas perspectivas de ação museológica, não somente no sentido de abrir outras formas de participação das pessoas, mas também por discutir o próprio conceito de museu, libertando-o do espaço físico. A possibilidade de utilizar novos espaços para a interação com o patrimônio é a grande contribuição dos museus virtuais à museologia.

Referências

- BATTRO, A. (1999). Museos imaginarios y museos virtuales. **FADAM**, agosto de 1999. <http://www.byd.com.ar/bfadam99.htm>.
- BELLIDO GANT, M. (2001). **Arte, museos y nuevas tecnologías**. Gijón: Ediciones Trea.
- DELOCHE, B. (2001). **Le musée virtuel: vers un éthique des nouvelles images**. Paris: Presses Universitaires de France. (Questions actuelles).
- DELEUZE, G. (2000). **Diferença e Repetição**. Lisboa: Relógio D'Água.
- ECHEVERRÍA, J. (2000). **Un mundo virtual**. Barcelona: Nuevas Ediciones de Bolsillo.
- GIACCARDI, E. (2004). *Memory and Territory: New Forms of Virtuality for the Museum*. In **Museums and Web 2004**. [Disponível em <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/giaccardi/giaccardi.html>, consultado em 30/04/2018]
- HENRIQUES, R. (2004). **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. Dissertação de Mestrado em Museologia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia.
- LÉVY, P. (1996). **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34.
- LÉVY, P. (2000). **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget.
- MALRAUX, A. (2000). **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70 (Arte & Comunicação, 70).
- MCKENZIE, J. (1997). Building a virtual museum community. In: BEARMAN, David & TRANT, Jennifer [eds.]. **Museums and the Web 97: selected papers**. Pittsburgh: Archives & Museums Informatics.

- MENEZES, U. B. (2009). *Museu virtual é o museu do futuro? América*. Revista do Memorial da América Latina. nº 33. pp. 56-59
- QUÉAU, P. (1995). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós. (Hipermedia, 1).
- TSICHRITZIS, D. & GIBBS, S. (1991). *Virtual museums and virtual realities*. **ICHIM - Proceedings of the international conference on hypermedia and interactivity museums**, pp. 17-25.
- SCHWEIBENZ, W. (1998). **The “Virtual Museum”**: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communications systems. [Disponível em https://www.researchgate.net/publication/221315497_The_Virtual_Museum_New_Perspectives_For_Museums_to_Present_Objects_and_Information_Using_the_Internet_as_a_Knowledge_Base_and_Communication_System, consultado em 30/04/2018]