

MUSEU E SUAS TIPOLOGIAS: o *webmuseu* em destaque

Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa Santos*
Fábio Rogério Batista Lima**

artigo de revisão

RESUMO O acelerado desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, somado ao avanço da rede mundial de computadores Internet, fez surgir conceitos e definições como realidade virtual, ambientes imersivos, *webmuseus*, museus digitais, arte eletrônica, *ciberarte*, dentre outros termos que são cada vez mais comuns e estão presentes no cotidiano dos usuários da Web. Na perspectiva de entender melhor as terminologias utilizadas para designar museu no ambiente virtual, apresenta-se um quadro síntese de termos como *webmuseu*, museu virtual, museu digital e seus derivados no intuito de definir os elementos que os diferenciam e os que se assemelham. Utilizou-se o método bibliográfico descritivo, para a identificação dos conceitos apresentados por alguns autores especialistas da área. Como conclusão, recomenda-se a utilização do termo *webmuseu* para museus no ciberespaço como sendo o mais apropriado e aponta-se o seu conceito, abrangendo significado e características.

* Doutora em Linguística pela Universidade de São Paulo, Brasil. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Campus de Marília, Brasil;
E-mail: placida@marilia.unesp.br.

** Doutorando em Ciência da Informação no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Campus de Marília, Brasil.
E-mail: fabio.robal@yahoo.com.br.

Palavras-chave: Museu. Webmuseu. Tipologias de sites de museu.

I INTRODUÇÃO

Os seres humanos sempre sentiram a necessidade de gerar, de compartilhar e de adquirir informação por meio dos mais variados tipos de assuntos e de formas de expressão. O sonho de que este arsenal informacional ultrapasse fronteiras, perpassa homens de diversas épocas, muito antes do aparecimento da Internet e está presente nos dias de hoje.

Na Idade Média o conhecimento era destinado ao clero por meio dos monges copistas, com o passar do tempo a ideia de um livre acesso ao fluxo da informação gerada pela humanidade ganhou força no século XVII

impulsionado por estudiosos eruditos que montaram a rede de saber universal *Academia de Lince*, em 1603. Com a fundação das sociedades científicas na França e na Inglaterra seis décadas depois, mais precisamente em 1660, aparece o primeiro periódico científico, embora não tratasse exclusivamente de assuntos científicos, mas também de resumos de livros publicados na Europa, algumas cartas e notas, etc.

Estava evidente, por esse fato, a preocupação com a disseminação da informação, o compartilhamento do conhecimento e o uso efetivo da tecnologia vigente na época. Nesse contexto, cabe a referência a Barreto (2008, p. 1), quando afirma que “[...] o ideal compartilhado seria o de se construir uma sociedade do conhecimento não só uma sociedade da informação [...]”, pois “[...] a sociedade da informação é uma utopia de realização tecnológica e a do conhecimento uma es-

1 Parte dos resultados alcançados na dissertação de mestrado, financiada pela Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP. Defendido em Nov. 2012. PROCAD/CNPq – 2014.

perança de realização do saber [...]”. (BARRETO, 2008, p. 1).

Com o passar dos anos, a relação de tempo/espaço e emissor/receptor é modificada, a informação agora é obtida no denominado tempo real (online) fazendo com que a sua percepção e julgamento sejam imediatos, o receptor, nessa condição, passa a ser o avaliador da sua relevância no momento de sua interação. Com a nova plataforma Web 2.0 – e caminhando para a Web Semântica ou Web 3.0 – a estrutura dos documentos depositados nos ambientes informacionais digitais são híbridos, combinando diversas linguagens (textuais, sonoras, imagéticas), os sistemas de busca de informações (motores de buscas) mais inteligentes, dinâmicos e precisos e a interatividade entre emissor e receptor é mais próxima, intensa e atemporal, a exemplo das chamadas redes sociais. Nelas, a estrutura sociotécnica, descrita por Fumero (2007) “[...] emerge como forma orgânica em novos padrões do uso da infotecnologia na Internet [...]”.

A Web nova geração - WebNG viu nascer em seu berço um novo sujeito. O sujeito atuante, impessoal, com talento determinante para um ambiente com fronteiras pouco definidas, diferente de uma determinada organização visivelmente fechada, estática e atada à burocracias. Esse novo cidadão conhecido como nativo digital ou Geração Y exprime suas ideias e desejos em ambientes virtuais vivenciado, muitas vezes, em mundos paralelos por seus *avatars*.

Nesse cenário, as bibliotecas, os arquivos e mais especificamente, os museus, sofreram mudanças estruturais e conceituais ao longo da história da humanidade. O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC nos museus gerou mudanças na forma de tratamento do acervo, em sua apresentação ao público, na organização de seus catálogos e conseqüentemente na forma como hoje são conhecidos.

Na perspectiva de entender melhor as terminologias utilizadas para designar museu no ambiente virtual, apresenta-se um quadro síntese de termos como *webmuseum*, museu virtual, museu digital e seus derivados no intuito de oferecer o esclarecimento para os elementos que os diferenciam e os que se assemelham. Para isso, fez-se uso do método

bibliográfico descritivo, para a identificação dos conceitos apresentados por alguns dos autores especialistas da área, bem como oferecer uma contribuição utilizando o olhar da Ciência da Informação na recomendação do uso do termo *Webmuseum* como sendo o mais apropriado.

2 MUSEU: UMA SÍNTESE HISTÓRICA

Segundo a historiadora Marlene Suano (1986), a origem do termo museu está ligada a história da Grécia antiga. A união entre Zeus - Deus supremo - e Mnemósine - a Deusa da memória - deu origem a nove musas: Calíope, Clio, Erato, Euterpe, Melpômene, Polímnea, Tália, Terpsícore e Urânia. As musas eram dotadas de criatividade e de uma grande memória; e possuíam seus próprios templos: os 'templos das musas' ou *mouseion*, onde cumpriam sua missão, que era proteger as artes.

Entretanto, a definição oficial desse conceito muda na medida em que ocorrem mudanças sociais e tecnológicas. O *International Council of Museums - ICOM*, da UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, órgão responsável por questões referentes aos museus, atualizou a definição de museu, no ano de 2007, na 21ª Conferência Geral do Conselho Internacional de Museus em Viena na Áustria, e definiu museus como:

[...] instituições sem fins lucrativos, permanentemente a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, abertas ao público, que adquirem, conservam, pesquisam, comunicam e expõem o patrimônio tangível e intangível da humanidade e seu meio ambiente para fins de educação, estudo e diversão. (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, c.2010-2012, tradução nossa)

No entanto, o conceito de museu descrito pelo ICOM parece necessitar de uma nova revisão, pois as transformações no modo de construção das informações de museus em ambientes virtuais geraram novas denominações, proporcionando ambientes digitais de exposição, no percurso do que Plaza

Gonzales (2008) denomina de trânsito semiótico. Nesse sentido,

[...] os meios tecnológicos absorvem e incorporam os mais diversos sistemas sógnicos, traduzindo as diferentes linguagens históricas para o novo suporte. Essas linguagens transcodificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos, possibilitando o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil. (PLAZA GONZALES, 2008, p. 66)

No interior da área de conhecimento Ciência da Informação, o museu pode ser definido como uma “[...] unidade de informação que trabalha com a organização, o tratamento, o armazenamento, a recuperação e a disseminação da informação produzida a partir de suas coleções”. (YASSUDA, 2009, p. 15).

A engrenagem que impulsiona o bom funcionamento dos museus é baseada nos princípios gerais da comunidade internacional de museus, pautada em princípios básicos da ética profissional do trabalho museológico, descritos no Código de Ética para Museus, elaborado pelo ICOM em 2006, com versão em língua portuguesa, que diz que os museus tem “[...] o dever de adquirir, preservar e valorizar seus acervos, a fim de contribuir para a salvaguarda do patrimônio natural, cultural e científico [...]” (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, 2008, p.12). Schweibenz (1998) complementa dizendo que o museu “[...] é um lugar que se deve visitar para conhecer os trabalhos artísticos [...]”, ou seja, é em espaços informacionais dessa natureza que se concentram grande parte das discussões, dos debates, da aprendizagem e do entretenimento relacionados à arte e à cultura.

Desde a antiguidade necessitamos de tais espaços culturais para conhecer as artes e as culturas passadas. Vargas (2008, tradução nossa) aponta que:

O templo foi para as sociedades antigas o que foi o teatro para os gregos, o coliseu para os romanos, os mosteiros e os castelos para a sociedade da Idade Média, o mesmo que os palácios para a

Renascença. Assim, cada época tem tido um espaço cultural que a caracteriza, além de funcionar como um ponto de encontro e reunião. Hoje, em nossa sociedade contemporânea e urbana, os museus cumprem em parte essa função. (VARGAS, 2008, p.63, tradução nossa)

Ainda segundo a autora, “[...] os antigos templos de inspiração, a antiga casa das Musas, estão se tornando os portais baseados em realidade virtual, de uma nova forma de levar o conhecimento e o prazer estético [...]”. (VARGAS, 2008, tradução nossa).

Nos últimos tempos, os museus assumiram papéis estratégicos no mundo “[...] marcado pela desconstrução das noções tradicionais de tempo e de espaço, no qual identidades locais e globais se relacionam em complementaridade” (INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS, 2012, p. 4). Nesse sentido, os museus têm a sua frente um grande desafio: refletir sobre seu papel em meio as transformações sociais em um mundo em constante movimento.

Sendo o museu descrito como uma instituição que permite conhecimento e lazer para seu público, ele também mantém um diálogo com a sociedade ao manter vivo momentos e partes de culturas passadas, com o intuito de contribuir para o desenvolvimento sócio, cultural e artístico. Logo, o caminho conjunto com a evolução tecnológica é impulsionado pela sociedade e torna possível a efetivação desse diálogo.

A existência simultânea de museus tradicionais/concreto e museus em ambientes virtuais é marca do cenário artístico-cultural contemporâneo. Apesar da aproximação entre eles no que permeia suas funções museológicas de preservar e de disponibilizar conteúdos informacionais no campo das artes, o distanciamento arquitetônico e de acesso físico/presencial é latente. Baseado nos tipos arquitetônicos de museu descrito por Oliveira (2007), apresentamos no Quadro 1 suas categorias, formas e tipos de acesso. Vale a pena ressaltar que, no ciberespaço também existe uma arquitetura que se distingue entre si, entre modelos e formas e entre a arquitetura tradicional.

Quadro 1: tipos arquitetônicos de museus

Categoria	Formas	Acesso
Museu casa, residência histórica	90% do partido arquitetônico original.	Presencial
Edifício convertido ou adaptado	Estrutura antiga ou nova aproveitada para museu, com bastante alteração no partido arquitetônico.	Presencial
Edifício concebido	Criado especialmente para ser museu.	Presencial
Museu ao ar livre	Museu <i>in situ</i> , Museu jardim e Eco-museu. Estruturas ao ar livre.	Presencial
Museu virtual	Museus que advêm da concepção de Malraux ² e que podem ser estendidos em CD ROM, DVD e VHS, mas que se off-line, não possuem novidade no suporte apresentado.	Remoto
Museu digital	Possui interface presencial e está na Web e <i>Cibermuseu</i> - CM que disponíveis somente na Web.	Presencial e Remoto
<i>Museum bus</i>	Estrutura criada em um carro, com mobilidade.	Presencial
Para-museus	Parques temáticos e zoológicos. Estruturas possíveis de serem museus.	Presencial

Fonte: Adaptação de Oliveira (2007, p. 13)

² André Malraux é um pensador francês e autor do ensaio "*Le musée imaginaire*", de 1947. O autor idealizava um ambiente museológico desprovido de paredes de concreto. Suas idéias foram precursoras nos estudos preocupados com questões relacionadas ao real constituído na interação entre o mundo material e o virtual.

No contexto de transformações e de variedades estruturais entre as instituições museológicas, os museus de arte se modernizaram e se utilizam das tecnologias disponíveis para a descrição, a apresentação e a divulgação de seus acervos que, cada vez mais, estão sendo automatizados em seus serviços, com a digitalização de seus acervos e catálogos e, muitas vezes, já se apresentam construídos digitalmente para serem dispostos nas páginas da Web por meio de portais e websites.

Segundo Deloche (2001, p. 194, tradução nossa), os materiais imagéticos digitalizados “[...] chegam a um amplo público graças, sobretudo, a publicidade e o processo de sua integração em um mundo artificial chamado Web [...]”, termo cunhado por seu idealizador, o físico Inglês Tim Berners-Lee, em 1996.

Para que os que ainda confundem o conceito de Web com o de Internet, Tim Berners-Lee esclareceu em sua página pessoal³ as diferenças entre esses dois conceitos indicando que a Web é

[...] um espaço de informação abstrato (imaginário). Na Internet você encontra computadores – na Web, você encontra documentos, sons, vídeos, informação. Na Internet, as conexões são cabos entre computadores; na Web, as conexões são os links de hipertextos. A Web existe devido a programas que se comunicam entre computadores na Internet. A Web não poderia ser criada sem a Internet. A Web tornou uma rede útil porque as pessoas estão realmente interessadas em informação (para não citar conhecimento e sabedoria) e não querem saber de computadores e cabos (BERNERS-LEE, 1996, p. 5, tradução nossa).

Nesse contexto, a disposição dos museus de arte para o uso das TIC tem permitido que seus catálogos possam ser vistos não só na forma impressa – livro/inventário, mas também através da rede Internet, na forma de catálogos online, como também, em alguns, casos as visitas virtuais pela Web.

2.1 *Webmuseum* ou museu virtual: uma questão terminológica

Palavras como realidade virtual, ambientes imersivos, *webmuseus*, museus digitais, arte

eletrônica, ciberarte, dentre outros termos são cada vez mais comuns e estão presentes no cotidiano dos usuários da Web.

Para esclarecermos os conceitos dos termos citados, especificamente o de *webmuseum*, foi preciso olhar para épocas anteriores, para que fosse possível analisar as transformações e as inovações ocorridas e que perpassam o momento atual, na busca por criar um escopo sobre como poderá ser no futuro.

O uso intenso de imagens criadas por processos sintéticos advindos da expansão das redes digitais, proporciona as condições ideais para o surgimento de novos ambientes virtuais, transformando o cenário museológico em museus sem paredes, como almejava há tempos atrás o pensador Frances André Malraux em seu ensaio *Le musée imaginaire*, de 1947. É válido ressaltar que Malraux não pensava no museu imaginário como um substituto do conhecido museu presencial, mas sim “[...] uma expansão particular desse último, com funções específicas para a apreciação artística e a investigação histórica”. (BATTRO, 1999, tradução nossa). Dessa forma,

A inserção dos museus na Internet e a conversão de sua informação em formato digital poderiam determinar mudanças sensíveis não apenas no modo como os museus desempenham suas funções, mas, particularmente, no modo como tais “repositórios culturais” são vistos pelo público. (BESSER, 1996, tradução nossa).

Roy Ascot (1996), artista britânico e teórico, que trabalha com a cibernética e a telemática subdividiu os *webmuseus* em três tipos diferentes de classificação: Museus de primeiro tipo, Museus de segundo tipo e Museus de terceiro tipo.

Segundo Ascot (1996, p.4-6, tradução nossa), os museus de primeiro tipo são correspondentes às páginas de museus físicos. Essas páginas normalmente são as mais comuns entre os museus, e se configuram como a versão online dos catálogos, com obras digitalizadas do acervo em um ambiente estático, sem interação entre as obras e o usuário.

Os museus de segundo tipo, segundo o autor, estariam destinados a uma arte “[...] que não tem origem em pigmentos, tela ou aço, mas que é composta de *pixels* desde seu

³ <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/FAQ.html>

princípio, digitalmente destinada para a tela do computador [...]”. (ASCOT, 1996, p.4-6, tradução nossa). Esse museu trabalha com obras de arte criadas com uso de *software* de criação de imagens e são hospedadas no ambiente virtual.

E por fim, o museu de terceiro tipo, que é descrito pelo autor como sendo uma arte que existe apenas na rede, para a rede e pela rede. O museu de terceiro tipo, por sua vez, seria um ambiente com obras digitais feitas com programas de criação de imagens, mas sua característica mais marcante seria a de permitir a interação entre o ambiente, a obra e o usuário, pois esse tipo de museu faz bom uso das novas ferramentas Web, quando várias mídias se convergem em um único ambiente interativo de exposição de obras na proposta da inteligência coletiva, pois segundo Ascott,

[...] o museu da emergência, é uma plataforma de operações, uma sementeira, um recurso planetário, um lugar de negociação, de interação cultural e de criatividade colaborativa, antes de ser uma vitrine, um palco ou um repositório. Fará mais história do que a registrará. [...] A arte que ele abrigará ou fará nascer será uma arte híbrida que requer mais do que apenas as habilidades do autor. (ASCOTT, 1996, p. 6, tradução nossa).

O computador nesse caso, não seria apenas um meio para visualizar as obras, mas sim, segundo a pesquisadora e museóloga Maria Lucia N. M. Loureiro (2003, p. 137), uma “[...] interface, que possibilita ao receptor manipular e transformar as mensagens e a tornar-se, enfim, participante do processo criativo [...]” conforme defende em sua tese *Museus de Arte no Ciberespaço: uma abordagem conceitual, baseada na tipologia descrita por Roy Ascott no artigo “The Museum of the third kind”*.

A autora constrói um quadro-síntese para ilustrar que não considerou o que Ascott chama museus de primeiro tipo, mas apenas os museus que não têm equivalência no mundo físico/concreto, acrescentando uma tipologia. Na tipologia proposta ressalta os museus que não têm existência fora do ciberespaço, e que

reúnem, por meio de reproduções / imagens digitais, obras que existem concretamente e estão dispersas em diferentes museus ou coleções.

Quanto aos Websites de museus, a autora os classifica, considerando sua diversidade, em dois diferentes grupos:

[...] o primeiro grupo é representado por *webmuseus* que possibilitam o acesso a obras que existem (ou existiram) fisicamente. Seus “acervos” são, portanto, constituídos por reproduções digitais de obras de arte, e sua propriedade mais evidente é a de permitir a reunião em um mesmo ambiente “virtual” de obras dispersas no espaço e no tempo. O segundo grupo, por sua vez, é integrado por *webmuseus* cujos “acervos” são constituídos por obras de arte geradas originalmente por processos sintéticos, totalmente dependentes de *hardware* e *software* específicos quer para sua criação, quer para sua visualização, quer para a interação e participação do seu receptor-operador. Embora tenha sido observada a uma tendência de que tais formas se manifestem isoladamente, cabe admitir a possibilidade de *webmuseus* (que poderíamos denominar “híbridos”), os quais “reuniriam” reproduções digitais de acervos físicos e obras de arte criadas a partir de matrizes digitais (LOUREIRO, 2004, p.87).

No Brasil, indo para além de *webmuseu* exclusivamente de arte, temos um exemplo do que Loureiro (2004) chamaria de primeiro grupo: o ‘Era virtual’, pois corresponde ao tipo de museus que, embora possa ser visitado virtualmente, existe no mundo concreto.

Tratando-se especificamente de *webmuseu* de arte, observamos aquele que Loureiro (2004) chamaria de *webmuseu* ‘híbrido’, pois reúne em seu acervo tanto obras criadas sinteticamente por programas computacionais, quanto por obras constituídas por processos artesanais com tintas e pigmentos orgânicos, em que temos como exemplo o *Museo Virtual de Artes El Pais - MUVA*. A autora elenca alguns sites de *webmuseus*: o *American Museum of Photography*, *La Citta De’LLarte*, *Museu Virtual de Arte Brasileira - MVAB*, *Net Art Museum*, *Museum*

of *Ephemeral Cultural Artifacts - MECA*, *Museum of Web Art*, *LinHsinHsin Art Museum* etc. O MUVA será apresentado a seguir por se caracterizar como um exemplo ideal de museu virtual da América Latina.

2.2 Museo Virtual de Artes El Pais- MUVA

O MUVA, segundo Bellido Gant (2001), no âmbito latino-americano é o mais bem elaborado museu virtual que pode ser encontrado na rede. Criado por uma equipe constituída por quatro arquitetos, dois físicos e um especialista em computação gráfica, foi inaugurado em 1997, tendo como presidente o arquiteto Eduardo Scheck.

A impossibilidade econômica de construir um museu com essas características de forma presencial gerou sua projeção baseada em uma fotomontagem de um edifício virtual medindo 6000m², com a fachada principal voltada para uma praça muito conhecida da capital uruguaia, Montevideu, e sua estrutura arquitetônica contempla espaços administrativos, salas de exposição, sala de restauro, etc.

A visitação só é possível no ciberespaço, onde os visitantes ingressam em lugares simulados através do computador ou, mais recentemente, por meio de dispositivos móveis: (celular, Tablet, etc.). Dessa forma, é possível visitar as obras expostas e aproximar-se delas, ampliar para ver os detalhes, e ainda obter informações sobre a obra e seu autor. “Em alguns casos pode-se participar também de visitas guiadas, virtuais, acompanhadas eventualmente por voz e som [...]”. (BATTRO, 1999, tradução nossa)

O MUVA se destaca entre outros museus virtuais por possibilitar a interatividade. O termo ‘interativo’ entretanto, é amplo, pois depende do contexto em que é usado, como se pode verificar na análise do pesquisador Jens F. Jensen (1998) apresentada no artigo *Interactivity: Tracing a new concept in media and communication studies*. No artigo, o termo interatividade, refere-se ao contexto tecnológico das mídias digitais e a possibilidade que oferecem para que o

usuário exerça influência/modificação sobre o conteúdo exposto. O grau de modificabilidade, por sua vez, “[...] refere-se à própria capacidade do usuário para modificar as mensagens existentes ou adicionar novos conteúdos, e essas alterações são notadas, guardadas e armazenadas para outros usuários.” (JENSEN, 1998, p. 197, grifo do autor, tradução nossa).

Com base nas análises de Jensen (1998), notamos, ao imergirmos no ambiente do museu virtual MUVA, algumas formas de interatividade, entre elas, o visitante contempla as obras expostas, que foram selecionadas por uma equipe de profissionais como curadores e estudiosos da área museológica, interage com a organização das obras expostas no site com a possibilidade de alterar a exposição ao seu gosto e preferência, podendo montar sua própria coleção escolhendo conjuntos de quadros e de artistas de sua preferência, criando um ambiente pessoal de uso e de visita ao museu.

O MUVA possui recurso de navegação (Auto-navegação espacial 3D mediante HTML) e por fazer uso da linguagem *Virtual Reality Modeling Language - VRML*, segundo Velez Jahn (1999) “[...] não necessita de periféricos especiais, como capacetes e luvas de dados para a operação [...]”. A construção do modelo é feita através de *plugins* chamados de *builders*.

Tais características fazem do MUVA um ambiente bastante agradável e de fácil visitação.

3 CATEGORIAS DE WEBSITES DE MUSEU

Maria Piacente em sua tese *Surf's up: Museum sand the World Wide Web*, citada por Henrique (2004), classifica em três categorias os *websites* de museus de artes, como ilustra o Quadro 2:

Quadro 2: Categorias de *websites* de museu segundo Maria Piacente

CATEGORIAS DE WEBSITES DE MUSEU	
Folheto eletrônico (<i>eletronic brochure</i>)	Apresentação do museu, a partir de uma ferramenta de comunicação e de <i>marketing</i> . O utilizador tem acesso à história do museu, aos horários de funcionamentos e, às vezes ao corpo técnico do museu. É o tipo mais comum em quase todos os museus, sendo alguns mais elaborados, dependendo dos recursos disponíveis, mas todos têm como objetivo principal ser uma apresentação visual, tal como um folheto. Nesse caso, a Internet funciona como uma forma de tornar o museu mais conhecido e possibilitar acesso às visitas presenciais.
Museu no mundo virtual	Apresenta informações mais detalhadas sobre o acervo e, muitas vezes, proporciona visitas virtuais. O <i>site</i> projeta o museu na virtualidade, e, muitas vezes exposições temporárias que já não se encontram mais montadas em seu espaço original, fazendo da Internet uma espécie de reserva técnica de exposições. Muitos deles disponibilizam bases de dados do seu acervo, mostrando objetos que não se encontram em exposição naquele momento e informações sobre determinado assunto.
Museus Realmente Interativos	Presença de elementos de interatividade que envolvem o visitante. Às vezes, o museu reproduz os conteúdos expositivos do museu presencial e em outros casos, o museu virtual é bem diferente. Os museus interativos trabalham com o público de modo especial e a interatividade permite que o público atue na proposta oferecida pelo museu.

Fonte: Adaptado de Piacente (1996) *apud* Henriques (2004, p. 5)

Pierre Lévy (1999, p. 202) referindo-se aos museus de arte virtuais, diz que muitas vezes, eles são apenas maus catálogos na Internet. E vai além, ao se referir aos espaços virtuais – ciberespaço –, como sendo o lugar onde tudo circula com fluidez, onde as obras são dispostas e as distinções entre original e cópia já não tem tanta significância.

Embora o número de museus que utilizam a Internet para potencializar seus serviços esteja crescendo, eles ainda são poucos, a crítica de Lévy (1999) é direcionada aos profissionais que não estariam explorando suficientemente o potencial das hipermídias no ambiente museológico. Para o autor, o melhor seria usar o espaço coletivo da navegação em rede para gerar espaços onde não há vínculo com os espaços materiais tradicionais, ao invés de apenas se buscar reproduzir exposições clássicas.

Grandes museus de arte, como o Museu do Louvre, em Paris, o Smithsonian American Art Museum, em Washington, D.C, e da *National Gallery*, em Londres, dentre outros, fazem uso de todo potencial comunicacional, informacional e interativo da Web e também disponibilizam grande parte de suas coleções em catálogos online, e proporcionam visitas remotas. Em contrapartida, as instituições de porte menor, ou desconhecem o potencial das TIC no serviço museológico, ou pouco oferecem em relação às coleções pesquisáveis e ao acesso online aos seus catálogos.

Alguns estudiosos do assunto veem os *websites* de museus como simples materiais que são usados somente para fins publicitários, outros acreditam que, em se tratando da percepção visual e da linguagem comunicativa, estes novos ambientes competem com as instalações tradicionais da instituição de origem.

Para a especialista em museus, Carmen Fajardo (20-?), os *websites* de museus são integrantes da mesma categoria dos impressos comerciais, e refere-se a eles como catálogos *online*. Robert Fulford (19-?, tradução nossa), afirma que eles “[...] seriam como um *website* promocional, que não ultrapassa quatro ou cinco páginas, uma versão eletrônica dos folders de mão que são distribuídos aos visitantes dos museus”.

Na literatura da área existem algumas classificações de *websites* de museus, mas o conceito de museu virtual ou *webmuseum* e seus

derivados terminológicos como *cibermuseu*, *museu online*, dentre outros termos, segundo Weiner Schweibenz (1998), está sempre em construção e são facilmente confundidos com outras denominações como Museu digital e sites de museu.

Cabe ainda mencionar, segundo Loureiro:

[...] a dificuldade de nomear um fenômeno novo, para o qual as palavras mostram-se insuficientes ou impróprias. Entre as denominações mais frequentes para esses novos ambientes, destacamos **museu digital**, cujo qualificativo ressalta simultaneamente sua linguagem e sua natureza imaterial, mas não dá conta da especificidade da rede; **netmuseu**, **cibermuseu** ou **webmuseu**, cujos

prefixos remetem às especificidades da Internet, enfatizando o espaço desterritorializado das redes, aplicando-se, entretanto, indistintamente, aos museus construídos na web e aos sítios mantidos por museus físicos; e **museu virtual**, denominação que parece tender a se consolidar. (LOUREIRO, 2004, p.89, grifo do autor)

Procuramos na literatura os conceitos para os termos *webmuseu*, *museu virtual* e *museu digital*, com o intuito de verificar o que os diferencia ou até mesmo se são sinônimos. A partir disso, construímos o Quadro 3 que oferece a visualização dos conceitos definidos por alguns dos mais conhecidos autores da área.

Quadro 3: Síntese conceitual de *websites* de museus

Autor	Classificação	Descrição
Jamie Mackenzie	Museu virtual	Um museu virtual é uma coleção organizada de artefatos eletrônicos e recursos de informações – praticamente qualquer coisa que possa ser digitalizada. A coleção pode incluir pinturas, desenhos, fotografias, diagramas, gráficos, gravações, segmento de vídeo, artigos de jornal, transcrições de entrevistas, bases de dados numéricos e uma série de outros itens que podem ser guardados no servidor de arquivos do museu virtual. (MACKENZIE, 1997).
James Andrews e Werner Schweibenz	Museu virtual	Uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais composto em uma variedade de meios, que, por causa da sua capacidade de fornecer ligações e vários pontos de acesso, presta-se a transcender aos tradicionais métodos de comunicar e interagir com os visitantes; Não tem lugar real ou espaço, seus objetos e as informações relacionados podem ser divulgados em todo o mundo. (ANDREWS; CHWEIBENZ, 1998).
Antônio Cerveira Pinto	Museu virtual	[...] lugar interativo do saber, do prazer e da contemplação. [...]. O “museu virtual” deverá ser, sobretudo, um novo sistema operativo dedicado as artes. (CERVEIRA PINTO apud BELLIDO GANT, 2001, p. 249, tradução nossa).
Arturo Colorado Castellary	Museu virtual	[...] museu virtual é o meio que oferece ao visitante um fácil acesso às peças e as informações que deseja encontrar em diferentes temas artísticos e em diferentes museus. De fato o museu virtual seria a ligação entre muitas coleções digitalizadas e pode ser utilizado como um recurso para organizar exposições individuais, na medida da expectativa e interesse do usuário. (COLORADO CASTELLARY apud BELLIDO GANT, 2001, p. 249, tradução nossa).
Sergio Talens Oliag; José Hernández Orallo	Museu virtual	Os museus virtuais recebem fundamentalmente esta denominação porque frequentemente copiam os conteúdos de algum outro museu real, seguem a obra de algum artista ou tratam um tema especial. Embora os museus virtuais nunca substituam as visitas físicas para ver os originais de obras históricas para a humanidade, quando a distância ou a possibilidade econômica não permitem ir, sempre podem ser uma opção muito válida para uma primeira aproximação, de uma forma mais próxima (virtual) ao que seria a verdadeira visita. (TALENS OLIAG; HERNÁNDEZ ORALLO apud BELLIDO GANT, 2001, p. 249, tradução nossa).
Maria Lucia de Niemeyer Matheus Loureiro	<i>Webmuseu</i>	É constituído por reproduções digitais de obras de arte, e sua propriedade mais evidente é a de permitir a reunião em um mesmo ambiente “virtual” de obras dispersas no espaço e no tempo. (LOUREIRO, 2003, p. 135).
José Cláudio Oliveira	<i>Cibermuseu</i>	São websites que possuem interface presencial e estão online na Web – e <i>Cibermuseu</i> (CM) - que funcionam somente na Web. (OLIVEIRA, 2007, p. 13).
José Cláudio Oliveira	Museu virtual	Museus que advêm da concepção de Malraux e que podem ser estendidos a CD ROM, DVD e VHS, mas que, sempre off-line, não possuem novidade no suporte apresentado. (OLIVEIRA, 2007, p. 13).

Fonte: Lima (2012).

Considerando a multiplicidade de conceitos do fenômeno museu em ambiente virtual, embora nenhum ainda consolidado e tendo em vista que os museus nesse ambiente fazem parte da rede de alcance mundial, a WWW (Word Wide Web), acreditamos que dentre as opções de conceitos analisados e considerando que a formação de conceitos, “[...] é o resultado de uma atividade complexa, em que todas as funções intelectuais básicas (atenção deliberada, memória lógica, abstração, capacidade para comparar e diferenciar) tomam parte [...]” (NÉBIAS, 1999, p. 2), o conceito que, segundo Lima (2012), mais reflete a complexa mudança dos museus, objetos e seus serviços em um sistema info-tecnológico, é o termo *webmuseum*, utilizado pela museóloga Maria Lúcia de Niemeyer Matheus Loureiro, pois o prefixo Web do termo *Webmuseum* já direciona para o contexto virtual. Não há como ser Web sem ser em ambiente do ciberespaço.

Já a utilização do termo museu virtual pode gerar questionamentos, uma vez que, o virtual é um potencial, que não se limita ao ambiente digital e muito menos a ambientes intangíveis da informática, como os ambientes do ciberespaço. (LÉVY, 1996)

Nesse sentido, reconceituamos *Webmuseum* como um ambiente informacional virtual, dinâmico e interativo sem fins lucrativos, que funciona sem barreira de tempo e de espaço geográfico e que reúne, expõe e divulga simulacros (reprodução) de obras de arte atualizadas, obras de arte originárias de processos orgânicos ou criadas por *softwares* de criação de imagens e que se utiliza de ferramentas audiovisuais (imagem, som, vídeo) e da comunicação em rede para possibilitar o acesso à contemplação, ao conhecimento e ao

entretenimento, destinado a um grande número de pessoas usuárias em posse de um dispositivo eletrônico, conectado à rede Internet.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente os museus possibilitam que, a partir de um dispositivo de acesso à rede Internet, qualquer pessoa possa visitar obras de artistas consagrados sem sair do lugar em que está, uma característica da ubiquidade oferecida pelas TIC, que se caracteriza pelo acesso a informação disponível em vários lugares ao mesmo tempo. Tal característica amplia a condição de acesso e de apropriação de bens artísticos e culturais, o que só era possível com o deslocamento geográfico para visitas presenciais.

As reflexões apresentadas apontam para a real necessidade de atualização do conceito de ‘Museu’ dado órgão responsável por essas questões, o ICOM. Torna-se necessário considerar as atualizações tecnológicas que já fazem parte dos principais museus do mundo, que passam a trabalhar com referenciais patrimoniais digitais, que oferecem novos serviços com recursos cada vez mais interativos, favorecendo as relações entre obra e usuário no ambiente desterritorializado do ciberespaço, com o uso de interfaces culturais mais dinâmicas interativas e instrutivas.

Nesse sentido, a recomendação do uso do termo *Webmuseum*, apresenta-se adequada por revelar em seu prefixo o ambiente a que pertence, o ciberespaço, revelando o uso das TIC com objetivos humanistas em uma perspectiva cultural e artística voltada para novas formas de ver e de pensar o mundo.

MUSEUM AND ITS TYPES: the *webmuseum* featured

ABSTRACT

The rapid development of Information and Communication Technologies - TIC, coupled with the advancement of the global Internet computer network have framed new concepts and definitions such as virtual reality, immersive environments, webmuseums, digital museums, electronic art, cyber art, among other terminologies that are becoming more and more common and are present in everyday Web users. To better understand the terminologies used to describe museum in the virtual environment, we present a summarized table of terms such as webmuseum, virtual museum, digital museum and their derivatives in order to define the elements that differentiate or resemble them. We used the bibliographic descriptive method for identifying the concepts presented by some expert authors in the field. In conclusion, we recommend the use of the term webmuseum for museums in cyberspace as the most appropriate and we define the concept, comprehending its meaning and characteristics.

Keywords: Museum. *Webmuseum*. Types of museum's websites.

Artigo recebido em 25/06/2013 e aceito para publicação em 26/04/2014

REFERÊNCIAS

- ASCOTT, R. The museum of the third kind. **Intercommunication**, Tokyo, n. 15, 1996. Available in: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html>. Access: 07 set. 2013.
- BARRETO, A. A. Uma quase história da Ciência da Informação. **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, abr. 2008. Disponível em : <http://dgz.org.br/ago07/Ind_com.htm>. Acesso em: 28 ago. 2011.
- BATTRO, A. M. **Del museo imaginario de Malraux al museo virtual**. 1999. Available in: <<http://www.byd.com.ar/mv99sep.htm>>. Access: 07 set. 2013.
- BELLIDO GANT, M. L. **Artes, museos y nuevas tecnologías**. Gijón: Trea, 2001.
- BERNERS-LEE, T. **The world wide web: past, present and future**. 1996. Available in: <<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/1996/ppf.html>>. Access: 07 set. 2013.
- DELOCHE, B. **El museo virtual: hacia una ética de las nuevas imágenes**. Gijón: Trea, 2001.
- FAJARDO, C. R. **Técnicas documentales aplicadas em museología**. (20-?). Disponível em: <http://www.sernageomin.cl/Museo_Geologico/documentos/Cramos.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2013.
- FULFORD, R. **Curators in cyberspace**. [19--?]. Available in: <<http://www.robertfulford.com/curators.html>>. Access: 08 set. 2013.
- FUMERO, A.; ROCA, G. **Web 2.0**. Madrid: Fundación Orange, 2007. Disponível em: <http://fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2011.
- HENRIQUES, R. **Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus**. Lisboa, 2004. Disponível em: <www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2012.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (IBRAM). **10ª semana de museus: museus em um mundo em transformação: novos desafios, novas inspirações**. 14 -20 de maio de 2012.
- INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. **Museum definition**. Paris, c.2010-2012. Disponível em: <<http://icom.museum/who-we-are/the-vision/museum-definition.html>>. Acesso em: 07 set. 2013.
- INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. **Código de ética para museus do ICOM**. São Paulo, 2008. Disponível em: <www.museumpm.com.br/legislacao/codigoEtica.pdf>. Acesso em: 07 set. 2013.
- JENSEN, J. F. Interactivity: tracing a new concept in media and communication studies. **NordicomReview**, Göteborg, v. 19, p. 185-204, 1998. Available in: <http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf>. Access: 19 abr. 2012.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIMA, F. R. B. **Imagem & tecnologia: webmuseu de arte**. 2012. 126 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2012.
- LOUREIRO, M. L. de Niemeyer. **Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual**. 2003. 208 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.
- _____. Arte e imagem: musealização e virtualização. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 6, dez. 2004. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/dez04/Art_03.htm>. Acesso em: 4 abr. 2011.
- OLIVEIRA, J. C. O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital. **Comunicação e Sociedade**, Portugal, v. 12, p.147-161, 2007. Disponível em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/cs_um/article/viewDownloadInterstitial/4796/4509>. Acesso em: 6 jun. 2012.
- PINHO, J. A. S. As novas tecnologias da informação e comunicação diante da transversalidade entre natureza e cultura. **Culturas Midiáticas**, João Pessoa, ano I, n.

1, jul./dez., 2008. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/b29c8438c920100526091245.pdf>>. Acesso em: 24 de jun. de 2011.

PLAZA GONZALES, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SCHWEIBENZ, W. **The “virtual museum”**: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. 1998. Available in: <http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_isi98>. Access: 07 set. 2013.

SUANO, M. **O que é museu**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

VARGAS, L. R. **Museos de arte y nuevastecnologías**: las musas en la realidad

virtual. 2008. Available in: <<http://discursovisual.cenart.gob.mx/antiores/dvweb08/art15/art15.html>>. Access: 07 set. 2013.

VELEZ JAHN, G. Museos virtuales: presente y futuro. In: CONFERENCIA VENEZOLANA SOBRE APLICACION DE COMPUTADORAS EN ARQUITECTURA- FAU-UCV, 1., 1999, Caracas. **Anais eletrônicos...** Espanha: Cumincades, c2004. Disponível em: <<http://cumincades.scix.net/data/works/att/6132.content.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2012.

YASSUDA, S. N. **Documentação museológica**: uma reflexão sobre o tratamento descritivo do objeto no Museu Paulista. 2009. 180 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2009.