

# O QUE SE PODE DESIGNAR COMO MUSEU VIRTUAL SEGUNDO OS MUSEUS QUE ASSIM SE APRESENTAM...

Diana Farjalla Correia Lima\*

## RESUMO

A pesquisa Termos e Conceitos da Museologia (UNIRIO) conjuga, em contexto da informação e comunicação, a Museologia e a Ciência da Informação. Enfoca, no processo que reflete a consolidação de novos campos do conhecimento, a questão da Linguagem de Especialidade --- linguagem profissional --- referenciando estudos produzidos pelo campo museológico para disseminação da produção científica com recursos associados da Linguagem Documentária. Deste modo, alcança o espaço da normalização terminológica. O universo de investigação (em um dos seus 4 subprojetos) focalizou o tema Museus Virtuais objetivando identificar, analisar características teóricas e práticas que configuram esta nova tipologia, um modelo decorrente dos processos -- ou melhor: dos desafios impostos pelas atuais Tecnologias da Informação e da Comunicação surgidos a partir dos anos 90 do século XX. Cabe destacar nas consultas e análises concernentes aos trabalhos --a) nos campos do conhecimento: além dos citados, a produção da Filosofia, Lingüística, Comunicação, Ciências da Computação entre outras áreas relacionadas ao tema; -b) a representação de Museus ditos Virtuais: entendendo-se como tal modelo o perfil da apresentação do museu nos espaços eletrônicos (sites), i. e, ostentando ou o termo *virtual* na sua designação (nome/título) ou, por outro lado, indicando este termo em qualquer parte do site permitindo, assim, reconhecer sua condição. Os museus selecionados foram os que se apresentaram autodenominados Museus Virtuais representados por 79 sites de vários países. E verificou-se, sob perspectiva da compreensão conceitual e da prática desenvolvida pelo campo, que a designação comporta determinar três categorias que foram assim nomeadas pela pesquisa: - Categoria A, *Museu Virtual Original Digital* (= Museu e Coleção sem correspondentes no mundo físico); - Categoria B, *Museu Virtual Conversão Digital* (= Museu e Coleção com correspondentes no mundo físico); - Categoria C, *Museu Virtual Composição Mista* (= Museu sem correspondente no mundo físico e Coleção convertida digitalmente).

**Palavras-chave:** Museu Virtual. Museologia e Informação. Termos e Conceitos da Museologia. Normalização Terminológica.

Ciberespaço [...] o termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (PIERRE LÉVY).

## 1 MUSEU VIRTUAL: uma nova questão se apresenta...

O surgimento do que se convencionou denominar ciberespaço abriu um novo tipo de espaço para a inserção dos Museus, de modo diferente do que se acostumara a ver. Ou seja, de

---

\* Bacharel em Museologia (Museu Histórico Nacional – UFRJ); Doutora em Ciência da Informação (IBICT/UFRJ) E-mail: diana@skydome.com.br

um tradicional espaço físico relacionado à ocupação de um território material, tangível, o museu passou a se deparar com o espaço virtual, material, intangível e também identificado por muitos autores como desterritorializado.<sup>1</sup>

Neste novo cenário, a existência de museus no ambiente Internet – espaço web – e a partir desta nova situação deu-se o uso da denominação Museu Virtual. E, no fim do século passado, os vários sites de museus criados sinalizaram que a nova modalidade ou formato constitui para o campo museológico um fato inegável.

Não só uma nova tipologia se elaborava abrindo perspectivas diferentes das tradicionalmente conhecidas, vindo requerer adequações para exercer a informação e comunicação na Museologia, como também passou a gerar inquietação na comunidade especializada que se deparou, no contexto da perspectiva conceitual e das práticas associadas, com o emprego, muitas vezes, conflitante para o termo e conceito Museu Virtual entre instituições denominadas museus, outras assemelhadas e demais espaços afins<sup>2</sup>. Ainda, foi objeto temático na relação com produção de arte.<sup>3</sup>

E, ao iniciar este novo século, tornou-se necessário e premente identificar a nova forma e o sentido representados pela denominação Museu Virtual.

Com relação a situação de indefinição, faz-se interessante mencionar a afirmativa de Werner Schweibenz<sup>4</sup> em 2004 (professor à época do Departamento de Ciência da Informação, Universidade de Saarland, Alemanha), ao destacar que

Museus virtuais na Internet encontram-se “ em construção ” há cerca de dez anos. É um tempo curto em comparação com a longa tradição de museus “tijolo e argamassa”. Ao Museu virtual falta ainda uma definição (...)

---

<sup>1</sup> LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

<sup>2</sup> Por ocasião do encontro do Comitê Regional do ICOFOM para América Latina e Caribe, ICOFOM LAM (2004), o documento final Antigua- Carta de Guatemala (recomendações); apontava para análise e inclusão “no campo da Museologia” das “experiências virtuais” que estavam ocorrendo. Estas práticas representam os sentidos expressos nas três Categorias conceituais para Museu Virtual construídas (verificadas) pela pesquisa enfocada no presente artigo.

ICOFOM LAM. Antigua, Guatemala Charter: 2004. In: DECAROLIS Nelly. (Comp.). **El pensamiento museológico latinoamericano: los documentos del ICOFOM LAM. Cartas y Recomendaciones. 1992-2005**. Córdoba (Argentina): ICOFOM LAM; ICOFOM; ICOM. 2006. p. 168.

<sup>3</sup> No espaço da arte cibernética, Roy Ascott, ‘experimentador’ e teórico, apontou modalidades para museus de arte no espaço net similares a duas das três Categorias conceituais para Museu Virtual construídas (verificadas) pela pesquisa enfocada no presente artigo.

ASCOTT, Roy. The museum of the third kind. **InterCommunication**. n. 15. 1996. Disponível em: <[http://www.nticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic015/ascott/ascott\\_6\\_e.html](http://www.nticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_6_e.html)>. Acesso em: maio 2008.

<sup>4</sup> Virtual museums on the Internet have been “under construction” for some ten years now. This is a short time compared to the long tradition of “brick and mortar” museums. Hence the virtual museum still lacks a generally accepted definition (...) and even an established term to designate it (...) depending on the backgrounds of the practitioners and researchers working in this field.

SCHWEIBENZ, W. The development of virtual museums. **ICOM News**, 57 (3). p. 3. 2004.

amplamente aceita e até mesmo um termo reconhecido para designá-lo (...).  
(tradução nossa).

Nesta última frase o autor se refere a variedade de designações usadas e associa ao aspecto da diversidade terminológica “dependendo do conhecimento dos profissionais e pesquisadores que trabalham neste campo.”

O tema e seu debate, por conseguinte, manifestam caráter relevante para a informação e comunicação.

O caminho apontado em direção à clareza na comunicação orientou trilhar a seara da linguagem utilizada nos planos teórico e da prática profissional -- a *linguagem de especialidade*, que representa “o conjunto de marcas lexicais, sintáticas, estilísticas e discursivas que tipificam o uso de um código lingüístico em qualquer ambiente de interação social.”<sup>5</sup>

É esta forma de linguagem que, baseada em conjunto de vocábulos organizados e diferenciando-se da linguagem cotidiana, natural, assume representar conceitos que exprimem os modelos do pensamento e da ação relacionados a domínios do saber. Os termos, os conceitos e as ressignificações que possam ocorrer ilustram teorias / paradigmas, problemas / questões, atividades e quaisquer outras facetas que compõem um campo científico.

A esta altura nunca é demais lembrar: a Museologia é um campo ‘jovem’ ainda em processo de consolidação. E um dos indicadores deste processo em qualquer domínio do conhecimento é a linguagem profissional que deve estar baseada em construção consistente, ou seja, sem apresentar dubiedade nos termos e conceitos, permitindo entendimento pelos agentes institucionais (museus e afins) e pessoais (museólogos e outros profissionais de museus<sup>6</sup>), além do público em geral a exemplo dos visitantes que usufruem das exposições, e demais usuários dos serviços e produtos oferecidos pelos museus.

A terminologia museológica pela qualidade de expressar um bem simbólico representa, em virtude de tal atributo de valor, um patrimônio que o campo detém, e a questão da sua relação com informação e comunicação em museus tem sido objeto de estudos pela Museologia.

---

<sup>5</sup> SARMENTO Manoel Soares, SANTOS, Carlos Almeida. Linguagens de especialidade: um inventário de verbetes para dicionários técnico-científicos. Congresso Nacional de Lingüística e Filologia (9). Caderno do CNLF, v. 9, n. 16. Ano? Disponível em: <http://www.filologia.org.br/ixcnlf/16/10.htm>. Acesso em: 07 jan. 2008.

<sup>6</sup> ICOM – International Council of Museums. **Código de ética para museus**. Seul (Coréia do Sul). Outubro 2004. Disponível em: <http://www.icom.org.br/codigoeticaICOM2006.pdf>. Acesso em: 05 dez. 2008.

ICOM – International Council of Museums. Statutes: **Definition of terms**. Viena (Áustria). Agosto 2007. Disponível em <http://icom.museum/statutes.html#3>. Acesso 02 dez. 2008.

Em se tratando de grupos internacionais que congregam profissionais de museus (e as próprias instituições) pode-se citar o ICOFOM -- International Committee for Museology -- Comitê Internacional para Museologia do ICOM -- International Council of Museums -- Conselho Internacional de Museus <sup>7</sup>. Os trabalhos neste Comitê existem formalmente desde 1993 ao ser criado o projeto permanente de pesquisa Terms and Concepts of Museology.

A pesquisa brasileira Termos e Conceitos da Museologia, desenvolvida na Universidade Federal do Rio de Janeiro, UNIRIO (Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, PPG-PMUS UNIRIO/MAST), é ramo deste grupo internacional. Integrando quatro subprojetos no seu panorama de investigação sobre linguagem de especialidade, leva em consideração a *linguagem documentária*, instrumento de mediação que, sob a forma dos vocabulários controlados (dos quais os thesauri são os mais complexos e refinados), permite o acesso à produção científica, elemento básico para elaborar e dar continuidade ao processo de pesquisas que fundamentam a produção de conhecimento (reflexão e ação em processo permanente).

Deste modo, a pesquisa no seu estudo de termos e conceitos trata do acesso, da transferência e disseminação (informação em museus) calcados em conteúdos capazes de eliminar ‘ruídos’ que alimentam a sensação de inquietude. Ressalta a *normalização terminológica* que, por sua vez, fundamenta-se no conceito do “metodologicamente útil”, isto é, estabelecer a harmonização em “espaço sociocultural e lingüístico” <sup>8</sup>, compreendendo-se tal ação como capaz de estabelecer e fazer corresponder, conforme Depecker <sup>9</sup>, “os termos uns com os outros no seio da mesma língua e entre línguas, gerenciando os usos”. A harmonização, sob a forma da normalização terminológica em ambientes profissionais, faz-se necessária quando há confusão gerada pela indeterminação na aplicação de termos diferentes para um mesmo conceito ou mais de um conceito para o mesmo termo.

O subprojeto Termos e Conceitos da Museologia: Terminologia e Significações/Noções Utilizadas em Diferentes Contextos de Feição Museológica (Museus

---

<sup>7</sup> O ICOM é filiado à Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura -- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO.

<sup>8</sup> FAULSTICH, Enilde. Socioterminologia: mais que um método de pesquisa, uma disciplina. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 24, n. 3, 1995. Disponível em:

<[www.ibict.br/cionline/include/getdoc.php?id=875&article=529&mode=pdf](http://www.ibict.br/cionline/include/getdoc.php?id=875&article=529&mode=pdf)>. Acesso em: 04 jul. 2008.

<sup>9</sup> DEPECKER, L. Terminologie et standardization. In: Jornada Panllatina de Terminologi. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Institut Universitari de Lingüística Aplicada, 1995. p. 31. Apud FAULSTICH, Enilde. A socioterminologia na comunicação científica e técnica. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 58, n.2, abr./jun. 2006. Disponível em: <[http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_rtttext&pid=S0009-67252006000200012&lng=pt&nrm=iso](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_rtttext&pid=S0009-67252006000200012&lng=pt&nrm=iso)> Acesso em:03 jul. 2008.

Virtuais)<sup>10</sup> dedicou-se a nova tipologia museológica em questão, nos aspectos do modelo e da ação desenvolvidos pelo campo e expressos pela fraseologia profissional e, para tanto, o estudo envolveu além de fontes tradicionais textuais o mundo tecnológico digital que dá ‘formata’ e dá abrigo ao Museu Virtual.

## **2 MUSEU VIRTUAL: desenhando a pesquisa**

A investigação que se descortinou no panorama do subprojeto -- de acordo com o tema da pesquisa que a sedia, isto é, acesso, transferência e disseminação da informação em museus, destacando as linguagens profissional e documentária em busca da normalização terminológica – teve como objetivo geral identificar e classificar modelos / formatos configurando a tipologia Museu Virtual nos enfoques conceituais e práticos aplicados para o termo, visando, ao estabelecer a adequação entre vocábulos e interpretações, eliminar ‘ruídos’ na comunicação que alimentam a sensação de inquietude no campo, já mencionada.

E esboçou para os objetivos específicos duas vertentes investigativas.

Em uma linha teve como objeto para sua análise os sites de museus, deste modo, tomando por base a apresentação feita pelos museus situados no espaço web -- ciberespaço.

Noutra, tratou de analisar as fontes produzidas pelo campo museológico e demais áreas do saber relacionadas (algumas já mencionadas acima), associando aos textos de reflexão teórica as produções ao feitio de listas de termos e outros tipos de vocabulários controlados destacando-se os tesouros e, ainda, dicionários etimológicos e técnicos entre demais fontes de consultas similares.

Esta abordagem em duas linhas convergentes esteve ligada, no primeiro caso, a vocalização deste grupo de museus perante o seu próprio campo, melhor dizendo, trata da condição termo e conceito vinculada ao entendimento dado ao formato deste museu. Reflete o contexto museológico na sua prática.

No segundo, o contexto está vinculado aos usos do termo e conceito envolvendo outros campos do saber além da Museologia. E este recorte ofereceu condições, também, para reconhecer a apropriação / assimilação terminológica procedente de outras áreas feita pela reflexão do campo museológico.

Ao longo do desenvolvimento dos trabalhos foi necessário ao estudo trabalhar com termos relacionados ao Museu Virtual.

---

<sup>10</sup> O subprojeto de pesquisa focalizando a questão dos museus virtuais teve como bolsista (IC) Pedro de Barros Mendes (2007/08). Depois, como bacharel em Museologia colaborou na análise dos dados.

Tem-se assim: *Cibermuseu*, museu no ciberespaço; e *Webmuseu*, museu na web, como exemplos do que se denomina termos correlatos, tendo em vista que um Museu Virtual é considerado um cibermuseu na medida em que se encontra situado na web. E há outras designações (menos freqüentes) como “museu on-line, museu eletrônico, hipermuseu, museu digital”<sup>11</sup>. Esta aplicação de idêntico sentido aos diferentes termos foi encontrada nas fontes consultadas que, do mesmo modo, a atribuem ao Museu Virtual.

Não é estranho que isto aconteça. O termo *virtual* é utilizado tanto para indicar o que se cria por meio do computador sem existir o referente no mundo físico, como também para o que existe no mundo real (mundo físico) e sofre processo de digitalização<sup>12</sup>.

E em razão desta circunstância relativa ao processo tecnológico de produção dos Museus Virtuais e, por conseqüência sua coleção -- um patrimônio musealizado -- a designação Patrimônio Digital<sup>13</sup> foi também objeto de estudo, compreendendo-se como *digital*, por um lado, as produções convertidas a partir deste recurso, isto é, reproduzidas digitalmente (o produto de origem não procede desta tecnologia, entendendo-se como ‘copiado’ por recurso digital) e, por outro lado, as produções criadas digitalmente (o produto original deriva do processo de ‘criação’ da tecnologia digital).

Ainda, no conjunto de termos tratados focalizou-se o espaço das comunicações por redes de computação em escala global, o *Ciberespaço*, que abriga incontável quantidade de informação e no qual estão imersas as representações do museu do tipo digital / digitalizado, o Museu Virtual.

Em se tratando do processo para entendimento da configuração do que seja um Museu dito Virtual, especificamente com referência aos sites de museus -- análise desenvolvida no espaço web -- foi estabelecido um procedimento metodológico para o reconhecimento. Determinou-se para atendimento a categoria conceitual e técnica (tipologia) um termo padrão que, amplamente, seja utilizado (portanto, aceito) pelo campo museológico a fim de designar o que se entende por este tipo de museu.

O termo padrão que se escolheu, como não poderia deixar de ser, foi virtual. Sendo que a identificação obedeceu atender esta qualificação sob dois modos de apresentação do

---

<sup>11</sup> “on-line museum, electronic museum, hypermuseum, digital museum”.

SCHWEIBENZ, W. 2004. Op. cit. p. 3.

<sup>12</sup> TORQUE COMUNICAÇÃO E INTERNET. **Internet - Glossário de termos usados na Internet**. Santa Catarina. 1997. Disponível em: <<http://www.torque.com.br/internet/glossario.htm>>. Consultado em: jun e 2008.

<sup>13</sup> UNESCO - United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. **Charter on the Preservation of Digital Heritage**. Paris, 2003. Disponível em: <[http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)> Consultado em: jun. 2008.

museu no site: --a) o termo Virtual associado ao nome do museu, deste modo titulando-o; -- b) ou nomeando este caráter em alguma parte do site analisado.

A partir desta forma de apresentação encontrada nos websites, foram selecionados os museus segundo este aspecto indicativo da sua qualidade. Assim foram identificados em virtude da autodenominação, isto é, o museu se apresentando textualmente como Museu Virtual, portanto, identificando-se como tal.

Ainda, em razão do que se poderia nomear de identidade geográfico-cultural dos museus selecionados, foram estabelecidos dois indicadores para verificar no site sob análise a situação da instituição ou dos responsáveis quanto à sua localização no Brasil ou no exterior. E considerou-se a presença de qualquer um destes indicadores como válido.

O primeiro indicador está relacionado aos caracteres alfabéticos designando de forma abreviada o nome do país no sistema de endereçamento do Identificador Universal de Recursos (Universal Resource Identifier - URL). O segundo indicador se refere à categoria denominada 'Contato' que apresenta o endereço postal eletrônico (e-mail) no qual consta, também, a identificação do país.

Quanto às fontes que abordam os termos e conceitos selecionados pela pesquisa destacam-se, além do relatado acima, as diretrizes especializadas para tratamento do tema do patrimônio musealizado e que procedem das análises elaboradas nos textos dos *Documentos Patrimoniais* -- conjunto de documentos que foram, assim, nomeados pela coordenação da pesquisa e, a partir de 2006, utilizados para os subprojetos integrantes como termo operacional referido a textos normativos -- Convenções, Recomendações, Declarações, Cartas, Compromissos, Normas e similares -- representando a produção internacional e ou nacional que, em especial, destaca o conjunto relativo às normas / procedimentos para tratamento do tema patrimônio, quer seja indicando a interpretação conceitual como o exercício prático e oriundos das instâncias especializadas tais como ICOM – Conselho Internacional de Museus; ICOMOS – Conselho Internacional de Monumentos e Sítios; UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura e IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, entre outras entidades.

De posse destes pontos estabelecidos e ligados o desenho da pesquisa se configurou...

### **3 MUSEU VIRTUAL: bases para o exercício do processo analítico**

Convém que se reporte no estudo encetado para museus que se manifestam na web, portanto, representados no universo do ciberespaço; a determinados elementos usados como

fundamentos teóricos, relacionando-os ao contexto das práticas estudadas, ambiente no qual os museus desta tipologia se estabelecem apresentando suas ‘existências’ virtuais.

Inicialmente, deve-se apontar como foi compreendido na pesquisa o termo virtual e qual autor respalda o conceito aplicado ao ciberespaço. Conforme Pierre Lévy <sup>14</sup> (que enfocou o tema dos museus virtuais) o “virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual, virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. E continua explicitando: “o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”). Para o autor o virtual existe como potência, por conseguinte, em processo para a realização.

E, também, com referência ao virtual, Lévy <sup>15</sup> complementa relacionando-o ao *ciberespaço*, “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores”, explicando que neste ambiente está sediado “o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos [...], que transmitem informação proveniente de fontes digitais ou destinadas à digitalização”. Afirma, ainda, que “Será em breve o principal equipamento coletivo internacional da memória”. E nunca é demais repetir: a Museologia e o Patrimônio se relacionam às manifestações da memória coletiva.

Ainda, *virtual*, permite ser indicativo do que não possui correspondente físico (mundo real), apresentando o mesmo sentido dado a desterritorializado.

Cabe mencionar que o uso inicial do termo *virtual* está ligado ao sentido de aplicação no ambiente computacional. Refere-se a coisas simuladas pelo computador, como por exemplo, ‘memória virtual’, ou seja, a memória que não foi realmente desenvolvida no processador. Na atualidade, especialmente na Informática é aplicado às coisas que são criadas por meio do computador, criação digital, e também a outras existentes no mundo físico (real) e submetidas ao processo de reprodução por digitalização.

Deve-se a William Gibson, <sup>16</sup> autor do romance de ficção científica *Neuromancer*, ter cunhado o termo *Ciberespaço* (espaço que contempla os termos da pesquisa que se relata) que ele descreve como:

---

<sup>14</sup> LEVY, P. 1996. Op. cit. p. 15-16.

<sup>15</sup> LEVY, P. 1999. Op. cit. p. 92.

<sup>16</sup> “A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...”

GIBSON, William. **Neuromancer**. 1984. capítulo 3. Disponível em: <<http://project.cyberpunk.ru/lib/neuromancer/>>. Consultado em: mai. 2008.

A alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos em cada nação, sendo ensinados conceitos matemáticos... Uma representação gráfica dos dados captados dos bancos de cada computador no sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luzes que alcançam o ‘não espaço’ da mente, aglomerados e constelações de dados. Como as luzes da cidade recuando... (tradução nossa).

O formato digital, em termos do seu entendimento com valor de patrimônio cultural, relaciona-se ao bem simbólico resultante de mais um novo processo tecnológico surgido em tempos recentes. No caso do Museu Virtual, este novo modelo se insere no âmbito do *Patrimônio Digital* comportando a seguinte definição proposta por meio de documento representativo de consenso internacional – UNESCO <sup>17</sup> :

O patrimônio digital compreende recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo, ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, [que] são cada vez mais criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital. Quando os recursos são “criados em modo digital”, não existe outro formato além do objeto digital. Materiais digitais incluem textos, bases de dados, imagens extáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, e páginas web, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles geralmente são passageiros e requerem produção, manutenção e gerenciamento específicos para serem preservados. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros e, por isso, constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para as gerações atual e futura. Este patrimônio existe em qualquer língua, em qualquer parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressão humanos. (grifo do autor -- tradução nossa).

O ambiente que inclui as páginas eletrônicas do Museu Virtual, contexto web, *World Wide Web* -- www ou W3, compreende:

[...] coleção de texto, documentos e arquivos multimídia distribuídos globalmente e outros serviços ligados em rede, de modo a criar uma imensa biblioteca eletrônica a partir da qual informações podem ser recuperadas rapidamente por pesquisas intuitivas. A Web representa a aplicação da tecnologia hipertexto e uma interface gráfica com a Internet para recuperar informação contida em documentos especialmente formatados que podem

---

<sup>17</sup> “The digital heritage consists of unique resources of human knowledge and expression. It embraces cultural, educational, scientific and administrative resources, as well as technical, legal, medical and other kinds of information created digitally, or converted into digital form from existing analogue resources. Where resources are “born digital”, there is no other format but the digital object. Digital materials include texts, databases, still and moving images, audio, graphics, software and web pages, among a wide and growing range of formats. They are frequently ephemeral, and require purposeful production, maintenance and management to be retained. Many of these resources have lasting value and significance, and therefore constitute a heritage that should be protected and preserved for current and future generations. This ever-growing heritage may exist in any language, in any part of the world, and in any area of human knowledge or expression.” (grifo do autor).

UNESCO - United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. **Charter on the Preservation of Digital Heritage**. Paris, 2003. Artigo primeiro. Disponível em: <[http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)> Consultado em: jun. 2008.

residir no mesmo computador ou serem distribuídos entre vários computadores ao redor do mundo (tradução nossa).<sup>18</sup>

E as páginas web que “podem conter texto, imagens e arquivos de áudio e vídeo, além de ligações com outros documentos na rede”<sup>19</sup> constituem os *documentos hipermídia* que combinam hipertexto e multimídia expostos nos sites.

#### **4 MUSEU VIRTUAL -- SINAIS: museus autodenominados virtuais**

Na seleção dos museus que se autodenominaram segundo a qualificação Museu Virtual e com respeito ao entendimento dado para a designação padrão proposta (termo = virtual), a pesquisa encontrou nas fontes textuais mais de um sentido (definição / conceito), quer fosse dado por autores museólogos e/ou profissionais de museus, como emprestado por especialistas de outras áreas do saber relacionadas à Museologia neste assunto.

Do mesmo modo este entendimento marcou presença nos sites analisados, no entanto, isto se relatará com detalhes no tópico seguinte.

A diversidade interpretativa vem ilustrar a situação que se mencionou no início deste artigo: a inquietação do campo em virtude da percepção de ‘ruídos’ na comunicação que são originários de imprecisões conceituais dos léxicos e, sobretudo, da inexistência de determinação terminológica que, resultante de consenso do campo, venha estabelecer o processo da normalização com vistas ao intercâmbio informacional.

A partir destas interpretações que se fazem presentes no campo, os conceitos identificados para o termo foram arranjados sob a forma de três conjuntos que se nomeou Grupos Interpretativos, exemplificando as diferentes noções que representam e que a seguir se expõe.

-- *Museu Virtual: Grupo Interpretativo 1* – Museu e Coleção existentes somente no meio virtual, ou seja, sem correspondentes no meio físico.

O museu é identificado ao formato que se denomina desterritorializado. Só existe na representação do site do computador. Não há referência física da sua existência ‘real’.

Torna-se interessante destacar, neste grupo, três definições que ilustram mudanças já observadas em dois períodos diferentes para o termo Museu Virtual: fins dos anos 90, século

---

<sup>18</sup> [...] “collection of globally distributed text and multimedia documents and files and other network services linked in such a way as to create an immense electronic library from which information can be retrieved quickly by intuitive searches. The Web represents the application of hypertext technology and a graphical interface to the Internet to retrieve information that is contained in specially formatted documents that may reside in the same computer or be distributed across many computers around the world.”

WORLD WIDE WEB. In: COLUMBIA Electronic Encyclopedia, The. **The Columbia Electronic Encyclopedia**. Columbia University Press 2004. Disponível em: <<http://www.reference.com/search?q=world+wide+web>> Consultado em: mai. 2008.

<sup>19</sup> TORQUE... 1999. Op. cit.

XX (as duas primeiras datadas de 1998), e fins da primeira década do século XXI (a terceira datada de 2008).

[...] manifestação imagética das novas tecnologias da informação e da comunicação. Desterritorializado, existe apenas em processo, na memória do computador ou nos aparatos da realidade virtual. Recria-se continuamente, e não tem limites. No museu virtual, o homem tem uma relação inusitada com o tempo, o espaço, a matéria e com a sua própria capacidade de criar e de pensar-se.<sup>20</sup>

[...] uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais compostos em variadas mídias e, em função de sua capacidade de proporcionar conectividade e vários pontos de acesso, possibilita transcender métodos tradicionais de comunicar e interagir com visitantes, sendo flexível com relação a suas necessidades e seus interesses; não há lugar ou espaço físico, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados em todo o mundo.<sup>21</sup> (tradução nossa)

[...] uma coleção de imagens gravadas digitalmente, arquivos de som, documentos de texto e outros dados de interesse histórico, científico ou cultural, que são acessados através de meios eletrônicos. Um museu virtual não abriga objetos reais e, portanto, não dispõe da permanência e das qualidades únicas de um museu na definição institucional do termo.<sup>22</sup> (tradução nossa)

-- Museu Virtual: Grupo Interpretativo 2 – Museu e Coleção com correspondentes no mundo físico.

O Museu e a Coleção representam, efetivamente, a materialidade do patrimônio musealizado. Além de estarem ocupando um território ‘real’, também, estão representados no espaço web (site).

Ilustrando o conceito de Museu Virtual: “museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio. [...] vertentes virtuais de determinado museu físico, ou seja, podem ser uma outra dimensão

---

<sup>20</sup> SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dioniso no templo das musas. Museu: gênese, idéia e representações na cultura ocidental.** 152 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - ECO/UFRJ, Rio de Janeiro. 1998. Orientadores: Paulo Vaz e Lena Vania Ribeiro Pinheiro. Anexo 1, sem paginação.

<sup>21</sup> [...] “a logically related collection of digital objects composed in a variety of media and, because of its capacity to provide connectedness and various points of access, it lends itself to transcending traditional methods of communicating and interacting with the visitors being flexible toward their needs and interests; it has no real place or space, its objects and the related information can be disseminated all over the world.”

SCHWEIBENZ, Werner. The "Virtual Museum": new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. Alemanha: School of Information Science, University of Saarland, 1998. Disponível em: <[http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual\\_museum\\_isi98](http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_isi98)>. Consultado em: 01 mai. 2008.

<sup>22</sup> [...] “a collection of digitally recorded images, sound files, text documents, and other data of historical, scientific, or cultural interest that are accessed through electronic media. A virtual museum does not house actual objects and therefore lacks the permanence and unique qualities of a museum in the institutional definition of the term.”

VIRTUAL MUSEUM. In: ENCYCLOPAEDIA Britannica. 2008. **Encyclopædia Britannica Online.** Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630177/virtual-museum>> Consultado em: jun. 2008.

do museu físico” e que tenha as “ações museológicas, ou parte delas trabalhadas num espaço virtual”<sup>23</sup>.

-- Museu Virtual: Grupo Interpretativo 3 – Museu sem correspondente no mundo físico e Coleção com correspondência no mundo físico convertida digitalmente.<sup>24</sup>

O Museu é criado digitalmente e só existe na web, mas a coleção que é exibida resulta de coleta e do arranjo (imagens ou textos) feitos por este Museu Virtual, procedendo de vários lugares, instituições, pessoas da vida real.

[...] sítios construídos e mantidos exclusivamente na web, destinados a reunir virtualmente e a expor [...] cópias digitais de obras [...] que existem (ou existiram) no espaço físico. [...] Compartilham com os museus [...] construídos no espaço físico características e funções [...] destinam-se a produzir, processar e transferir informações, e mantém interface com a sociedade de modo a propiciar visibilidade / acesso a suas coleções e informações.<sup>25</sup>

Os três sentidos identificados e analisados pela pesquisa (dos quais se deu pequena amostra de citações neste artigo) levaram o estudo a definir o que permite ser caracterizado sob o termo e o conceito de Museu Virtual, consoante formatos construídos pelos agentes do campo.

## **5 MUSEU VIRTUAL: a pesquisa responde construindo três categorias**

Houve que se considerar a perspectiva empírica que engloba os sites destes museus em foco, isto é, a face virtual que apresentam no plano da experiência e em consonância com os indicadores acima explicitados. E o cenário investigativo que se formou veio a determinar sua abrangência.

Deste modo, os museus de acordo com atributos que são referentes à sua elaboração e segundo o significado dado para *virtual* foram identificados segundo duas linhas de caracterização. E, como não poderia ser de outro modo, suas coleções, também, foram identificadas segundo o mesmo caráter.

---

<sup>23</sup> HENRIQUES, Rosali. **Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus**. Lisboa. 2004. p. 11. Disponível em: <[www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali\\_henriques\\_museus\\_virtuais.pdf](http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf)>. Consultado em: mai. 2008.

<sup>24</sup> Esta caracterização tipológica oriunda da presente pesquisa não é expressa por Roy Ascott ao mencionar webarte em museus na net.

<sup>25</sup> LOUREIRO, Maria Lucia Niemeyer Matheus. **Museus de Arte no Ciberespaço: uma abordagem conceitual**. 2003. 208 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). IBICT/UFRJ. Rio de Janeiro. Orientadoras: Lena Vania Ribeiro Pinheiro e Maria Nélide Gonzáles de Gómez. p. 178 -179.

A primeira linha (a) dizendo respeito a criações de origem digital (sem correspondência no mundo físico); e a segunda (b) relativa aos produtos digitalizados (resultantes) de elementos existentes no mundo real (correspondendo ao mundo físico).

Conforme já foi explicado o termo Virtual, agregado ao nome do museu ou indicado como modelo da sua natureza em qualquer parte do site, estabeleceu o padrão para o processo seletivo dos museus analisados nas duas linhas (a – b). Tal característica verificada pela pesquisa e que permitiu aos museus serem qualificados segundo o entendimento de *museus autodenominados virtuais*, leva a considerar que a designação expressa o pensamento que o próprio campo da Museologia acata e referenda, tendo em vista que os museus se identificam desta maneira e, por este modo, reconhecem-se publicamente. E esta informação representando o perfil virtual destes museus circula em veículo de comunicação em escala global.

A análise sobre museus virtuais no universo da pesquisa (no espaço web e através a bibliografia especializada) ao final do processo classificatório alcançou sob o ponto de vista quantitativo setenta e nove (79) Museus Virtuais,<sup>26</sup> sendo quarenta e um (41) brasileiros e trinta e oito (38) de outros países – os endereços eletrônicos permitiram a identificação deste quesito.

Sob a perspectiva qualitativa a interpretação dos resultados conduziu para construir três modalidades diferenciadas de Museus Virtuais elaborando, em razão disto, três categorias conceituais calcadas nas diferentes formas de composição dos atributos que os museus apresentam na sua constituição modeladora.

As Categorias A, B, e C receberam designações que refletem o formato de elaboração, de apresentação dos museus. Por conseguinte: -- Categoria A - referente ao Museu e a Coleção sem correspondentes no mundo físico foi nomeada *Museu Virtual Original Digital*; - - Categoria B - indicando o Museu e a Coleção com correspondentes no mundo físico, foi denominada *Museu Virtual Conversão Digital*;...-- Categoria C – representando o Museu sem correspondente no mundo físico e a Coleção convertida digitalmente, foi designada *Museu Virtual Composição Mista*.

A seguir, ilustrando as categorias de Museus Virtuais elaboradas são apontados para cada uma delas, em pequenos recortes feitos a partir das tabelas e quadros de análise da

---

<sup>26</sup> Foi encontrado um número maior de sites, mas o não atendimento aos conceitos e indicadores demarcados pela pesquisa, como por exemplo, sites de comercialização de objetos titulados com o nome museu virtual; e também o fato de alguns museus terem sido retirados da internet fez com que a contagem alcançasse a quantidade mencionada.

pesquisa <sup>27</sup>, dois exemplos de museus sendo um relativo ao Brasil e o outro ao exterior, com os respectivos endereços eletrônicos.

**Categoria A --- Museu Virtual Original Digital**

Museu e Coleção sem correspondentes no mundo físico

<b>MUSEU VIRTUAL ORIGINAL DIGITAL</b>	<b>PAÍS</b>	<b>ENDEREÇO WEB</b>
Museu da Pessoa	Brasil	<a href="http://www.museudapessoa.net/">http://www.museudapessoa.net/</a>
Musée de la Personne	Canadá	<a href="http://www.museedelapersonne.ca/">http://www.museedelapersonne.ca/</a>

**Categoria B --- Museu Virtual Conversão Digital**

Museu e Coleção com correspondentes no mundo físico

<b>MUSEU VIRTUAL CONVERSÃO DIGITAL</b>	<b>PAÍS</b>	<b>ENDEREÇO WEB</b>
MAC Virtual: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo	Brasil (São Paulo)	<a href="http://143.107.32.23/mac/">http://143.107.32.23/mac/</a>
Virtual Smithsonian: Smithsonian Institution	Estados Unidos (Washington)	<a href="http://2k.si.edu/2k/node_rotunda/indexe.htm">http://2k.si.edu/2k/node_rotunda/indexe.htm</a>

**Categoria C --- Museu Virtual Composição Mista**

Museu sem correspondente no mundo físico e Coleção convertida digitalmente.

<b>MUSEU VIRTUAL COMPOSIÇÃO MISTA</b>	<b>PAÍS</b>	<b>ENDEREÇO WEB</b>
Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ	Brasil	<a href="http://www.museuvirtual.medicina.ufrj.br/">http://www.museuvirtual.medicina.ufrj.br/</a>
Virtual Museum of the History of Mineralogy	Bélgica	<a href="http://www.mineralogy.be/links.html">http://www.mineralogy.be/links.html</a>

De posse dos dados relativos aos Grupos Interpretativos 1, 2 e 3 (explanados no tópico 4 deste artigo) que representam o pensamento dos autores consultados, e dos dados das Categorias A, B e C, ora em explicitação neste tópico e expressando a apresentação dos museus nos sites; relações foram estabelecidas entre os extratos do pensar e do agir do campo museológico e demais campos que focalizam o objeto Museu Virtual.

É pertinente, então, destacar que a Categoria A, *Museu Virtual Original Digital* associa-se ao mesmo extrato conceitual do *Grupo Interpretativo 1* – modelo identificado ao

<sup>27</sup> Em virtude do limite estipulado para o número de páginas do presente artigo não foram anexados os quadros na íntegra, bem como os demais quadros trabalhados .

formato desterritorializado (sem referência física) existindo somente na representação do website.

Dando prosseguimento tem-se a Categoria B, *Museu Virtual Conversão Digital* associada ao *Grupo Interpretativo 2* – modelo que reproduz na web tanto o museu quanto a coleção de natureza material.

E por último, a Categoria C, *Museu Virtual Composição Mista* que se associa ao extrato do *Grupo Interpretativo 3* – modelo de museu criado e existente só na web, cuja coleção exibida decorre da coleta de objetos e outros elementos que existem no mundo físico.

Em consonância com o que se verificou por meio da pesquisa abordando o modelo Museu (autodenominado) Virtual, a imagem de um museu virtual como tipologia que só poderia existir na memória do computador (especialmente dentro de um formato único conforme se apontava em fins do século XX), em razão do exercício da prática em paralelo a expansão de museus pelo ciberespaço em curto espaço de tempo, já não corresponde à realidade. E permite-se afirmar que no quadro atual do campo o modelo do Museu Virtual comporta perfis diversificados que as três Categorias construídas pela pesquisa se propõem a expressar.

Finalizando: os Museus Virtuais sob as modulações de natureza ou Original Digital, ou por Conversão Digital ou, ainda por Composição Mista reafirmam o aspecto de unidade poliédrica que um termo pode ostentar para uma só designação com seus vários conceitos praticados para sua representação e, sobretudo, referendam o motivo pelo qual se trabalha para a determinação -- o entendimento comum -- dos usos interpretativos nos campos do conhecimento e, em se tratando da normalização terminológica, em prol da harmonização em contexto da informação e da comunicação.

## **WHAT CAN BE DESIGNATED AS SECOND VIRTUAL MUSEUM THE MUSEUM THAT SO IF PRESENT ...**

### **ABSTRACT**

Blending Museology and Information Science within a context of information and communication, the research project examining the Terms and Concepts of Museology (UNIRIO) addresses the issue of Specialty Language – professional language – referencing studies produced by the field of museology in order to disseminate scientific output with the associated recourses of Documentary Language, in processes that reflect the consolidation of new fields of knowledge. It thus encompasses the terminological standardization area. The universe under examination (in one of its four sub-projects) explores the topic of Virtual

Museums, in order to identify and analyze the theoretical and practical characteristics that configure this new typology, in a model shaped by the processes – or rather prompted by the challenges – of modern Information and Communication Technologies that began to appear from the 1990s onwards. It is worthwhile stressing the following aspects of the consultations and analyses undertaken for this project: a) in the following fields of knowledge, other than those already mentioned: the production of Philosophy, Linguistics, Communication and Computer Sciences among other areas related to this topic; b) the representation of so-called Virtual Museums, with this model taken as following the presentation profiles of these museums in electronic areas (websites), i.e., either using the term *virtual* in their designations (name / title) or else mentioning this term any where on the website, thus indicating acknowledgment of this status. The selected museums were those calling themselves Virtual Museums, represented by 79 websites in a wide variety of countries. From the standpoint of conceptual understanding and practice developed by this field, it was also noted this designation encompasses three categories that were named as follows in the research project: - Category A, *Original Digital Virtual Museum* (= Museum and Collection with other corresponding entities in the physical world); - Category B, *Digital Conversion Virtual Museum* (= Museum and Collection with corresponding entities in the physical world); - Category C, *Mixed Composition Virtual Museum* (= Museum with no corresponding entity in the physical world and Digitally Converted Collections).

**Key-words:** Virtual Museum; Museology and Information; Terms and Concepts of Museology; Terminological Standardization.

## REFERÊNCIAS

ARCHIVE AND MUSEUM INFORMATICS. **Conferences:** Museums and the Web.

Disponível em: <<http://www.archimuse.com/conferences/mw.html>>. Acesso em: 03 dez. 2008.

ASCOTT, Roy. The museum of the third kind. **InterCommunication**. n. 15. 1996.

Disponível em: <[http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic015/ascott/ascott\\_6\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_6_e.html)>. Acesso em: maio 2008

DEPECKER, L. Terminologie et standardization. In: Jornada Panlatina de Terminologi.

Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Institut Universitari de Lingüística Aplicada, 1995. p.

31. Apud FAULSTICH, Enilde. A socioterminologia na comunicação científica e técnica.

**Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 58, n.2, abr./jun. 2006. Disponível em:

<[http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_rtttext&pid=S0009-67252006000200012&lng=pt&nrm=iso](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_rtttext&pid=S0009-67252006000200012&lng=pt&nrm=iso)> Acesso em: 03 jun. 2008.

FAULSTICH, Enilde. Socioterminologia: mais que um método de pesquisa, uma disciplina.

**Ciência da Informação**, Brasília, v. 24, n. 3, 1995. Disponível em:

<[www.ibict.br/cionline/include/getdoc.php?id=875&article=529&mode=pdf](http://www.ibict.br/cionline/include/getdoc.php?id=875&article=529&mode=pdf)>. Acesso em: 04 jul. 2008.

SARMENTO Manoel Soares; SANTOS, Carlos Almeida. **Linguagens de especialidade:** um inventário de verbetes para dicionários técnico-científicos. Congresso Nacional de Lingüística e Filologia (9). Caderno do CNLF, v. 9, n. 16. Ano? Disponível em: Círculo de Estudos

Filológicos e Lingüísticos (CEFL): <<http://www.filologia.org.br/ixcnlf/16/10.htm>> Acesso em: 07 jan. 2008.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 1984. Disponível em: <<http://project.cyberpunk.ru/lib/neuromancer/>>. Consultado em: mai. 2008.

HENRIQUES, Rosali. **Museus virtuais e cibermuseus: A Internet e os museus**. Lisboa. 2004. Disponível em: <[www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali\\_henriques\\_museus\\_virtuais.pdf](http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf)>. Consultado em: mai. 2008.

ICOM – International Council of Museums. **Código de ética para museus**. Seul (Coréia do Sul). Outubro 2004. Disponível em: <<http://www.icom.org.br/codigoeticaICOM2006.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2008.

\_\_\_\_\_. Statutes: **Definition of terms**. Viena (Áustria). Agosto 2007. Disponível em <<http://icom.museum/statutes.html#3>>. Acesso em: 02 dez. 2008.

JASIS. **When museum informatics meets the World Wide Web**. ASIST. v. 51, n.1, 2000.

ICOFOM LAM. Antigua, Guatemala Charter: 2004. In: DECAROLIS Nelly. (Comp.). **El pensamiento museológico latinoamericano: los documentos del ICOFOM LAM**. Cartas y Recomendaciones. 1992-2005. Córdoba (Argentina): ICOFOM LAM; ICOFOM; ICOM. 2006. p. 166-170.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual**. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, D. F. C., COSTA, I. F. R. Ciência da informação e Museologia: estudo teórico de termos e conceitos em diferentes contextos -- subsídio à linguagem documentária. In: CIFORM, 7. Encontro Nacional de Ensino e Pesquisa. 2007. Instituto de Ciência da Informação, Escola Politécnica da Universidade Federal da Bahia - UFBA. Salvador. **Trabalhos Apresentados...** 2007. Salvador: Instituto de Ciência da Informação - UFBA. sem paginação. Disponível em: <http://dici.ibict.br/archive/00001116/01/DianaLima.pdf> Acesso em: 05 mai. 2009.

LIMA, Diana Farjalla Correia. Termos Conceitos de Museologia. In: GRANATO, M., SANTOS, C. P., LOUREIRO, M. L. N.M. **Documentação em Museus**. Rio de Janeiro: MAST. 2009a. p. 181-200. (MAST COLLOQUIA, 10).

LOUREIRO, Maria Lucia Niemeyer Matheus. **Museus de Arte no Ciberespaço: uma abordagem conceitual**. 2003. 208 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). IBICT/UF RJ. Rio de Janeiro. Orientadoras: Lena Vania Ribeiro Pinheiro e Maria Nélide Gonzáles de Gómez.

MDA - The Museum Documentation Association. Information Technology: **Digitisation**. Disponível em: <[http://www.collectionslink.org.uk/digitise\\_my\\_collection/digitisation](http://www.collectionslink.org.uk/digitise_my_collection/digitisation)>. Acesso em: 01 mai. 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dioniso no templo das musas. Museu: gênese, idéia e representações na cultura ocidental**. 152 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - ECO/UFRJ, Rio de Janeiro. 1998. Orientadores: Paulo Vaz e Lena Vania Ribeiro Pinheiro.

SCHWEIBENZ, W. The development of virtual museums. **ICOM News**, 57 (3) p. 3, 2004.

\_\_\_\_\_. **The "Virtual Museum"**: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. Alemanha: School of Information Science, University of Saarland, 1998. Disponível em: <[http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual\\_museum\\_isi98](http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_isi98)>. Consultado em: 01 mai. 2008.

TORQUE COMUNICAÇÃO E INTERNET. **Internet - Glossário de termos usados na Internet**. Santa Catarina. 1997. Disponível em: <<http://www.torque.com.br/internet/glossario.htm>>. Consultado em: jun. 2008.

UNESCO - United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. **Charter on the Preservation of Digital Heritage**. Paris, 2003. Disponível em: <[http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)> Consultado em: jun. 2008.

VIRTUAL MUSEUM. In: ENCYCLOPAEDIA Britannica. 2008. **Encyclopædia Britannica Online**. Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630177/virtual-museum>> Consultado em: jun. 2008.

WORLD WIDE WEB. In: COLUMBIA Eletronic Encyclopedia, The. **The Columbia Electronic Encyclopedia**. Columbia University Press 2004. Disponível em: <<http://www.reference.com/search?q=world+wide+web>> Consultado em: mai. 2008.