ISBN 978-85-60213-13-9

I CONGRESSO INTERNACIONAL EM HUMANIDADES DIGITAIS RIO 2018

ANAIS DO CONGRESSO

CONFERENCE PROCEEDINGS

Rio de Janeiro, Brasil - 9-13 de abril, 2018

Realização/*Sponsors*

FGV CPDOC UNIRIO LABOGAD Laboratório de Preservação e Gestão de Acervos Digitais

Apoio/*Support*

CNPq

Organizadores

Cláudio José Silva Ribeiro
Suemi Higuchi

Anais do I Congresso Internacional em Humanidades Digitais no Rio de Janeiro

Rio de Janeiro, Brasil
FGV/CPDOC - UNIRIO
9-13 de abril de 2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C749a Congresso Internacional em Humanidades Digitais (1. : 2018 : Rio de Janeiro)
Anais [recurso eletrônico] / Organizadores: Cláudio José Silva Ribeiro, Suemi Higuchi. – Rio de Janeiro : CPDOC/FGV, 2018.

Edição Digital

ISBN: 978-85-60213-13-9

1.Humanidades digitais - Congressos. 2 – Tecnologia da informação. I. Cláudio José Silva Ribeiro. II. Suemi Higuchi. III. Título.

Ficha catalográfica elaborada por Kelly M. Ayala de Carvalho CRB-7/7007

Realização/*Sponsors*

Fundação Getulio Vargas (FGV), por meio do Laboratório de Humanidades Digitais da Escola de Ciências Sociais/CPDOC e Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), por meio do Laboratório de Preservação e Gestão de Acervos Digitais/Labogad

Parceiros/*Partners*

Apoio/*Support*

SUMÁRIO

EIXO 1

ARTIGOS

'SE QUISER FALAR DE AMOR FALE COM O MARCINHO': MC CAROL E A TRAIÇÃO CONJUGAL COMO CULPA DA MULHER
Luciana Aparecida Carlos Ribeiro.....p. 20

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, AUTOMAÇÃO E SOCIEDADE: O EPISÓDIO "TAY" E A FUGA CIBERPOSITIVA
Mariah Guedes, Maikel da Silveira.....p. 27

DIGITALIZAÇÃO DE SI: ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS PARA ENTENDER O CORPO EM AMBIENTES DIGITAIS
Sérgio Rodrigo da Silva Ferreira, Leonor Graciela Natansohn.....p. 35

FRONTEIRAS DE UMA SOCIEDADE DIGITAL
Rosenilda Marques da Silva Felipe, Antonio Iderlian Pereira de Sousa.....p. 42

SONHOS DE IMORTALIDADE TECNOLÓGICA NA FICÇÃO CIENTÍFICA CONTEMPORÂNEA
Alana Soares Albuquerque, Tania Mara Galli Fonseca.....p. 48

GAME OVER? UM DILEMA EM JOGOS DIGITAIS
Diego Costa.....p. 55

QUALIDADE DE VIDA E NOVAS FORMAS DE CONSUMO NA ERA DIGITAL: UM ESTUDO DO GRUPO DIETA SEM SOFRÊNCIA
Ana Carolina Seabra.....p. 62

(PÓS)-(SUPER)-(HIPER)-MODERNIDADE E O CIBERESPAÇO: OS MOVIMENTOS SOCIAIS NA ERA DAS REDES SOCIAIS
Rodolfo Ward, Suzete Venturelli.....p.72

OS CIBORGUES ENTRE NÓS: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO DOS GRUPOS DE BIOHACKERS E DE SEUS DISCURSOS
Paulo Kawanishi.....p. 81

SUBJETIVIDADES CONTEMPORANEAS: MULTIPLICIDADE E ALTERIDADE
Juliana Rodrigues.....p. 88

LOVE IS IN THE AIR: RELACIONAMENTOS DIGITAIS NA ERA DO TINDER
Alberto Quintanilha Alves da Silva Correia, Cristiane Silva do Nascimento Pereira, Fernanda Estevão Lourenço, Patricia Duarte Gonçalves, Maria Laura da Silva Oliveira.....p. 95

COMPUTAÇÃO GRÁFICA E A IMORTALIDADE DO CORPO DO ATOR
Ana Aparecida Soares Ramos.....p. 101

CORPOS E MATERIALIDADES: TENSIONAMENTOS TEÓRICOS A PARTIR DE SEXUALIDADE E TECNOLOGIA
Isabel de Souza Acker.....p. 107

PÔSTERES

O FOTOJORNALISMO DIGITAL EM UM CONTEXTO PÓS-HUMANO: DA ESTÉTICA DO HORROR AO EUFEMISMO VISUAL
Roberta Cristiane de Oliveira.....p. 116

EIXO 2

ARTIGOS

OS INFLUENCIADORES DIGITAIS E A PUBLICIDADE OCULTA: ABORDAGEM COMPARADA DE DIREITO LUSO-BRASILEIRO
Ana Amorim.....p. 123

O LÍDER DE OPINIÃO EVANGÉLICO E O COTIDIANO MIDIÁTICO: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO DO TWITTER DO PASTOR SILAS MALAFAIA
Larissa de Oliveira Cesar.....p. 129

A PROJEÇÃO DA ANTROPOFAGIA DEMOCRÁTICA: UMA REFLEXÃO SOBRE AS MÍDIAS SOCIAIS COMO ESPAÇOS DE DEMOCRACIA NO BRASIL
Lia Beatriz Teixeira Torraca.....p. 138

ÉTICA E LINGUAGEM NOS ENCONTROS PÓS-HUMANOS
Marcelo El Khouri Buzato.....p. 148

COMÉRCIO SOCIAL NO FACEBOOK: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DE COMPRA E VENDA EM COMUNIDADES VIRTUAIS
Diogo Duarte Rodrigues, Carlos Henrique Vale de Paiva.....p. 157

MULHERES DE TODAS AS CORES QUE TÊM O BRILHO DA LUA: LETRAMENTO DIGITAL PARA INCLUSÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO
Vitória Facundo, Raissa Frota.....p. 164

O USO DE SOFTWARES NA PRODUÇÃO CULTURAL NO BRASIL
Paulo Roberto Souza.....p. 170

PÔSTERES

APP-TEACHING: PENSANDO EM UMA PEDAGOGIA DA HIPERMOBILIDADE
Vivian Martins.....p. 179

EIXO 3

ARTIGOS

PLANEJAR A COMUNICAÇÃO: UMA PROPOSTA DE PLANO PARA A DIFUSÃO DO ACERVO ARQUIVÍSTICO HISTÓRICO DA FIOCRUZ
Cristiane d'Avila.....p. 186

PRESERVAÇÃO DIGITAL DE VIDEOGAMES: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA
Patrick Dourado Ribeiro.....p. 192

A BIBLIOTECA MARECHAL RONDON E SEUS ACERVOS DIGITAIS
Rodrigo Piquet Saboia de Mello.....p. 202

DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS: AS NECESSIDADES E DIFICULDADES DO PROCESSO DE AMPLIAÇÃO DO ACESSO A BENS CULTURAIS
Claudio Luis de Camargo Penteado, Giuliana Fiacadori, Ligia Machiavelli de Lima.....p. 209

'WIKIFICANDO' COLEÇÕES: APRENDIZADOS, OPORTUNIDADES E DESAFIOS
Juliana Monteiro.....p. 215

O DIGITAL NOS MUSEUS: PATRIMÔNIO OU RECURSOS EXPOGRÁFICOS
Rubens Ramos Ferreira, Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha.....p. 224

ARQUIVOS PESSOAIS NA CONSTRUÇÃO DAS HUMANIDADES DIGITAIS: A DIFUSÃO DO ACERVO DIGITAL DO CPDOC
Renan Marinho de Castro.....p.232

UMA FERRAMENTA PARA TRANSCRIÇÃO ONLINE DE MANUSCRITOS: O PROJETO TRANSCRIBE BENTHAM
Flávia Barretto Corrêa Catita.....p. 240

POR UM ACERVO DIGITAL DE PARTITURAS DE MÚSICA BRASILEIRA
Rosana Lanzelotte.....p. 245

A CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE UMA BASE DE DADOS DE CONHECIMENTO NA ESCOLA BÁSICA
Zilda Kessel, Bruno de Souza Pereira, Laís Chammas de Carvalho.....p. 252

DESIGN, EXPERIÊNCIA E PRÁTICAS DIGITAIS DE MEDIAÇÃO EM MUSEUS
Andrea Lennhoff Pereira Reis, Rosana Ferreira Alexandre, Luiza Novaes.....p. 257

DIGITALIZANDO A MEMÓRIA JORNALÍSTICA: EXPERIÊNCIAS DE ACERVO DE VEÍCULOS DE COMUNICAÇÃO
Lucia Santa Cruz.....p. 264

NEVER ALONE: A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA EM VIDEO GAMES
José Abrão, Daniel Christino.....p. 274

A MEMÓRIA ESCOLAR NO VIRTUAL: AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM (AVA), LUGARES DA MEMÓRIA E DA CULTURA ESCOLAR
Zilda Kessel.....p. 283

O REDESIGN DO SISTEMA ACESS TO MEMORY (ATOM) PARA A CURADORIA DIGITAL DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS HETEROGÊNEOS
Lucineia da Silva Batista, Nandia Leticia Freitas Rodrigues, Maria Jose Vicentini Jorente.....p.290

HUMANIDADES DIGITAIS NA FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO: IMPLANTAÇÃO DA VILLA DIGITAL E DO MULTIHLAB
Viviane Toraci Alonso de Andrade, Cristiano Felipe Borba do Nascimento.....p. 297

COMUNICAÇÃO MUSEOLÓGICA NO CONTEXTO DA WEB 2.0: UMA ANÁLISE NOS WEBSITES DE MUSEUS AFRO BRASILEIROS
Nandia Leticia Freitas Rodrigues, Maria José Vicenini Jorente.....p. 303

A CURADORIA DE DADOS DE PESQUISA: DA CRIAÇÃO À REUTILIZAÇÃO CONSIDERANDO ASPECTOS DE ACESSIBILIDADE ÀS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA
Daniela Francescutti Martins Hott, Laura Vilela Rodrigues Rezende, Sonia Aguiar Cruz-Riascos.....p. 311

CURADORIA DIGITAL E HUMANIDADES DIGITAIS NOS ACERVOS DA FUNDAÇÃO CASA DE RUI BARBOSA
Madalena Schmid, Eula Dantas Taveira Cabral.....p. 322

LUGAR DE MEMÓRIA? PRESERVAÇÃO E APAGAMENTO DA COMUNICAÇÃO GOVERNAMENTAL NOS SITES OFICIAIS BRASILEIROS
Ana Javes Luz.....p. 328

O ARQUIVO HIPERTEXTUAL DE A ESCOLHA OU O DESEMBESTADO, DE ARIOVALDO MATOS: FILOLOGIA E ARQUIVÍSTICA EM TEMPOS DIGITAIS
Mabel Meira Mota.....p. 337

PÔSTERES

ACERVOS BIOGRÁFICOS EM REDE: CURADORIA DIGITAL SOBRE SER HUMANO
Fernanda Cavalcanti Mello.....p.347

O USO E A PRESERVAÇÃO DIGITAL DAS BASES DE DADOS DO CENTRO DE PESQUISA EM HISTÓRIA SOCIAL DA CULTURA DO INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS DA UNICAMP
Willian de Carvalho Silva.....p. 351

EIXO 4

ARTIGOS

METADADOS ESTRUTURADOS PARA PUBLICAÇÃO LINKED OPEN DATA DE DADOS DE COLEÇÕES DE PATRIMÔNIOS CULTURAIS

Débora Marroco Ninin, Ana Carolina Simionato.....p. 357

EIXO 5

ARTIGOS

DEEP LEARNING E SUAS POTENCIALIDADES PARA A CLASSIFICAÇÃO ARQUIVÍSTICA
Patrick Dourado Ribeiro, João Marcus Figueiredo Assis.....p. 367

COMPARANDO A LITERATURA LUSÓFONA COM OUTRAS LITERATURAS: RECURSOS PARA LEITURA A DISTÂNCIA EM PORTUGUÊS
Diana Santos, Cláudia Freitas, João Marques Lopes.....p. 375

DATA MINING WITH HISTORICAL DATA
Marcelo Ribeiro.....p. 384

IDEOLOGIA E UTOPIA DO DISCURSO NA WIKIPÉDIA
Fabiana Crispino, Marcio Gonçalves, Elaine Vidal.....p. 393

PÔSTERES

RECONHECIMENTO AUTOMÁTICO DE TRAÇOS DE PERSONALIDADE EM REDES SOCIAIS
Wesley Ramos dos Santos, Ivandré Paraboni.....p. 398

SIMILARIDADE DE TEXTOS APLICADA À VERIFICAÇÃO AUTORAL
José Eleandro Custódio, Ivandré Paraboni.....p. 403

CARACTERIZAÇÃO AUTORAL DE USUÁRIOS DO FACEBOOK: GÊNERO, IDADE, RELIGIOSIDADE E ÁREA DE FORMAÇÃO
Rafael Felipe Sandroni Dias, Ivandré Paraboni.....p. 408

EIXO 6

ARTIGOS

MIDIARTE E CIÊNCIA DE DADOS: PRODUÇÃO DE IMAGINÁRIOS E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO CONTEMPORÂNEOS
Luiza Helena Guimarães.....p. 414

ARTE E INFRAESTRUTURA DA DIGITALIDADE: QUESTÕES MATERIAIS E EXPERIÊNCIAS COM IMAGINÁRIOS INFRAESTRUTURAIS
Ruy Cézar Campos Figueiredo.....p. 421

MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E OS PROCESSOS DE VIGILÂNCIA CIBERNÉTICA

Antenor Ferreira Corrêa, Lorena Ferreira Alves.....p. 429

A SOCIALIZAÇÃO DA ARTE DIGITAL PELO USO DE SMARTPHONES
Elias do Nascimento Melo Filho, Antenor Ferreira Corrêa.....p. 436

ARTE E TECNOLOGIA: UMA PERSPECTIVA POSSÍVEL EM HEIDEGGER
Flavia Maria Santoro.....p. 444

ÁUDIO-TÁTIL-MOTOR-VISUAL: ARTE E DESIGN NO CINEMA INTERATIVO
Ines Maria Silva Maciel, Kátia Augusta Maciel.....p. 450

ARTE E TECNOLOGIA: A DIMENSÃO ESPIRITUAL DA TÉCNICA JEFF KOONS, OLAFUR ELIASSON, MARINA ABRAMOVIC E AS EXPERIÊNCIAS COM REALIDADE VIRTUAL
Michelle Sales.....p. 458

EIXO 7

ARTIGOS

SISTEMAS TEATRAIS COMPLEXOS: CADEIAS OU REDES?
Manoel Silvestre Friques.....p. 465

INTERFACES ENTRE DESIGN E HUMANIDADES DIGITAIS FRENTE AO DESAFIO DE EXPLORAR E VISUALIZAR GRANDES ARQUIVOS DE IMAGENS
Julia Rabetti Giannella.....p. 475

"MORO NUM PAÍS TROPICAL": A CRISE POLÍTICA BRASILEIRA E HUMOR NO TWITTER
Roberto Tietzmann, Gabriela Birnfeld Kurtz, Carlos Roberto Gaspar Teixeira, Daniele Ramos de Souza, Lorenzo Pooch Leuck, João Marcelo Fantin Lerina, Isabel Harb Manssour, Milene Selbach Silveira.....p. 485

PÔSTERES

VISUALIZANDO DADOS BIBLIOGRÁFICOS: O USO DO VOSVIEWER COMO FERRAMENTA PARA ESTUDOS BIBLIOMÉTRICOS
Renan Castro, Ricardo Pimenta.....p. 493

MAPAS SONOROS: DISCUTINDO POSSÍVEIS LIMITES À CARTOGRAFIA COLABORATIVA NA INTERNET
Thaís Amorim Aragão.....p. 499

EIXO 8

ARTIGOS

OS CRIMES VIOLENTOS LETAIS INTENCIONAIS NAS MÍDIAS DIGITAIS: A CONSTRUÇÃO A REALIDADE SOCIAL ATRAVÉS DO MEDO DA VIOLÊNCIA
André Sales dos Santos Cedro.....p. 506

POSTANDO O PASSADO: NARRATIVAS SOBRE A DITADURA CIVIL-MILITAR BRASILEIRA NO CANAL DO YOUTUBE DA COMISSÃO NACIONAL DA VERDADE
Bruno Grigoletti Laitano.....p. 515

DIVERSIDADE EM JOGO: DESAFIOS DA CRIAÇÃO DE UM CURSO DE HUMANIDADES EM AMBIENTE DIGITAL
Ilana Strozenberg.....p. 522

EXPLORANDO MOTORES DE BUSCA: O USO DE HASHTAGS NA RECUPERAÇÃO E COLETA DE INFORMAÇÕES
Taciana Sene Lúcio.....p. 530

PANORAMA DAS HUMANIDADES DIGITAIS: USO E TENDÊNCIAS
Tiago Leite Pinto, Luziana Jordão Lessa Trézze, Andréa Carvalho de Oliveira, Elisete de Sousa Melo.....p. 538

HUMANIDADES DIGITAIS: UM "CAMPO" EM DESENVOLVIMENTO
Franciéle Carneiro Garcês da Silva, Nathália Lima Romeiro, Rodrigo Duarte Guedes.....p. 545

CIÊNCIAS SOCIAIS COMPUTACIONAIS NO BRASIL
Juliana Marques, Celso Castro.....p. 551

PÔSTERES

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NO "YOUTUBE" - MUDANÇAS NAS RELAÇÕES DE PRODUÇÃO E DIFUSÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO NO BRASIL
Larissa Santana.....p. 560

O DIGITAL NOS MUSEUS: PATRIMÔNIO OU RECURSOS EXPOGRÁFICOS

THE DIGITAL IN MUSEUMS: HERITAGE OR EXPOGRAPHICAL DEVICES

Rubens Ramos Ferreira [1]
Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha [2]

Resumo. Propõe-se discutir o processo de formação de acervos museológicos em museus autoidentificados como desprovidos de coleções físicas, frente a diversidade de configurações de representações digitais (códigos binários), suporte físico, aplicações (softwares) e equipamentos (hardwares) que configuram tanto o Patrimônio Digital musealizado como os recursos e aparatos expográficos. Explora-se a perspectiva de Produção Orgânica como uma forma de aquisição de acervos museológicos constituídos por linguagens digitais. O enunciado parte de duas discussões preliminares, ambas de observação direta e participativa; a análise do atual perfil técnico-conceitual do Museu da Pessoa e a manutenção dos aparatos expográficos no Museu do Futebol.

Palavras-chave: Museu, Patrimônio Digital, Expografia.

Abstract. *It is proposed to discuss the process of formation of museological collections in self-identified museums as devoid of physical collections, given the diversity of configurations of digital representations (binary codes), physical support, applications (software) and equipment (hardware) that configure both the the resources and expographical devices such as Digital Heritage. The perspective of Organic Production is explored as a way of acquiring museum collections made up of digital languages. The statement starts from two preliminary discussions, both of direct and participatory observation; the analysis of the current technical-conceptual profile of the Museum of the Person and the maintenance of the exhibition apparatus in the Football Museum.*

Keywords: *Museum, Digital Heritage, Expographic.*

1. Introdução

Os bens culturais representados por linguagens binárias estão inseridos em um dinâmico processo de atualização de sua configuração técnico-conceitual, demandando por uma perspectiva de preservação que se instaure na relação de correspondência e reciprocidade entre a iminente ameaça de obsolescência tecnológica e a fragilidade estrutural intrínseca das representações digitais. Com efeito, tal configuração técnico-conceitual abarca as complexas representações informacionais das *Variable Medias*[3], Realidades Aumentadas e Realidades Virtuais e que configuram algumas das mais recentes linguagens expográficas.

Propõe-se uma reflexão sobre o processo de aquisição de acervos museológicos em museus autoidentificados como sem coleções físicas, como é o caso do Museu da Pessoa e do Museu do Futebol, sendo este ultimo constituído por "uma linguagem expositiva que privilegia recursos audiovisuais, instalações tipo *site-specific* e traquitanas interativas [..]" (ALFONSI; SANT'ANNA, 2014, p. 170).

Para efeito de análise, e em consonância com a definição de Ferreira (2017, 46), o termo produção orgânica faz referência aos registros audiovisuais (analógicos, digitalizados e natodigitais) produzidos em decorrências de Programas e Projetos institucionais em museus que qualificam os depoimentos de história oral como acervos museológicos, a exemplo dos Museus da Imagem e do Som, Museu do Futebol e Museu da Pessoa. O enunciado parte de duas discussões preliminares, ambas de metodologia de revisão bibliográfica, análise documental e observação direta e participativa.

A primeira análise apresentada, de caráter monográfico produzido no curso de graduação em Museologia pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, que teve por objetivo discutir as rotinas de manutenção dos aparatos tecnológicos da exposição de longa duração do Museu do Futebol, visando

[1] Doutorando em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Estado do Rio de JaneiroUNIRIO, Brasil; rubens.museu@ufrb.edu.br
[2] Doutora, Instituto de Pesquisas Jardim Botânico do Rio de Janeiro - IPJB/RJ, Brasil; luisa.rocha@yahoo.com.br

[3] Termos genérico que designa obras que – para continuarem a existir – necessitam de ser transferidas/migradas para novos materiais, suportes e/ou equipamento eletrônicos (MAGALHÃES, 2013).

distinguir o processo de formação de seu acervo museológico das práticas de manutenção preventiva e corretiva de recursos expográficos. Para o desenvolvimento da referida pesquisa, buscou-se um referencial teórico que englobasse três grandes conjuntos bibliográficos: os estudos sobre a inserção de novas tecnologias nos espaços expositivos, a manutenção e aprimoramento tecnológico de recursos expográficos hipermidiáticos e noções sobre gestão museológica.

Ressalta-se que o campo da manutenção e aprimoramento tecnológico de interfaces computacionais aplicadas ao contexto expositivo é relativamente recente. Logo, foram identificados poucos estudos que tratam especificamente desta temática. Portanto, podemos destacar o pioneirismo de nossa pesquisa, identificado como o primeiro Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Museologia que trata dessa temática. Tal constatação mostrou-se como um fator motivador para a realização de uma pesquisa interdisciplinar que relaciona conceitos de teóricos do campo da Museologia, Gestão, Design de Interfaces, Preservação Digital, Tecnologia da Comunicação e Informação. Para tanto, o levantamento bibliográfico deu-se durante todo o processo da pesquisa.

Adotamos para este estudo de caso a observação direta e a análise documental. Em relação a observação direta, esta implicou na realização de quatro visitas técnicas ao Museu do Futebol onde se buscou identificar a configuração museográfica da instituição[4]. No que diz respeito à etapa de análise documental, voltamo-nos ao levantamento de informações divulgadas na imprensa no período da inauguração do museu, bem como a analise de Contratos de Gestão e Relatórios trimestrais e anuais produzidos entre 2008 e 2013 pela Organização Social IDBrasil Cultura, Educação e Esporte, entidade gestora do Museu do Futebol. Do mesmo modo, foram consultadas as normativas e diretrizes da instituição, dentre os quais se destaca o Ato de Criação, Estatuto, Regimento Interno e o Plano Museológico.

A segunda análise apresentada aborda a musealização do Patrimônio Digital na dissertação desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO e Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST/MCT. A referida pesquisa teve como objetivo sistematizar o processo de Musealização do Patrimônio Digital do Museu da Pessoa, visando determinar suas especificidades frente à configuração técnico-conceitual do Museu Virtual Original Digital.

A metodologia para o desenvolvimento de nossa pesquisa se deu através de combinadas técnicas para a coleta e análise de dados e informações sobre o objeto de estudo, sendo elas: Revisão Bibliográfica, Análise Documental e Observação Direta e Participativa.

No decorrer da Revisão Bibliográfica, nossos levantamentos e reflexões voltaram-se primeiramente aos contrastes e cruzamentos entre a noção de Digital, Virtual, Hipertexto, Internet, Web, Interface, Interatividade e Ciberespaço, na forma que o campo Museologia emprega esses termos para qualificar os Museus Digitais, Webmuseus, Cibermuseus e os Museu Virtuais, assim como para qualificar o Patrimônio Digital. Por conseguinte, nos voltamos aos conceitos estruturantes do processo de Musealização na esfera dos Museus Virtuais. Partimos dos referidos conceitos, diretrizes e recomendações, na etapa de Análise Documental buscamos pelo entendimento do percurso e enquadramento institucional do Museu da Pessoa, bem como dos instrumentos legitimadores desses processos. Tal análise se voltou à fontes primarias, como a Ata de Criação, Estatuto e Código de Conduta do referido Museu. Ainda que até a conclusão desta pesquisa a instituição não tivesse formulado seu Plano Museológico e Política de Acervo, o acesso a essas fontes nos possibilitou aferir sobre a forma como os princípios norteadores são aplicados nos processos operacionais de Musealização do Patrimônio digital no Museu da Pessoa.

Em razão de nossa confluência de técnicas para a coleta e análise do objeto de estudo, nossa presença enquanto pesquisador se deu de modo formal, considerando os tramites administrativos do Museu e acadêmicos do PPG-PUMS. Nesse sentido, a etapa de Observação se deu por vezes de forma Direta (visitas técnicas e coleta de informação verbal), bem como Participativa (no acompanhamento in loco do processo de aclimatação do depoente), ainda que,

[4] As visitas técnicas foram realizadas nos dias: 07 de fevereiro de 2014, 08 de maio de 2014 e 06 de outubro de 2014.

por vezes, através de uma perspectiva periférica (no acompanhamento de parte do processo de registro de depoimento, digitalização e indexação de acervos). Esse processo se deu entre os dias 6 e 10 de março de 2017.

Com os dados coletados, partimos para a análise de como a Organização do Conhecimento, Organização e Representação da Informação é trabalhada pela referida instituição, dentro do processo de Musealização do Patrimônio Digital, bem como sua forma de representação em sua interface de visitação Virtual (isto é, no Portal do Museu), sempre considerando os elementos que compõem o Sistema de Navegação do Portal do Museu.

Dentre os resultados obtidos, identificou-se que o conceito de Musealização, assim como o de Museu Virtual e Patrimônio Digital, encontra-se em processo de maturação no campo Museologia, o que demanda maior discussão entre os pares, tanto no âmbito terminológico, como metodológico e operacional.

2. Produção orgânica de acervos museológicos

De acordo com Lima (2013, p.392), a "musealização, ao se caracterizar como um processo institucional" abarca conceitos e metodologias estruturantes para a operacionalização dos Museus, que se inicia com o processo de aquisição, entendido aqui como o "[...] ato de adquirir acervo para um museu ou instituição similar, qualquer que seja sua forma ou procedimento" (CAMARGO-MORO, 1986, p.17).

Considerando a definição de Aquisição apresentada no parágrafo anterior, o museólogo Rubens Ramos Ferreira (2014, p.29-31) explora a perspectiva de Produção Orgânica como uma outra forma de Aquisição de acervos museológicos constituídos por formatos digitais. Nessa perspectiva, são incluídos os registros audiovisuais produzidos no âmbito de Programa e Projetos institucionais, a exemplo dos registros audiovisuais de depoimentos realizado pelo Museu da Pessoa e os vídeos produzidos pelo Museu do Futebol, de cunho Etnográfico, utilizados como forma de registros das manifestações sociais do fenômenos futebol. Destacamos que para esse fim, a instituição costuma dispor de equipamentos de captação e edição de áudio e vídeo.

2. 1 Museu do Futebol

O Museu do Futebol (MF), criado pela Lei no 13.989 de 16 de novembro de 2004, está localizado no prédio frontal do Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho, na cidade de São Paulo. Sua inauguração ocorreu em 29 de setembro de 2008 e a abertura para visitação pública em 01 de outubro do mesmo ano.

A dinâmica museográfica do Museu do Futebol giram entorno da patrimonialização do fenômeno futebol, sendo o eixo norteador desta instituição o conceito de Museu Experiência: uma categoria de museu em que o público não se limita a contemplação de objetos e/ou recursos tecnológicos, mas sim proporcionar uma vivência imersiva que busca estimular os sentidos e a memória afetiva do visitante. Desse modo, o Museu do Futebol desenvolve ações de preservação e difusão de um acervo imaterial de referências e indicadores da memória do futebol brasileiro, compreendido como um fenômeno social e um patrimônio intangível da cultura brasileira.

Para uma instituição museológica como o Museu do Futebol "manter-se atualizado no que diz respeito à tecnologia é fundamental, já que sua comunicação museológica depende fundamentalmente desse aparato". (MUSEU DO FUTEBOL, 2011, p. 15). Em conformidade com esta premissa, uma das principais metas estabelecidas no Anexo Técnico I do Plano de Trabalho 2011 a 2015 do Museu do Futebol é a de "aprimorar e tornar conhecida a atuação do IFB na área tecnológica do Museu do Futebol". Para tanto, o museu busca "manter e ampliar a rotina de pesquisas sobre as tendências de atualização da tecnologia para gestão de acervos, comunicação expográfica, comunicação institucional etc" (MUSEU DO FUTEBOL, 2011, p. 15).

No que se refere ao aprimoramento tecnológico, as ações ações mais usuais que ocorrem na exposição de longa duração da referida instituição é a substituição das lâmpadas de projetores, devido o desgaste natural desses equipamentos. Todavia, faz-se necessário entendermos de que forma a noção de aprimoramento tecnológico é empregado na instituição Em 2014, Felipe Macchiaverni (então Coordenador do Núcleo de Tecnologia do Museu do Futebol) afirmou que até aquele momento nunca tinha ocorrido a necessidade da trocar todos os monitores da exposição de longa duração, por exemplo. E esse fato se deve por uma questão muito

simples; qual seria a necessidade de inserir um monitor de alta resolução se o arquivo digital do conteúdo apresentado não demanda esse tipo de definição. Por exemplo, uma imagem da final da Copa de 1970 necessariamente não apresenta a qualidade proporcionada por um monitor de alta resolução (informação verbal[5]). Ainda segundo o referido técnico, esse tipo de aprimoramento somente será empregado no momento em que a instituição incorporar conteúdos multimídia digital que demande uma tecnologia diferente da requerida pela identidade do projeto expográfico. Contudo, para atender ao anseio de visitantes que anseiam por inovações tecnológicas, a equipe do Núcleo de Tecnologia busca sempre inovar nas exposições de curta duração.

Inserido em um contexto museográfico difundido no Brasil pela Fundação Roberto Marinho (FRM)[6], o Museu do Futebol (MF) faz uso das linguagens multimídia como instrumento de referências e indicadores da memória social do futebol no Brasil. Autoidentificado como "um museu produtor de conteúdo" (MUSEU DO FUTEBOL, 2017, *online*[7]). Nesse sentido, o processo de formação de seu acervo museológico insere-se nas ações desenvolvidas pelo Núcleo de Documentação, Pesquisa e Exposições, responsável pela dinamização dos conteúdos do Museu do Futebol, seja através do projeto Memória Viva (na coleta e produção de registros audiovisuais baseados na metodologia da história oral) ou do projeto Na Rede (em ações de mapeamento, em caráter etnográfico, de locais e objetos de referência à memória social do futebol no Brasil). Esses registros (nato-digitais ou digitalizados)[8] estão acessíveis tanto na interface física do Centro de Referência do Futebol Brasileiro - CRFB – constituída por uma biblioteca e uma midiateca –, como através da sua interface virtual; uma base de dados relacional *online*[9] que congrega em um único sistema acervos textuais, audiovisuais, referências imateriais e objetos tridimensionais, de forma a estabelecer inter-relações no processo de indexação, otimizando a busca e recuperação da informação.

2.2 Museu da Pessoa

Na qualidade de representação da categoria conceitual de Museu Original Virtual Digital (LIMA, 2009), o Museu da Pessoa (MP[10]), desde a sua origem em 1991, define-se como um Museu Virtual e colaborativo, cujo acervo de produção orgânica se constitui de registros audiovisuais de depoimentos armazenados em suportes físicos e em formatos analógicos e digitais, sendo os natodigitais ou e digitalizados "classificados como Patrimônio Digital" (FERREIRA, 2017, p.100).

A primeira experiência do Museu da Pessoa foi realizada nas dependências do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, durante a exposição Memória & Migração, em dezembro de 1991. A exposição tinha como tema a memória social de imigrantes judeus que vieram para o Brasil. A exposição, constituída com uma cabine móvel, convidava os visitantes interessados a registrar sua história através de um depoimento em vídeo.

No ano de 1994, o MP fez uma parceria com o Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESC-SP) para o desenvolvimento de um projeto de captação de depoimentos sobre a história do comércio na cidade de São Paulo, resultando na publicação de um CD- ROM. Por conseguinte, foram realizados outros projetos pelo Museu, com destaque para as cabines móveis de captação de depoimentos em vídeo em espaços públicos, dando origem ao projeto Museu que Anda. Com a preocupação em socializar e disseminar os conteúdos registrados, o MP passou a produzir CD-ROM's, livros, exposições, etc.

Em 1996, foi lançado o primeiro website do Museu da Pessoa, dentro de uma lógica de fluxo de informação característico da Web 1.0; o website era constituído por uma página com uma história

[5] Informação coletada durante a visita técnica realizada no Museu do Futebol no dia 10 de outubro de 2014.

[6] A Fundação Roberto Marinho, criada em 1977, é uma instituição privada, sem fins lucrativos, vinculada às Organizações Globo e que atua em projetos de preservação e revitalização do patrimônio histórico, cultural e natural no Brasil, responsável pela concepção e implantação do Museu da Língua Portuguesa inaugurado, em 2006, e do Museu do Futebol, inaugurado em 2008, ambos localizados na cidade de São Paulo. Implantou ainda, na cidade do Rio de Janeiro, o Museu de Arte do Rio-MAR, Museu da Imagem e do Som-MIS e o Museu do Amanhã.

[7] Disponível em: < http://dados.museudofutebol.org.br/>. Acesso em: 8 nov 2017.

[8] Cabe destacar que embora o MF não tenha por objetivo assumir a conservação física dos objetos que configuram a dinâmica dessas manifestações, seu compromisso com a preservação desse processo evidencia-se tanto pelos registros de cunho etnográfico, como na produção e distribuição de cartilhas com orientações técnicas sobre a organização e conservação de coleções e debates sobre a preservação da memória e dos espaços do esporte na cidade.

[9] Disponível em: < http://dados.museudofutebol.org.br/>. Acesso em: 8 nov 2017.

[10] Com uma sede física em São Paulo (Figura 23), atualmente o Museu é gerido pelo Instituto Museu da Pessoa.Net; uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP).

renovada semanalmente, na qual a participação do usuário estava restrita a enviar algum tipo comentário. Uma única narrativa ficava online durante uma semana, devido a limitações Web 1.0. Já em 1997, aproximando-se da lógica de serviços colaborativos fomentada pela Web 2.0, criou-se a primeira versão da seção Conte sua História, possibilitando que os usuários registrassem sua própria história e, por conseguinte, criassem novos conteúdos para o Museu.

Como produtora de conteúdos para terceiros, ao longo de 25 anos de sua trajetória, o MP realizou cerca de 252 projetos de memória social, nas áreas de Memória Empresarial, Educação, Desenvolvimento Comunitário e Cultural, resultando em sessenta e oito publicações, incluindo CDs, livros e documentários, quarenta exposições, oito exposições de longa duração em centros de memória e treze nas intranets e sites temáticos, além de inspirar a construção de três museus com a mesma temática em Portugal, Canadá e Estados Unidos (MUSEU DA PESSOA, [s.d], *online*[11]).

A propósito de um Museu Virtual Original Digital possuir uma interface híbrida, nas características que combinam sede física e ambiente web, em entrevista a Kahn e Jorente (2017, p.25-26), Karen Worcman – historiadora, idealizadora e atual diretora do MP – acredita que, conceitualmente, o Museu possui uma natureza híbrida, "não apenas pela existência da sede física administrativa, mas por ela abrigar acervo tanto digital quanto de mídias analógicas, custodiadas entre as paredes da sede, em Pinheiros, na cidade de São Paulo". Além da característica do acervo, Worcman ressalta que as ações socioeducativas "também seriam uma característica de ambiência híbrida", uma vez que são prioritariamente realizadas no âmbito institucional e físico do museu, isto é, através de cursos e visitas guiadas em sua sede física. Ainda segundo a referida historiadora, a instituição não se limita apenas a sua sede administrativa e sua interface de acesso virtual, uma vez que o MP "é um Museu que anda e pode vir a ser uma cabine que, presencialmente, atue" em diversas ações extramuros.

Cabe-nos destacar que, além dessa ações, semanalmente são gravados sistematicamente, na sede física, depoimentos para o projeto Conte sua História, pela equipe do MP, bem como para projetos de memória social desenvolvidos para outras instituições ou empresas.

Em consonância com a percepção de Worcman, a museóloga Rose Miranda (IBRAM, 2011, p.21), Coordenadora Geral de Sistemas de Informação Museal do Instituto Brasileiro de Museus, ressalta que o Cadastro Nacional de Museus observou "um fenômeno particular" ocorrido com instituições cadastradas como museus virtuais, citando como exemplo o Museu da Pessoa. Ainda de acordo com a referida museóloga, "trata-se de um processo gradual de inserção no mundo físico, que normalmente se inicia com os processos de preservação e acaba por se estender aos processos de comunicação".

A historiadora Leticia Bauer (2010, p.59) considera que o seu acervo – por ser digital[12] – "não desgasta, não é afetado pela luz, e não impõe restrição ao número de visitantes". Compartilhando desta perspectiva, Karen Worcman ([s.d], p.3), idealizadora e atual diretora da instituição, acredita que em qualquer tentativa de qualificação do processo de formação do acervo seria necessário relativizar a noção de objeto de Museu e de preservação, uma vez que este é baseado na oralidade e sua documentação e, por conseguinte, a conservação vai além de seu suporte físico.

Apesar de autores, como Cerávolo e Tálamo (2007, p.7), ressaltarem que em certos contextos nem sempre é possível estabelecer uma distinção entre suporte, dados e informação, entende-se que no processo de aquisição a instituição deve especificar a classificação técnico-conceitual de seu acervo museológico, como forma de delimitar a configuração de seu processo de musealização frente as diversidades de representações digitais (códigos binários), de suportes físicos (ainda que para transporte temporário ou armazenamento de médio e

[11] Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/o-museu-da-pessoa>. Acesso em: 03 Jun. 2017

[12] De maneira elucidativa, um objeto digital configura-se em, ao menos, três elementos estruturais, a saber: informação (suporte e códigos binários), *Software* (lógico) e *Hardware* (físico). Por conseguinte, a depender da perspectiva teórico-metodológica a ser adotada, "não só o suporte deverá ser o motivo de cuidados e estratégias de preservação, mas também os dispositivos tecnológicos que lhe são atrelados" (BUARQUE, 2008). Com efeito, quando inserido na dinâmica da hipertextualidade da *World Wilde Web* e, por conseguinte, da infraestrutura operacional da *internet*, sua preservação estaria atrelada as oscilações de funcionamento de servidores, provedores e outros aparatos computacionais.

longo prazo), de tecnologias de aplicações (*softwares*) e dos equipamentos mediadores de acesso (*hardwares*). No caso dos museus que privilegiam em sua Comunicação Museológica as representações digitais como linguagem expositiva, a exemplo do já mencionado Museu do Futebol, faz-se necessário a distinção entre o acervo museológico e os recursos e aparatos expográficos.

3. Acervo museológico ou recurso expográfico?

Partindo das contribuições de Ferreira (2014, p.29-31), entendemos que grande parte das representações digitais presentes na exposição de longa duração do Museu do Futebol pode ser classificada como recursos expográficos, sobretudo por terem sua existência condicionada a vida útil da exposição. Esta forma de aquisição está relacionada a compra de licença de uso por prazo determinado de reproduções fotográficas e projeções de áudio e vídeo classificados de Acervos de Terceiros, como colecionadores privados, produtoras e outras instituições detentores da propriedade intelectual e/ou do direito autoral. De todo modo, recomenda-se que sua delimitação deve estar explicitada em um documento público "de gestão institucional, responsável por indicar parâmetros sob os quais se estabelece o sistema de ações museológicas" (BOTALLO, 2010, p.53-56), com destaque para a Política de Acervos.

No que se refere aos equipamentos (*hardwares*), ou aparatos expográficos, a depender do perfil institucional, podem ser classificados como bens patrimoniais de cunho administrativo[13] e sujeitos às práticas de manutenção e aprimoramento tecnológico, como no caso do Museu do Futebol[14]. Possivelmente, este processo se assemelhe ao contexto expográfico do Museu do Amanhã[15], uma vez que esse tipo de incorporação é comum aos museus administração pública e geridos por Organizações Sociais de Cultura, nas quais sua incorporação, manutenção e baixa seguem as normas da administração dos bens patrimoniais do Estado. Contudo, Matthew Stiff (2010, p. 358) destaca que museus que privilegiam em suas exposições de longa duração representações digitais tendem a sofrer com as práticas de monopolização e obsolescência tecnológica, seja no desenvolvimento de *softwares* específicos e/ou na compra de equipamentos eletrônicos, uma vez que, em longo prazo, corre-se o risco das empresas interromperem a prestação de serviços e/ou a produção de determinados equipamentos.

Considerando a categoria conceitual em que o Museu da Pessoa se insere, as reflexões apresentadas ocorreram sempre nas proximidades da esfera do patrimônio digital e dos Museus Virtuais. Por conseguinte, em razão da confluência de técnicas para a coleta e análise do objeto de estudo, na etapa em que se desenvolveu a identificação dos princípios norteadores e processos operacionais de Musealização na referida instituição, nossa presença se deu de modo formal, a partir de uma perspectiva de observação, por vezes, direta (na visitas técnicas e coleta de informação verbal), participativa (no acompanhamento in loco do processo de aclimatação do depoente) e periférica (no acompanhamento de parte do processo de registro de um depoimento, bem como na digitalização e indexação de acervos).

A propósito de um Museu Virtual Original Digital possuir uma interface física, acreditamos que a virtualidade não seria uma forma alternativa ao espaço físico do Museu da Pessoa, mas sim o contrário; a viabilização de seu mantenimento e constante processo de alimentação e atualização de sua interface virtual depende das ações administrativa-financeira encadeadas em sua sede física, que é inerente ao modelo de gestão de uma OSCIP. Nessa perspectiva, devemos considerar que uma interface física e territorializada de um Museu Virtual Original Digital tende a materializar e dar formas tridimensionais às ações encadeadas na virtualidade, sendo esta uma estratégia condizente para a captação de recursos e patrocínios, condizente ao modelo de gestão adotado pela instituição. Ainda no nosso entendimento, a apropriação e o emprego

[13] De acordo com Johanna Smit (2010, p.90-91), o tratamento documental de bens patrimoniais de carga administrativa difere-se daquele dispensado aos acervos museológicos, uma vez que em instituições dedicadas à preservação de sua memória institucional o processo documental tende a ficar a cargo do Arquivo do Museu. Área responsável pela preservação dos documentos administrativos, documentos-produtos e documentos-processo, gerados pelas atividades-fim do museu, e abrangem uma gama bastante variada de itens: desde documentos como projetos, releases, relatórios, ofícios, e-mails, layouts, plantas, vistas, convites, cartazes, ingressos, folders, etc.

[14] Atualmente, o Museu do Futebol é gerido pela Organização Social de Cultura IDBrasil – Educação, Cultura e Esporte (antigo Instituto da Arte do Futebol Brasileiro).

[15] A gestão do Museu do Amanhã é realizada pela Organização Social de Cultura e meio Ambiente IDG – Instituto de Desenvolvimento e Gestão.

do termo híbrido para qualificar a configuração técnico-conceitual constitui-se como um equivoco conceitual, uma vez que o Museu da Pessoa não foi constituído a partir de duas composições, mas apenas se ajustou a certas circunstâncias que favoreceram e/ou demandaram a criação de uma interface física e administrativa.

Em nossa análise foi possível perceber que as questões orçamentárias acabaram por influenciar a contratação e mantenimento de profissionais qualificados para atender as demandas operacionais inerentes ao processo de Musealização do patrimônio digital. Tal limitação poderia ser entendida como um dos fatores para a falta de diretrizes para a implantação, monitoramento e avaliação de políticas e estratégias de Preservação Digital, a exemplo de ações ineficientes no que se refere ao armazenamento, migração de suportes e refrescamento de formatos. Ainda que o MP mantenha copias e backups dos arquivos, o acondicionamento físico do acervo limita-se a uma sala dentro do prédio, não sendo condizente com a distribuição geográfica de cópias de preservação defendida por profissionais e pesquisadores do campo. Por conseguinte, a distinção entre formatos e suportes de acesso e preservação nem sempre se faz presente, conforme recomendado pelas boas práticas.

No que se refere ao processo de aquisição de seu acervo, entendendo que o Museu da Pessoa não possui uma política de acervo instituída, mas sim trechos dentro de seu Código de Conduta, caberia a instituição estruturar diretrizes que compreendessem parâmetros para a incorporação, tratamento documental, acondicionamento e possível descarte de seu acervo, visto o contínuo acúmulo e a falta de profissionais para um adequado tratamento quanto a sua Musealização.

No contexto de transitoriedade do Patrimônio Digital, os metadados possibilita o registro de informações sobre a configuração e o contexto de produção de um arquivo digital, através de dados como: autores e/ou detentores legais; data de criação; tipo de formato, *codecs* e *conteiners*; tipo compressão de dados (com ou sem perda); plataforma necessária para a sua interpretação e outras informações técnicas relevantes à sua preservação. Considerando tais especificidades, a ausência de campos específicos no sistema de banco de dados do MP, para a coleta e registro de informações intrínsecas aos arquivos digitais dos depoimentos, poderá influenciar o desenvolvimento e implantação de estratégias Emulação, Migração e Encapsulamento, dentro das recomendações de Preservação Digital.

Acreditamos que além das questões orçamentárias, anteriormente destacadas, algumas das limitações apontadas estejam relacionadas a própria cultura institucional do Museu. Isso porque – ainda que seja autodenominado como um Museu Virtual –, o Museu da Pessoa mantém um perfil institucional fundamentado num pensamento fragmentado e não relacional do seu acervo. Tal perfil reflete na configuração do seu Portal como uma interface reativa, onde a navegabilidade e o protagonismo do usuário se restringe aos parâmetros pré-estabelecidos do sistema, inserindo-se numa perspectiva de Possível, "que espera o clique do usuário para realizar-se" (PRIMO; CASSOL 1999, p.12-13). Nesse sentido, entendemos que o MP apenas se dará conta da inerente potencia do patrimônio digital quando reconhecer que a Musealização dessa categoria de Bem Cultural demanda a incorporação de novas perspectivas teórico-metodológicas que favoreçam conexões colaborativas, hipertextuais e de reuso de seu acervo, dentro da dinâmica de tensões e atualizações do fluxo de dados que transitam pelo Ciberespaço.

Por fim, em nosso entendimento sobre o enquadramento conceitual do Museu da Pessoa, considerando que ao se reconhecer e apresentar para a sociedade em ambiência Web como um Museu Virtual, a instituição responde àquilo que Lima (2009, p.2462) atestou como perfis diversificados de "museus autodenominados virtuais".

4. Considerações finais

Ao explorar a perspectiva de produção orgânica como uma forma de aquisição de acervos museológicos constituídos por registros audiovisuais (analógicos, digitalizados e natodigitais), o presente texto configura-se como elemento de contribuição ao sinalizar a necessidade de distinção entre o processo de aquisição de representações digitais como acervos museológicos e recursos expográficos, no contexto institucional dos museus autoidentificados como sem coleções físicas. Embora a temática abordada demande por discussões mais aprofundada, destaca-se que tal distinção tende a impulsionar reflexões sobre as especificidades que configuram a

musealização do patrimônio digital, frente suas transitoriedades técnico-conceituais.

Ainda que no decorrer deste estudo buscou-se explorar possíveis delineações sobre a constituição do acervo museológico do Museu do Amanhã, considerando sua proximidade com o contexto museográfico do Museu do Futebol, cabe destacar que enquanto este último encontra-se num processo de maturação de sua perspectiva de musealização de registros audiovisuais (natodigital e/ou digitalizado) produzidos em caráter etnográfico, acredita-se que o primeiro ainda encontra-se em processo de reflexão e alicerces para visem sustentar uma possível proximidade com a musealização do patrimônio cientifico digital.

REFERÊNCIAS

ALFONSI, Daniela do Amaral; SANT'ANNA, Pedro Felipe Rodrigues. **Balançando a rede: concepção do banco de dados do Museu do Futebol** in Anais do II Seminário Serviços de Informação em Museus. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2012.

BAUER, Leticia Brandt . **Acervos orais, acervos virtuais: museus, pessoas e histórias de vida**. História Oral (Rio de Janeiro), v. 13, p. 53-64, 2010. Disponível em: < http://revista.historiaoral.org.br/index.php?journal=rho&page=article&op=download&path%5B%5D=139&path%5B%5D=140>. Acesso em 22 out 2017.

BOTTALLO, Marilucia. Diretrizes em documentação Museológica. In.: **Documentação e Conservação de Acervos Museológicos**. São Paulo: Brodowski. Governo do Estado de São Paulo - ACAM Portinari, 2010. p.48-79.

BUARQUE, Marco Dreer. **Estratégias de preservação de longo prazo em acervos sonoros e audiovisuais**. In: Anais do Encontro Nacional de História Oral. São Leopoldo: UNISINOS, 2008.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. **Museu do Futebol: Plano Museológico - Diagnóstico Intitucional e Linhas de Ação**. São Paulo: Museu do Futebol, 2010. 87p.

CAMARGO-MORO, Fernanda de. **Museu: aquisição/documentação**. Rio de Janeiro: Eça, 1986. 309 p.

CERÁVOLO, S. M.; TÁLAMO, M. F. G. **Os museus e a representação do conhecimento: uma retrospectiva sobre a documentação em museus e o processamento da informação**. In: ENANCIB, GT 2 – **Organização e Representação do Conhecimento**, 2007. 10 p. Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT2--012.pdf>. Acesso em: 7 out 2017.

FERREIRA, Rubens Ramos. **A musealização do patrimônio digital no Museu da Pessoa**. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Programa de Pós- Graduação em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO; Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST, Rio de Janeiro, 2017.

FERREIRA, Rubens Ramos. **Plano Museológico do Museu da Imagem e do Som de São Paulo**. São Paulo: Museu da Imagem e do Som de São Paulo, 2014. 115p.

FERREIRA, Rubens Ramos. **Exposição de Longa Duração do Museu do Futebol: rotinas de manutenção tecnológica**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Centro de Artes, Humanidades e Letras, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2014. 111p.

IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE. **Museu do Futebol: um museu-experiência**. São Paulo: IDBrasil Cultura, Educação e Esporte, 2014. 220p.

INSTITUTO DA ARTE DO FUTEBOL BRASILEIRO. **Relatório de Balanço do Contrato de Gestão 2008 a 2011**. São Paulo: Instituto da Arte do Futebol Brasileiro, 2011. 46p.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam...**. In: ENANCIB (10) - Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação. Responsabilidade Social da Ciência da Informação. 25 a 28 outubro 2009. João Pessoa: UFPB, ANCIB. 2009. Disponível em:

<http://dci2.ccsa.ufpb.br:8080/jspui/handle/123456789/531> . Acesso em 11 out 2017.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **Museologia, campo disciplinar da Musealização e fundamentos de inflexão simbólica: 'tematizando' Bourdieu para um convite à reflexão**. Revista Museologia e Interdisciplinaridade, Brasília, v. 2, n. 4, p.48-61, 2013. Disponível em: <http://seer.bce.unb.br/index.php/museologia/article/view/9627/7117> . Acesso em 11 Out. 2017.

MAGALHÃES, Andreia. **Filmes e vídeos de artistas: Características gerais dos suportes e problemas de conservação relacionados**. In Preservação da Arte Contemporânea: Boletim Associação Portuguesa de Historiadores de Arte, no5, Dezembro 2007. Disponível em: <http://www.apha.pt/boletim/boletim5/pdf/2-AndreiaMagalhaes.pdf>. Acesso em 11 nov 2017.

SMIT, J. W. **O arquivo de museu e a informação**. In: MAGALHAES, A.G. (org.). I Seminário Internacional Arquivos de Museus e Pesquisa. São Paulo: MAC USP, 2010. p. 101-111.p. 84-92.

STIFF, Matthew. ***Managing New Technology Projects in Museums and Galleries.*** In: Parry, Ross. *Museums in a Digital Age*. Leicester Readers in Museum Studies. London: University of Leicester, Routledge, 2010. p. 355-365.

WORCMAN, K. **Como histórias de vida mostram cidades invisíveis**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/blogs/memorias/karen_artigo_coreia_portugues.pdf>. Acesso em: 21 set 2017.