

## **Resumo**

O presente artigo tem como objetivo identificar se a experimentação virtual da cultura supre e abre um novo modelo com relação às formas de absorção ao acesso as artes visuais, esclarecendo elementos básicos para compreensão do ciberespaço e da cibercultura, as relações entre o mundo físico e o mundo virtual e, o comportamento dos internautas em rede.

Por se tratar de um tema recente, será necessário recorrer a exemplos de museus que ao longo dos anos assumiram uma nova identidade transformando seu acervo físico em digital e também, citar exemplos de museus que surgiram única e exclusivamente no campo virtual. O artigo prevê apontar a movimentação de alguns museus brasileiros quanto à virtualização de seu acervo e formas de navegação neste novo universo.

Partindo dessa expectativa, espera-se que o leitor possa traçar uma linha de pensamento sobre a viabilidade da contemplação de maneira plena das artes visuais por meio de mecanismos virtuais.

É importante entender o comportamento do internauta e compreender se a fruição virtual se assemelha em que aspectos à presencial e, se a ambientação da arte num contexto museológico é um fator determinante para o entendimento dos trabalhos de cunho artístico/cultural.

### **Palavras - chave:**

Museus virtuais, Artes visuais, Cibercultura, Acesso, Fruição.

## **Abstract**

This article aims to identify if the virtual experimentation of the culture supplies and opens a new model in relation to the forms of absorption to the access to the visual arts, clarifying the basic elements for understanding cyberspace and cyber culture, the relations between the physical world and the virtual world and the behavior the users of the Internet at the network.

Because it is a recent issue, it will be necessary to draw on examples of museums over the years assumed a new identity, transforming their physical collections into digitals and also showing examples of museums that have arisen solely in the virtual field. This article intends to point the movement of some Brazilian museums regarding the virtualization of its collection and ways of navigating this new universe.

Based on this expectation it is waited to the reader can develop a line of thought about the viability of contemplation to the fullest visual arts through virtual mechanisms.

It is important to understand the behavior of the user of the internet and to understand that the virtual fruition resembles in some aspects to the person, if the ambiance of art in a museum context is a key to understanding the work of artistic/cultural trait factor.

## **Keywords:**

Virtual museums, visual arts, Cyber culture, Access, Fruition.

## **Resumen**

Este artículo tiene como objetivo identificar los suministros de cultivo de experimentación virtuales y abre un nuevo modelo con respecto a las formas de absorción de acceder a las artes visuales, clarificando elementos básicos para entender el ciberespacio y cibercultura, las relaciones entre el mundo físico y el mundo virtual y el comportamiento de las redes de Internet.

Debido a que es un tema reciente, debe dibujar en ejemplos de museos en los últimos años supone una nueva identidad transformando sus colecciones físicas en digital y también citan ejemplos de museos que han surgido exclusivamente en el ámbito virtual.

El artículo proporciona a detectar el movimiento de algunos museos brasileños como la virtualización de su colección y los modos de navegación de este nuevo universo.

En base a esta expectativa se espera que el lector puede trazar una línea de pensamiento acerca de la viabilidad de la contemplación de las más completas de artes visuales a través de mecanismos virtuales.

Es importante entender el comportamiento de Internet y entender que el fruto se asemeja virtuales que respeta la persona y, si el ambiente del arte en un contexto museístico es una clave para entender la obra del factor rasgo artístico / cultural.

### **Palabras clave:**

Museos virtuales, artes visuales, cibercultura, Access, la fruición.

## 1. Internet & Sociedade

O tema deste capítulo é resultado da reflexão sobre a atuação do profissional em gestão de projetos culturais, sobretudo, sob a ênfase em seu posicionamento frente ao surgimento das redes sociais e a interação com os públicos, no que hoje, conhecemos como web 2.0.

Estudos acadêmicos sobre a Internet ainda são recentes, comparando-se com outras áreas do conhecimento. No entanto, já é possível verificar algumas transformações ocorridas em várias áreas do conhecimento em decorrência do seu advento. Atualmente é quase impossível pensar num mundo sem a sua presença, ainda que uma parte dessa geração não tenha tido acesso a web, sua gênese tornou-se um verdadeiro paradigma da comunicação humana.

Após o advento da internet, as comunicações atravessam uma nova etapa marcada pela linguagem hipermidiática graças ao surgimento de novas tecnologias que garantem acesso a conteúdos e experiências nunca antes explorados. Tais tecnologias, tratadas não só como objetos de desejo, mas, também como objetos de inclusão, nessa nova dinâmica, tendo sua disseminação em escala recorde, os dispositivos móveis – celulares, smartphones e tablets – antes considerados artigos de luxo das chamadas classes A e B (alta e média), hoje são presença recorrente nas classes C e D (trabalhadora), que crescem conjuntamente com a economia global.

Como exemplo de aumento crescente dessa demanda, podemos acompanhar os números de vendas de smartphones no Brasil que aumentaram 197% entre anos de 2011 e 2013, enquanto que a venda dos celulares comuns caíram 29%.

O crescimento dos tablets é ainda mais expressivo, considera-se que este dispositivo em breve substituirá o tradicional computador de mesa. Se há três anos, entre janeiro e maio de 2011, os tablets responderam por apenas 2% das unidades vendidas nesse grupo no Brasil, agora, neste mesmo período de 2013, a participação saltou para 28%. Em dois anos, como comparação, as vendas de tablets cresceram 1.540%, enquanto as de desktops caíram 68% e as de notebooks subiram 43%. (Fonte: Olhar Digital)

A intensificação midiática atravessa, articula e condiciona o atual estágio do capitalismo, cujo pilar de sustentação é a capacidade de acumulação financeira numa economia de interconexões eletrônicas (MORAES, 2006, p.34).

Após a reflexão sobre o volume de equipamentos comercializados e a economia, em paralelo, e retomando a cobertura em escala massiva do número de internautas realizando interconexões, faz-se notar que para complementarmos a ideia de palco de experimentações virtuais, Luís Sodré argumenta: “Com a internet, mais do que encenação há uma verdadeira virtualização do mundo, com possibilidades de caos e acaso” (SODRÉ 2002, p.50).

Essa condição é ainda mais evidente quando Guy Debord (1997, p. 13) aponta que nas sociedades atuais onde reinam as condições modernas de produção, elas se anunciam como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido se esvaia em representação.

## **2. Corpo, navegabilidade e interatividade no ciberespaço.**

O consumo cultural resultante da convergência dos meios de comunicação, como rádio, televisão, revistas, livros e internet permitem um link, de modo que são necessárias novas organizações dos modos de acesso aos bens culturais.

Nos dias atuais infere-se que não há a obrigatoriedade de ir a uma livraria ou uma loja de CDs para adquirir bens culturais. Com apenas alguns cliques é possível ter disponibilizado este conteúdo de maneira digital para ser consumido por meio de mecanismos tecnológicos específicos (E-books, tablets, PCs, notebooks, smartphones e etc.).

E como o corpo se comporta, sobretudo, quando se trata de sua relação com a navegabilidade no ciberespaço?

Nestor Garcia Canclini disserta que não existe uma separação entre o leitor e o expectador quando ambos se combinam no internauta. E realiza uma leitura muito pertinente ao afirmar que o corpo sempre foi portador da cultura por meio de sua postura, atitudes, formas de se vestir e de se pintar, características que carregavam, inclusive, dados referentes à etnia ou grupo a que pertencem.

Mas como o corpo compreende a imagem? Jacques Aumont em seu livro “A imagem” (1995, p.61) discorre que a imagem, como toda cena visual, se observada por certo período, não se vê apenas no tempo, mas sim à custa de uma exploração que raramente é inocente. E ainda, acrescenta que é a integração dessa multiplicidade de fixações particulares sucessivas que faz o que chamamos nossa visão de imagem.

Em uma situação em que muitas frentes asseguram que as relações estão se tornando cada vez mais frias, frágeis e distantes com o advento do ciberespaço, como Zygmunt Bauman, em entrevista cedida em 19 de fevereiro de 2014 à revista Época. Quando questionado sobre o aumento da força das redes sociais como ferramentas de mobilização, o autor destaca sua opinião sobre o que seria uma sociedade em rede: “Redes, você sabe, são interligadas, mas também descosturadas e remendadas por meio de conexões e desconexões... As redes sociais eram atividades de difícil implementação entre as comunidades do passado. De algum modo, elas continuam assim dentro do mundo off-line. No mundo interligado, porém, as interações sociais ganharam a aparência de brinquedo de crianças rápidas. Não parece haver esforço na parcela on-line, virtual, de nossa experiência de vida. Hoje, assistimos à tendência de adaptar nossas interações na vida real (*off-line*), como se imitássemos o padrão de conforto que experimentamos quando estamos no mundo on-line da internet”.

Destaca-se que existem outras frentes que consideram, como o próprio Levy, que o ciberespaço, como novo meio de comunicação, comporta uma infinidade de informações que servem para consumo de forma compartilhada e colaborativa. Isso significa que a navegação ganha um caráter não superficial e ganha cunho interativo. E, que apesar dos apontamentos de Bauman, essa fragilidade, se analisada por um ângulo mais positivista, permite que o patrimônio cultural e sua história passem por uma verdadeira renovação graças aos efeitos benéficos que a linguagem hipermediática gera como meio de comunicação.

Suzanne K. Langer, (1971, p. 253) filósofa e pensadora da metade do século XX, estabeleceu em sua obra uma base sistêmica para o entendimento da arte e de sua criação, seu valor para a consciência humana. A obra de Arte é a criação das formas simbólicas do sentimento humano. A autora compreendia claramente a diferença entre os símbolos “apresentados abertos” da arte e os símbolos "discursivos" da linguagem, que não conseguem expressar o aspecto subjetivo da experiência humana.

Cita ainda a música e as artes, por exemplo, como articuladoras em comparação as outras linguagens que não conseguem: mostrar o que não pode ser falado e que o esforço do exame da linguagem simbólica da arte centra-se em um exame rigoroso de sua estrutura.

A compreensão do espaço virtual é comparada por Langer (1971, p. 255) ao drama no teatro, a identificação do público consumido pela ação e o dinamismo da cena dramática não é uma ação resultante de uma experiência concreta, mas sua localização na intersecção de dois grandes reinos da imaginação, passado e futuro.

Langer cita que o principal elemento do drama é a criação da virtualização de uma história comum à audiência, e que no espaço virtual o indivíduo se sente totalmente identificado com as situações ali compartilhadas. A autora permite compreender que o espaço cênico, como representação da realidade, se, transportado para o espaço virtual, manterá sua representatividade do real, só que agora por meio da leitura de pixels da tela de um device.

### **3. Museus**

De acordo com o dicionário Aurélio o vocábulo “museu” significa: coleção de objetos de arte, cultura, ciências naturais, etnologia, história, técnica etc. 2. Lugar destinado ao estudo e principalmente à reunião desses objetos. 3. Casa que contém muitas obras de arte. 4. Reunião de musas.

O museu, como popularmente conhecemos, é um repositório de histórias que se comunicam com o público através de seu acervo, informação e arte.

A pesquisa intitulada “Museu em números” publicada em 2010 pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram/MinC) apresenta informações sobre museus em todo país desde 2006.

O estudo aponta que o Brasil iniciou o século XX com apenas 12 museus e hoje conta com 3.025 instituições mapeadas pelo Cadastro Nacional de Museus, o CNM. É importante citar que desse montante apenas 1.500 instituições participaram da pesquisa.

Os principais itens apontados foram: localização, acervo, caracterização física, acessibilidade, infraestrutura para o recebimento de turistas estrangeiros, funcionamento, segurança, atividades, serviços, recursos humanos e orçamento foram

os aspectos investigados, além de dados estatísticos sobre a realidade de cada unidade referente a perfis dos museus brasileiros versus o cenário internacional.

Seguem alguns dados apresentados:

- 21,1% dos municípios brasileiros possuem museus;
- O número de museus já ultrapassa o de teatros e de salas de cinema no País;
- A maior parte dos museus é pública e gratuita.

Calculado aos dados estatísticos apresentados e levando em consideração que somos mais de 200 milhões de brasileiros é possível afirmar que a maioria dos museus está centralizada no eixo sul-sudeste, com ênfase para São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais. E, que do montante de museus existentes no país, o público não tenha visitado nem 5% deles ao longo da vida, o que daria uma média de 150 museus. Esse número se torna ainda mais alarmante se você se perguntar quantas vezes foi ao teatro ou ao cinema neste último ano.

Se a maior parte dos museus é pública e gratuita estamos lidando com outra realidade: Infere-se que os equipamentos de cultura (museus) não exploraram totalmente o seu potencial, fato preocupante, pois recebem verba pública. Cerca de 1.525 instituições não responderam à pesquisa do Ibram.

O estudo sobre museus é um tema muito pesquisado no mundo acadêmico e nas rodas de debates sobre cultura. No Brasil, porém, mediante a um novo cenário desenhado por interlocutores de uma nova geração composta, sobretudo, de jovens cada vez mais conectados à rede mundial de computadores, é imprescindível retomar o tema. No entanto, deve-se observar um novo prisma, ou melhor, um viés sob a ótica tecnológica.

Os apontamentos levantados servirão como base para o questionamento sobre as possibilidades de fruição das artes visuais via mecanismos disponibilizados por museus virtuais originalmente brasileiros que poderiam ser estimuladores da fruição presencial da arte e contemplação do espaço museológico.

Como referência de pesquisa, alguns autores aparecerão no texto de maneira recorrente, pois servirão como norteadores da reflexão para a discussão aqui proposta.



Fazer conexões entre o espaço físico de um museu é relativamente fácil considerando sua geolocalização, área de terreno e acervo. Contudo, quando se trata de seu espaço digital, há uma complexidade na compreensão, posto que, hoje encontramos facilmente em uma pesquisa na web, uma série de nomenclaturas para esse museu sem endereço físico e que pode ser visitado a qualquer hora e em qualquer lugar do mundo sem a necessidade de sair de casa.

#### **4. Museus Virtuais**

Museu online, museu eletrônico, hypermuseu, museu digital, cibermuseu ou museu na web, são as principais nomenclaturas para o ponto de partida da compreensão dessa forma alternativa de absorção e experimentação das artes visuais.

De maneira resumida, pode-se dizer que museus virtuais são espaços de mediação e de relação do patrimônio (acervo) com seus usuários através da internet.

Pierre Lévy corrobora pontualmente na compreensão de ciberespaço e hipermídia e incita aprofundar a discussão sobre as mais variadas formas de experimentação no campo virtual da cultura, nos oferecendo uma definição sobre museus virtuais como segue:

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

Na visão de Lévy, os museus virtuais online são cópias dos museus físicos, só que com certo comprometimento de interpretação. Sua argumentação o considera como um catálogo na Internet. Tal apontamento deve ser analisado como relevante, ainda que a questão da virtualização dos museus seja incipiente. Entretanto, sugere como os especialistas poderiam administrar essa migração, tendo como ponto de partida a noção de valor e preservação da história.

Lévy assinala que os museus apenas justificam sua face virtual através das formas ferramentais de navegação, quando na verdade, deveriam estar preocupados em propor um diálogo com o público que consome o conteúdo.

Jurandir Freire Costa (2004, p. 17), propõe que o observador exerça influência na experimentação, na forma ativa da observação. Colocando-o dentro do contexto da imagem. A fala do autor no sentido de presença física colabora com o entendimento da diferença entre um museu convencional e um cibermuseu.

No primeiro, é necessário conhecer todo o acervo e descobrir o seu objeto por meio das leituras feitas, de acordo com cada bagagem cultural. No segundo, a busca não é exatamente pela produção exposta, mas sim, a informação daquele quadro, objeto ou instalação. Não existe objeto para contemplação, mas sim, sua representação através da imagem e uma série de hiperlinks com mais informações e assuntos correlacionados.

Diante deste cenário, o necessário seria entender qual o impacto que as novas tecnologias da informação e comunicação produzem na compreensão do bem cultural e do museu que o abriga, partindo justamente da ideia da virtualização.

Canclini (2008 p.66) aponta que a maior criatividade que pode ser observada nos museus em geral, não está relacionada com suas funções primordiais, nesse caso, de ser uma memória ativa. Mas sim, devido a seu aspecto arquitetônico. E, que a escassez de novas ideias sobre sua função tentou ser resolvidas transformando-os em centros culturais nos quais as artes visuais conviviam com os livros, espetáculos, vídeos e recursos digitais multimídia. Para acompanhar o desenvolvimento das novas tecnologias, os museus tradicionais tiveram que se transformar ou se reinventar.

O museu foi uma das primeiras instituições de memória que adentraram esse ambiente e passaram a trabalhar com referências patrimoniais digitais em diversos formatos, alterando algumas questões espaciais. Ou seja, pode ser acessado em qualquer lugar do mundo e sempre estará aberto. Essa nova característica era até então pouco explorada. Pois a visita ao museu se torna atemporal sem a necessidade de programação prévia, nem agendamento para excursões e visitas.

Na Internet é possível divulgar o acervo de um museu sem a necessidade da forma tridimensional habitualmente utilizada, isso possibilita novas perspectivas de exposição, além de servir como um cartão de visitas para atrair uma visitação real ao espaço dedicado às artes de maneira mais ampla.

O museu ainda se apropria das ferramentas da própria internet: e-mails, newsletter, mensagens instantâneas para divulgação de sua agenda, campanhas de e-

mail marketing e ações promocionais para gerar interação com os internautas. Entretanto, ainda existe o desafio de como digitalizar as instalações e seus reais significados ainda mais se tratando de uma experiência de imersão no ambiente.

Como breve dado histórico, a virtualização de museus teve início nos anos 90, a partir da migração do museu National Gallery, em Londres, que publicou seu conteúdo em várias mídias. Em seguida, os principais museus do mundo aderiram à experiência como: Louvre, ArtsInstitute of Chicago, Prado, Thyssen-Bornemisza, Pinacoteca do Vaticano, entre outros.

No Brasil, por questões estruturais e de tecnologia tardia a migração para o ciberespaço ocorreu mais recentemente. E alguns museus publicaram seus próprios títulos, aprofundando a exploração da interatividade e a didática audiovisual, para difundir as obras que conservam.

Em relação às vantagens, os custos de manutenção de sites mais simples, que não necessitam de um banco de dados, podem ser suportados por qualquer instituição, mesmo porque existem muitos servidores que oferecem hospedagem gratuita para este determinado fim.

O site acaba por projetar o museu físico na virtualidade e, em alguns casos possibilitam apresentar exposições temporárias que já não se encontram mais montadas em seu espaço físico, fazendo da Internet uma espécie de reserva técnica de exposições, muitos deles, inclusive, disponibilizam bases de dados do seu acervo, mostrando objetos que não se encontram em exposição naquele momento ou até mesmo fornecem informações sobre determinada obra ou assunto correlacionado.

O fenômeno que está ocorrendo agora é a inclusão de linguagem interativa no mesmo discurso do museu, integrando-a em suas salas por meio de recursos multimídia, uma ação de cross mídia entre meios.

Na verdade existem museus que já nascem interativos e seu discurso se baseia no ambiente digital e na participação ativa do visitante como o museu da Língua Portuguesa, na região central da cidade de São Paulo.

Museus virtuais permitem até a existência de uma relação entre o virtual e o físico, mas seu diferencial está ligado à interatividade que o internauta desenvolve com o site.

Muitas vezes o museu pode reproduzir obras ou conteúdos expositivos de sua estrutura física ou até mesmo expor um conteúdo exclusivo virtual criado com esse propósito, o que tornam os elementos de interação utilizados uma experiência única.

Os museus estritamente virtuais, como por exemplo, o Google Art. Project (<http://www.googleartproject.com>) não perdeu suas características essenciais e ainda adquiriu novas facetas como abrir espaço a novos talentos, desde que aprovados por um seleto grupo de curadores. Isso não o limitaria apenas a um resgate da memória, mas abriria um novo campo contemporâneo de arte a ser explorado.

Nesse sentido, é possível compreender que o museu virtual não é a reprodução de um museu físico, mas um museu completamente novo, criado para traduzir suas ações no espaço virtual.

Alguns dos cibernuseus brasileiros derrapam nessa questão ao se parecerem mais com o catálogo virtual de Levy, como o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (<http://www.mamrio.com.br/>), que apresenta informações técnicas sobre as exposições em cartaz, sem apresentar nenhuma obra e nenhum tipo de interação.

No caso do Museu Imperial (<http://www.museuimperial.gov.br/>) o modelo de interação e ambientação com o espaço físico (edifícios e andares) é muito maior. É possível clicar em cada ambiente e automaticamente surgem informações e imagens referentes aos detalhes da mobília ou outro tipo de artefato.

O Museu de Arte de São Paulo (Masp), um dos mais conhecidos museus brasileiros ([www.masp.art.br/](http://www.masp.art.br/)) na cidade de São Paulo, disponibiliza um vídeo em 360° de todo o espaço de exposição e da Sala Renoir. É possível aplicar um filtro de zoom nas imagens as quais gostaria de visualizar mais proximamente gerando dinamismo aproximação.

Apono neste artigo e realizo a reprodução integral/parcial de 21 exemplos de museus virtuais brasileiros extraídos da plataforma digital Era Virtual ([www.eravirtual.org](http://www.eravirtual.org)), além dos museus virtuais já citados até aqui, onde é possível a realização de visitas virtuais totalmente gratuitas, sem agendamento prévio e/ou filas, categorizados por região:

## **Minas Gerais - MG**

### **Museu de artes e ofícios**

O Museu de Artes e Ofícios – MAO é um espaço cultural que abriga e difunde um acervo representativo do universo do trabalho, das artes e dos ofícios do Brasil. Um lugar de encontro do trabalhador consigo mesmo, com sua história e com o seu tempo. Instalado na Estação Central de Belo Horizonte, por onde transitam milhares de pessoas diariamente. É, assim, um espaço coerente com a natureza da coleção, bem próximo do trabalhador. As mais de duas mil peças foram doadas ao patrimônio público pela colecionadora e empreendedora cultural Angela Gutierrez. Para abrigar o Museu foram restaurados dois prédios antigos, de rara beleza arquitetônica, tombados pelo patrimônio público. A sua implantação incluiu ainda a recuperação pela Prefeitura de Belo Horizonte, da Praça da Estação, marco inaugural da cidade.

Endereço:

Praça Rui Barbosa, s/n Centro CEP 30160-000

Belo Horizonte – Minas Gerais

Fone/Fax: (31) 3248-8600

info@mao.org.br

[http://www.eravirtual.org/mao\\_br\\_1/](http://www.eravirtual.org/mao_br_1/)

### **Museu do Oratório**

Inaugurado em Ouro Preto, em outubro de 1998, o Museu do Oratório apresenta uma magnífica coleção – única em todo o mundo – de 162 oratórios e 300 imagens dos séculos XVII ao XX. As peças do acervo foram doadas ao IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) pela colecionadora Angela Gutierrez e são genuinamente brasileiras, principalmente de Minas Gerais. Caracterizando-se pela diversidade de tipos, de tamanhos e de materiais, o acervo oferece detalhes valiosos da arquitetura, pintura, vestuário e costumes da época em que foram produzidos, permitindo uma verdadeira viagem antropológica pela história do Brasil, localizado em um casarão histórico de três andares onde, durante algum tempo, morou Aleijadinho (1738-1814) – o mais importante escultor barroco do Brasil em todos os tempos. Situado no adro da Igreja do Carmo, o prédio setecentista foi especialmente recuperado e equipado com modernos recursos tecnológicos para receber a coleção. O Museu do

Oratório, bem como o Museu de Arte e Ofício em Belo Horizonte estão vinculados ao Instituto Cultural Flávio Gutierrez - ICFG, fundado e presidido por Angela Gutierrez.

Endereço:

Ouro Preto – Minas Gerais.

Casa Capitular da Igreja Nossa Senhora do Carmo Adro do Carmo, 28 - Ouro Preto - Minas Gerais – Brasil

CEP: 35.400-000 Fone: 55 31 3551 5369

info@oratorio.com.br

[http://www.eravirtual.org/mo\\_br/](http://www.eravirtual.org/mo_br/)

### **Casa Fiat de Cultura**

Após oito anos de atuação, 14 exposições e mais de 600 mil visitantes, a Casa Fiat de Cultura instala sua nova sede no Palácio dos Despachos, edifício que integra o conjunto arquitetônico e histórico do Palácio da Liberdade. A instituição, mantida pelas empresas do Grupo Fiat, realizou completa revitalização e restauro do prédio, implantando a mais moderna tecnologia museológica dentro de padrões internacionais. Considerada um dos mais importantes espaços para discussão e exposição das artes no Brasil, a Casa Fiat de Cultura destaca-se pelo alto valor histórico, artístico e educativo de sua programação.

Além de grandes mostras inéditas reunindo acervos dos mais importantes museus e coleções do Brasil e do mundo, a instituição realiza programa de palestras, sessões de cinema e atividades educativas, e se destaca por oferecer experiências qualificadas e enriquecedoras para todos os públicos.

Endereço:

Rua Jornalista Djalma de Andrade, 1250

Belvedere - Nova Lima/MG

CEP 30.320-540 - Tel.: (31) 3289.8900

<http://www.eravirtual.org/cfc/>

### **Museu Casa Guignard**

Um visitante ilustre: Alberto da Veiga Guignard. O artista que chegou a Belo Horizonte em 1944 e permaneceu em Minas Gerais até sua morte, em 1962 – fazendo de sua temática, nesse período, as cidades coloniais e a paisagem mineira. Para preservar e

divulgar a sua obra, com ênfase no período em que ele viveu no estado, surgiu o Museu Casa Guignard. Inaugurado em 1986, tem suas origens, no entanto, em 1960, quando um grupo de amigos de Guignard criou uma fundação destinada a amparar a escola por ele fundada e assegurar apoio moral e material para continuidade de sua produção.

A casa, de propriedade da família Costa Sena, foi adquirida pelo Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico (Iepha-MG) em 1974 e cedida em comodato à Secretaria Estadual de Cultura para uso exclusivo como sede do Museu Guignard.

Endereço:

Rua Conde de Bobadela (antiga Rua Direita), 110

Ouro Preto, MG – Brasil CEP 35400-000

Fone.: (31) 3551-5155

[http://www.eravirtual.org/guignard\\_br/](http://www.eravirtual.org/guignard_br/)

### **Museu Casa Guimarães Rosa**

O Museu Casa Guimarães Rosa (MCGR), unidade vinculada à Superintendência de Museus do Estado de Minas, foi criado através da Lei nº 5775 de 30 de setembro de 1971. Sua criação foi idealizada no contexto de dois fatos distintos: o inesperado falecimento de Guimarães Rosa em novembro de 1967 e a criação do IEPHA, que materializava o sonho preservacionista, vigente à época, no âmbito do Estado. Foi inaugurado em 30 de março de 1974, na casa onde nasceu o escritor e passou sua infância em Cordisburgo, cenário de experiências que irão servir da matéria-prima para a sua obra. O Museu vem se firmando, desde a década de 1980, como centro de atração de pesquisadores nacionais e internacionais, interessados em conhecer o seu acervo museológico, bem como o patrimônio cultural e ambiental disperso nas áreas urbana e rural do município de Cordisburgo, paisagem que deixou marcas indeléveis expressas na obra do escritor.

Endereço:

Rua Padre João, 744

Cordisburgo / MG – Brasil CEP 35780-000

Tel.: (31) 3715-1425

[http://www.eravirtual.org/rosa\\_br/](http://www.eravirtual.org/rosa_br/)

## **Museu Histórico Abílio Barreto**

O museu está localizado na casa da antiga Fazenda do Leitão, remanescente arquitetônico dos arredores do Arraial do Curral del Rei. Sua missão é promover o recolhimento, a preservação, a pesquisa e a divulgação do acervo histórico relativo a Belo Horizonte. Além de tornar público o acesso aos bens culturais preservados, fomentando, dessa maneira, a participação dos cidadãos na construção da memória e do conhecimento sobre a cidade. Contribui, assim, para a formação de uma consciência crítica sobre a relação passado/presente e para o exercício da cidadania.

Com o objetivo de imprimir uma abordagem museológica mais dinâmica, abrangente e sintonizada com as demandas culturais contemporâneas, o MHAB iniciou, a partir de 1993, um amplo processo de revitalização institucional, direcionando suas ações para a pesquisa, informação, educação e lazer. Assim, no final de 1998, o sítio histórico da Fazenda do Leitão recebeu uma nova edificação destinada a abrigar sua nova sede, voltada para a Avenida Prudente de Moraes. O redimensionamento dos espaços do Museu foi fundamental no processo de sua transformação em centro de convergência e irradiação da história e da cultura de Belo Horizonte, possibilitando uma gestão sustentada em ações que garantem a um só tempo, a preservação, a investigação e a comunicação.

Endereço:

Endereço: Av. Prudente de Moraes, nº 202

Cidade Jardim CEP: 30.380-000

Belo Horizonte / MG - Brasil

Telefone: 55 31 3277.8573

[http://www.eravirtual.org/mhab\\_br/](http://www.eravirtual.org/mhab_br/)

## **Museu do Diamante**

O Museu do Diamante foi inaugurado em 12 de abril de 1954, e é um dos prédios de maior significado histórico de Diamantina. Seu acervo permite uma reflexão dos aspectos da extração diamantífera com o contexto social da região nos séculos XVIII e XIX através da exposição objetos. Destaque para as pedras preciosas e semipreciosas, os oratórios e as balanças de pesagem de ouro e diamante.



Sua sede, no centro da cidade, data do século XVIII e é um dos prédios de maior significado histórico da cidade. Pois nele morou o Inconfidente Padre José de Oliveira e Silva Rolim, natural do Antigo Arraial do Tijuco e um dos principais implicados na Inconfidência Mineira.

A missão desta instituição é, desde sua fundação, recolher, conservar e expor elementos característicos das jazidas, formações e espécimes de diamantes ocorrentes no Brasil bem como objetos de valor histórico relacionados com a indústria daquela mineração em face dos aspectos principais do seu desenvolvimento, da sua técnica e influência na economia e no meio social do antigo Distrito de Diamantina. Função esta que tem realizado com sucesso.

Endereço:

Rua Direita,14 - Centro

cidade/estado: Diamantina/MG

Fone/Fax: (38) 3531-1382

[http://www.eravirtual.org/mdiamante\\_br/](http://www.eravirtual.org/mdiamante_br/)

### **Museu da Inconfidência**

O Museu da Inconfidência nasceu da motivação do governo Getúlio Vargas e de alguns intelectuais da época de se resgatar a memória da luta por um Brasil autônomo, unido e independente. Assim, o sentido de liberdade poderia não apenas ser preservado, mas revivido por cada visitante que por aqui passasse.

Além de toda exposição do passado, o Museu da inconfidência é uma instituição afinada com o seu tempo. Ele promove a identidade, a memória e a cultura através de um laboratório de conservação e restauração, um auditório e a Sala Manoel da Costa Athaíde, que recebe exposições de artistas contemporâneos. No anexo III, na Casa da rua do Pilar, funcionam ainda a Biblioteca, com cerca de 20 mil volumes; o Setor Pedagógico, que desenvolve atividades que estimulam o exercício da cidadania e a valorização do patrimônio histórico; os serviços administrativos; o Arquivo Colonial (40 mil processos judiciais que tiveram curso no período colonial, o Acervo Curt Lange de originais da música colonial, documentos sobre a Inconfidência, sobre processo eleitoral, entre outros) e os setores de documentação e pesquisa e de musicologia.

Endereço:

Praça Tiradentes, 139 – Centro

Ouro Preto - Minas Gerais - Brasil

CEP: 35400-000

Telefone: +55 (31) 3551-1121 e (31) 3551-5233

[http://www.eravirtual.org/inconfidencia\\_br/](http://www.eravirtual.org/inconfidencia_br/)

### **Memorial Tancredo Neves**

O Memorial Tancredo Neves foi inaugurado em 1990. Ele narra não apenas a trajetória pessoal e política do estadista sanjoanense. Mas traz para o conhecimento do visitante uma parte importante da história recente do Brasil. A vida do político mineiro é o fio condutor que nos leva a percorrer esta jornada.

Localizado em um casarão do século XVIII, o Memorial Tancredo Neves tem a missão de preservar o acervo que narra a trajetória do homem que dedicou a sua vida à construção de um país democrático. Não se trata da simples exposição de imagens. E sim um panorama didático de uma biografia que teve influência decisiva na travessia do Brasil dominado pela ditadura militar para um país baseado nos ideais de liberdade e igualdade para todos.

Endereço:

Memorial Tancredo Neves

Endereço: Rua Padre José Maria Xavier, nº 7.

São João Del Rei – Minas Gerais

Tel.: (32) 3371-7836.

[http://www.memorialtancredoneves.com.br/visita\\_virtual/tancredo\\_pt/](http://www.memorialtancredoneves.com.br/visita_virtual/tancredo_pt/)

### **Museu da Ciência e Técnica**

O Museu de Ciência e Técnica da Escola de Minas da Universidade Federal de Ouro Preto foi criado em 1995, devido à construção do novo *Campus* Universitário, no Morro do Cruzeiro, onde as atividades acadêmicas foram transferidas para aquele local. Coube então à antiga sede da Escola de Minas contar a história desta instituição e das ramas das ciências por ela ministrada, em mais de um século de existência. Hoje, todo este

valioso acervo está exposto e organizado em setores temáticos, que abrangem várias áreas do conhecimento científico e tecnológico.

O referido museu (MCT/EM/UFOP) disponibiliza aos visitantes desde um acervo de história natural a peças que atestam o pioneirismo científico e tecnológico observados nos Setores de Mineralogia, Mineração e o de Metalurgia. Além de outros setores, como os de Física, Química, Topografia e Desenho Técnico, sem as quais as ciências mínero-metalúrgica não teriam evoluído. Assim, o MCT desmistifica e abre um novo mundo de conhecimento para todos que por aqui chegam. Conheça ainda peças que faziam parte da rotina didática desta instituição de ensino, e também um curioso Observatório de Astronomia, aberto a visitação noturna, berço do pioneirismo científico e tecnológico nas áreas de Engenharia Civil, Geológica, Mineração e Metalurgia do Brasil, esta instituição centenária vai além da simples contemplação histórica, ela convida a pensar a ciência como prática diária.

Endereço:

Praça Tiradentes, 20 - Centro.

Ouro Preto, MG

CEP - 35400-000 / Brasil

Fone/Fax: (31)3559-3119 ou (31)3559-1597

[http://www.eravirtual.org/mct\\_br/](http://www.eravirtual.org/mct_br/)

### **Museu de Arte Sacra - SJDR**

O Museu de Arte Sacra de São João del-Rei (MAS-SJDR) tem como missão conservar, pesquisar e difundir o patrimônio histórico, artístico e cultural da Diocese de São João del-Rei.

Seu acervo constitui-se num espaço de memória da cultura são joanense, pois representa a religiosidade da cidade desenvolvida através das instituições (Igreja, Estado) e das associações de leigos vivenciadas nas festas religiosas, solenidades, procissões e cortejos.

Esses testemunhos materiais são os registros de diversos períodos históricos importantes para a cidade e o estado de Minas Gerais, como o período da mineração e da produção artística dos estilos barroco e rococó. Seu acervo é composto por aproximadamente 450 peças provenientes de doações de particulares e religiosos da Diocese, e principalmente,

por meio de comodato, o acervo pertencente às Confrarias, Irmandades e Ordens das Igrejas da cidade.

Bem diversificado, compreende coleções de imaginária, prataria, ourivesaria, indumentária, pinturas, gravuras, numismática, condecorações, medalhas, mobiliário e livros litúrgicos. Abrangendo os séculos XVIII ao XX, o acervo expõe a expressiva religiosidade católica são-joanense presente desde as origens da ocupação desta região.

Endereço:

Praça Embaixador Galvão da Cunha,nº8.

São João del-Rei – Minas Gerais.

Tel. (32) 3371-7005

[http://www.eravirtual.org/mas\\_sjdr/index.html](http://www.eravirtual.org/mas_sjdr/index.html)

**Santa Catarina – SC**

### **Museu Nacional do Mar**

O Museu Nacional do Mar – Embarcações Brasileiras foi criado em 1991 com o objetivo de valorizar a riqueza e diversidade do patrimônio naval brasileiro.

O Brasil é o país que possui a maior variedade de barcos tradicionais do mundo. Seus 9.198 mil quilômetros de litoral e a intrincada rede de rios navegáveis, combinados com a diversidade e o sincretismo cultural, possibilitaram o surgimento de modelos singulares de embarcações, adaptadas às condições climáticas regionais, aos diversos tipos de pesca e outras atividades. Com o intuito de valorizar e difundir a arte e o conhecimento dos homens que vivem no mar, o museu reúne exemplares de embarcações originais de todo o país.

Implantado no centro histórico de São Francisco do Sul, patrimônio nacional brasileiro tombado pelo IPHAN, o Museu foi montado nos antigos galpões da empresa de navegação Hoepcke que foram restaurados e adaptados para receber o acervo. .

O Museu Nacional do Mar abriga auditório, loja de artesanato (que é um ponto de cultura do Ministério da Cultura), cafeteria, restaurante, estaleiro e a biblioteca “Kelvin

Duarte” especializada na temática naval, com mais de 2,5 mil livros, entre eles muitas obras raras.

Endereço:

Rua Manoel Lourenço de Andrade, s/n Centro Histórico CEP 89.240-000

São Francisco do Sul – Santa Catarina

Fone/Fax: (47) 3444-1868

contato@museunacionaldomar.com.br

[http://www.eravirtual.org/mar\\_br\\_1/](http://www.eravirtual.org/mar_br_1/)

### **Museu Victor Meirelles**

O Museu Victor Meirelles/IBRAM/MinC foi inaugurado na cidade de Florianópolis em 1952, na casa onde nasceu o artista Victor Meirelles. O sobrado, tombado como patrimônio histórico nacional em 1950, foi construído por volta do final do século XVIII e início do XIX e abrigou o comércio da família Meirelles de Lima. O Museu possui duas coleções em seu acervo. A coleção Victor Meirelles é formada por obras de autoria do artista, de seus professores e alunos, a partir da cessão do Museu Nacional de Belas Artes na época da criação do Museu, bem como de aquisições e doações de instituições e particulares. A Coleção XX e XXI, por sua vez, é composta por trabalhos de artistas modernos e contemporâneos oriundos de doações realizadas ao Museu ao longo dos anos.

Endereço:

Rua Victor Meirelles, 59 Centro CEP 88010-440

Florianópolis – Santa Catarina

Fone/Fax: (48) 3222-0692

[http://www.eravirtual.org/mvm\\_br/](http://www.eravirtual.org/mvm_br/)

### **Rio de Janeiro - RJ**

#### **Museu da República**

Situado num bairro de forte tradição política, comercial e cultural – área de ligação entre a zona sul e o centro da cidade -, o Museu da República ocupa o antigo Palácio do Catete, que durante 63 anos foi o coração do Poder Executivo no Brasil.

O Museu da República foi inaugurado em 15 de Novembro de 1960, após a transferência da capital para Brasília. Estrutura-se em três funções básicas: a preservação, a investigação e a comunicação dos testemunhos materiais e não materiais vinculados à história da república no Brasil..

O Museu participa de seu tempo democratizando o acesso aos bens culturais preservados e também estimulando novas produções e criações culturais. Centro de pesquisa, documentação e dinamização cultural, o Museu da República está comprometido com o seu tempo. É um museu em movimento que se faz e se refaz permanentemente. É o espaço de cidadania. Na visita virtual, você poderá visitar tanto o Museu da República como os seus jardins.

Endereço:

Rua do Catete, 153, Catete

Rio de Janeiro /RJ – CEP 22220-000

Fone/Fax: (21) 3235 3693

[museu@museudarepublica.org.br](mailto:museu@museudarepublica.org.br)

[http://www.eravirtual.org/mrepublica\\_01\\_br/](http://www.eravirtual.org/mrepublica_01_br/)

### **Casa da Ciência**

Inaugurada em 1995, a Casa da Ciência – Centro Cultural de Ciência e Tecnologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – vem se constituindo como um centro de popularização da ciência que explora as diversas áreas do conhecimento através de linguagens variadas – teatro, exposições, música, oficinas, cursos, palestras, seminários e audiovisual.

O grande desafio tem sido motivar o público a fazer suas próprias descobertas a partir de atividades que o convidem a buscar respostas e provoquem sua curiosidade. O espaço possui cerca de 3.000 m<sup>2</sup> de área distribuídos entre: Salão de Exposição, Auditório, Áreas de apoio e lazer, Administração e Serviços.

Endereço:

Rua Lauro Müller, 3 Botafogo Rio de Janeiro, RJ – Brasil

CEP 22290-160

Tel/Fax: (21) 2542-7494

<http://www.eravirtual.org/energianuclear/>

### **Museu do Universo Planetário do Rio de Janeiro**

Com o objetivo de difundir a Astronomia, as ciências afins e desenvolver projetos culturais, a Fundação Planetário conta com diversas atividades, como sessões de cúpula, experimentos interativos, observações ao telescópio, cursos, palestras e exposições.

A instituição possui duas cúpulas em funcionamento: a Carl Sagan, que tem 23 metros de diâmetro e 263 assentos, abriga o planetário modelo Universarium VIII - TD, e a Galileu Galilei, com 12,5 metros de diâmetro e 90 assentos e conta com um sistema de imersão digital.

O planetário Universarium é um equipamento moderno capaz de projetar cerca de nove mil estrelas. Na cúpula Galileu Galilei, a projeção é de cerca de seis mil estrelas.

Ambos os planetários reproduzem em condições fidedignas o céu visto da Terra a olho nu em qualquer latitude ou época do ano. De terça a sexta, as sessões de cúpula funcionam atendendo a escolas públicas e particulares com agendamento prévio. Nos fins de semana e feriados, as sessões são abertas ao público em geral.

Endereço:

Rua Vice Governador Rubens Berardo, 100

Gávea

Rio de Janeiro- RJ

Tel. (21) 2274-0046

[http://www.eravirtual.org/universo\\_pt/index.html](http://www.eravirtual.org/universo_pt/index.html)

### **Museu Imperial**

O Museu Imperial possui o principal acervo do país relativo ao império brasileiro, em especial o chamado Segundo Reinado, período governado por d. Pedro II. São cerca de 300 mil itens museológicos, arquivísticos e bibliográficos à disposição de pesquisadores e demais interessados em conhecer um pouco mais sobre o tema, além de constantes eventos, exposições e projetos educativos.

O projeto original do major e engenheiro alemão Júlio Frederico Koeler, superintendente da Fazenda Imperial, foi seguido, após sua morte, pelos arquitetos Joaquim Cândido Guilhobel e José Maria Jacinto Rebelo. O piso do vestíbulo, em mármore de Carrara e mármore preto da Bélgica, foi colocado em 1854, destacando-se ainda os assoalhos e as esquadrias em madeiras de lei, como o jacarandá, o cedro, o pau-cetim, o pau-rosa e o vinhático, procedentes das diversas províncias do Império. Os estuques das salas de jantar, de música, de visitas da imperatriz, de Estado e do quarto de dormir de suas majestades contribuem para dar graça e beleza aos ambientes do palácio, um dos mais importantes monumentos arquitetônicos do Brasil.

Endereço:

Rua da Imperatriz, 220, Centro.

Petrópolis – RJ

Tel. 55 (24) 2233-0300 / 2233-0360

[http://www.eravirtual.org/imperial\\_pt/index.html](http://www.eravirtual.org/imperial_pt/index.html)

### **Museu de Astronomia e Ciências Afins**

O Museu de Astronomia e Ciências Afins - MAST é uma unidade de pesquisa do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação - MCTI, criada na cidade do Rio de Janeiro em 1985. Tem como missão ampliar o acesso da sociedade ao conhecimento científico e tecnológico por meio da pesquisa, preservação de acervos, divulgação e história da ciência e da tecnologia no Brasil.

Os pesquisadores e tecnólogos do MAST realizam estudos nas áreas da História da Ciência e da Tecnologia no Brasil, Educação em Ciências em Espaços não Formais, Museologia e Patrimônio da Ciência e Tecnologia. Há também pesquisas aplicadas nas áreas da divulgação da ciência, preservação e restauração de objetos metálicos e papel, turismo e tecnologia da informação.

Na área de divulgação da ciência estão entre os destaques a Observação do Céu, a Visita Orientada e a Visita Escolar, que deve ser agendada com antecedência. Nos finais de semana, há programação alternada para o público visitante, tais como: Ciclo de Palestras de Astronomia, Cine Ciência, Contando Mitos, Planetário Inflável, Cozinhando com a Química, Brincando de Matemático, ASTRO mania e Faça você mesmo. As exposições permanentes e temporárias são exibidas no prédio sede, mas as



exposições itinerantes têm por finalidade estender para escolas e outras instituições o trabalho desenvolvido no MAST.

Endereço:

Rua General Bruce, 586

Bairro Imperial de São Cristóvão. Rio de Janeiro – RJ

Cep: 20921-030

Tel. 55 (21) 3514 5200

[http://www.eravirtual.org/mast\\_quim\\_br/](http://www.eravirtual.org/mast_quim_br/)

**Maranhão – MA**

### **Museu da Memória Republicana Brasileira**

O Museu é uma entidade criada pela Fundação da Memória Republicana Brasileira. Criada em 2011, ela tem como missão a promoção dos ideais republicanos do Brasil, além da pesquisa e o registro de fatos da História deste país e, particularmente, do Maranhão.

O museu, que funciona no antigo prédio do Convento das Mercês, também é responsável pela guarda, preservação, organização e divulgação os acervos documentais, bibliográficos, iconográficos e artísticos do Patrono da Fundação, José Sarney. E como trabalho social desenvolve a formação de lideranças jovens e a preparação de recursos humanos para as necessidades da sociedade maranhense

O acervo audiovisual é constituído de aproximadamente 12.900 peças, como álbuns fotográficos, CDs, CD-Rs, discos, fitas de som; fitas de vídeo, pôsteres, quadros fotográficos, projetos fotográficos, DVDs, fotos avulsas do períodos de 1966-1971 e 1985-1990 e negativos em que registram a carreira política e literária de José Sarney. Fora isso são 4.931 peças, incluindo obras de arte, objetos decorativos, gravuras, esculturas, coleção de selos, medalhas e condecorações, artesanatos de vários países, além de imagens religiosas. Entre as peças de artes plásticas, há obras de autoria de importantes artistas, como Siron Franco e Carlos Brecher, além de pintores e escultores maranhenses de renome.

Endereço:

Rua da Palma 502, Desterro

São Luiz - Maranhão

Tel. 55 (98) 3221-3724

[http://www.eravirtual.org/fmrb\\_br/index.html](http://www.eravirtual.org/fmrb_br/index.html)

## **Goiás– GO**

### **Casa de Cora Coralina**

O museu foi inaugurado em 1989 e nos estatutos aprovados constam como finalidades: “projetar, executar, colaborar e incentivar atividades culturais, artísticas, educacionais e filantrópicas visando, sobretudo, à valorização da identidade sociocultural do povo goiano, bem como preservar a memória e divulgar a obra de Cora Coralina”. No museu há diversos tipos de materiais, todos organizados, e de fácil acesso aos turistas, com o intuito de preservar a memória da poetisa em simbiose com a comunidade de Goiás. Há desde peças de roupas, até fotos, utensílios domésticos, livros, móveis e cartas, no interior da casa.

Endereço:

Rua Dom Cândido, 20 Centro CEP 76.600-000

Cidade de Goiás – Goiás

Fone/Fax: (62) 3371-1990

[casadecoracoralina@cultura.com.br](mailto:casadecoracoralina@cultura.com.br)

[www.eravirtuaorgl./cora\\_br/](http://www.eravirtuaorgl./cora_br/)

## **São Paulo – SP**

### **Museu Paulista da USP**

O Museu Paulista pertence à Universidade de São Paulo desde 1963 e, atualmente, é uma instituição científica, cultural e educacional, com atuação no campo da história e suas atividades têm como referência permanente um acervo com mais de 150.000 peças, entre objetos, iconografia e documentação arquivista, do período seiscentista até meados do século XX. O edifício do Museu Paulista tem 123m de comprimento e, em sua parte mais larga, 16m de profundidade. Seus jardins espelham o estilo francês e a estrutura dos passeios mais famosos, como Versailles.

Endereço:

Parque da Independência – Ipiranga

São Paulo – SP

Tel. 55 (11) 2065-8001

[http://www.sp360.com.br/site/conteudo/index.php?in\\_secao=37&in\\_conteudo=85](http://www.sp360.com.br/site/conteudo/index.php?in_secao=37&in_conteudo=85)

### **Considerações finais**

O artigo propôs o levantamento de informações referentes à cena museológica brasileira e a sua reinvenção em uma nova perspectiva. A fim de despertar todas as potencialidades que a internet pode proporcionar através de seus recursos de multimídia para geração de experiências mais intensas de navegação por entre a cultura das artes visuais.

Porém, é inegável que a internet forneceu uma nova perspectiva aos museus no mundo, não só por garantir acesso em larga escala, mas sim, por possibilitar um contato além do convencional ou, até então, pré-estabelecido, permitindo que suas instalações sejam acessadas a qualquer hora e de qualquer lugar do globo, claro que devidamente conectado a rede, sem nenhuma restrição física oriunda de mão de obra, transporte, valor do ingresso e demais variações.

É possível que através do ciberespaço inicie-se uma mudança de postura de quem já consome cultura dos museus convencionais apenas como oportuno cenário de turismo e também daqueles que o fruem apenas como forma de contemplação arquitetônica, passando assim a fazer parte do calendário de visitas novas formas de apropriação do conteúdo museológico sob uma nova perspectiva.

No mais, o que se destaca dentro deste novo cenário instaurado é a potencialidade de abarcar um número maior de internautas que ainda não possuem conhecimento desses espaços virtuais para absorção de cultura. Uma possibilidade tão ampla que permitiria inserir grande parte da população brasileira que hoje navega na internet em outras esferas que não a cultural, especificamente museológica preenchendo a lacuna cultural herdada historicamente.

É importante entender que as visitas virtuais, como forma de contemplação das artes visuais podem servir de estímulo para o aumento significativo de frequentadores

dos museus físicos para que a partir dali partam para uma nova experimentação até então desconhecida.

### **Referências Bibliográficas**

CANCLINI, Néstor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas**. trad. Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

COSTA, Jurandir Freire. **O vestígio e a aura: corpo e o consumismo na moral do espetáculo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

LANGER, Susanne K. **Filosofia em Nova Chave**. Ed. Perspectiva, 1971.

LÉVY, Pierre. **A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência**. São Paulo: Ed.34. 2001. p. 137.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000. p. 281.

MORAES, Dênis de (org). **A sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro, Mauad, 2006.

PIACENTE, Maria. **Surfs Up: Museums and the World Wide Web**, MA Research Paper, Museum Studies Program, University of Toronto, 1996.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. 2ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

TOTA, Anna Lisa. **A sociologia da arte: do museu tradicional à arte multimídia**. Lisboa: Editorial Estampa, 2000. p. 231.

### **Websites**

**Cibercultura**, disponível em:

[http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/resenhas/pdf/teccogs\\_n3\\_2010\\_08\\_resenha\\_SEBASTIAO&PESCE.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/resenhas/pdf/teccogs_n3_2010_08_resenha_SEBASTIAO&PESCE.pdf). Acesso em: 30 de julho de 2014.

**Google Art Project**, disponível em: <http://www.googleartproject.com>. Acesso em: 22 de julho de 2014.

**Hipermidia-Santaella-Lucia-Substratos-da-cibercultura**, disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/23375470/Hipermidia-Santaella-Lucia-Substratos-da-cibercultura>. Acesso em: 22 de julho de 2014.

**Museu Imperial**, disponível em: <http://www.museuimperial.gov.br/> Acesso em: 22 de julho de 2014.

**Museu de Arte de São Paulo**, disponível em: <http://masp.art.br/masp2010/> Acesso em: 22 de julho de 2014.

**Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro**, disponível em: <http://www.mamrio.com.br> Acesso em: 25 de julho de 2014.

**Museus virtuais do Brasil**, disponível em: <http://www.eravirtual.org/pt/>. Acesso em: 31 de julho de 2014.

**Revista Época**, disponível em: <http://epoca.globo.com/ideias/noticia/2014/02/bzygmunt-baumanb-vivemos-o-fim-do-futuro.html>. Acesso em: 31 de julho de 2014.

**Revista Olhar Digital**, disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/smartphones-ja-sao-4-em-cada-10-aparelhos-vendidos-no-brasil/35968>. Acesso em: 31 de julho de 2014.

**Sociedade do Espetáculo**, disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/socespetaculo.pdf>. Acessado em: 30 de julho de 2014.