

Desafios do Museu Virtual de Instrumentos Musicais no ciberespaço

Adriana Olinto Ballesté - IBICT,
Álea de Almeida - MVL - IBRAM
Ana Cristina Valentino - FAPERJ

O Museu do século XX, trilhou um caminho para uma nova forma de existência, que extrapola o conceito de uma coleção de objetos encerrada em um edifício para abraçar a ideia de integração com a sociedade em um sentido mais amplo. Na esteira dessa transformação o museu se expandiu para o ciberespaço e, mais uma vez, se reinventou como museu virtual ou cibermuseu. O ciberespaço abarca “não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p.17). Nessa direção desafiadora foi concebido, em 2011, o Museu Virtual de Instrumentos Musicais (MVIM), com uma proposta inovadora dedicada à agregação de acervos, representação, documentação, comunicação, divulgação, exposição e discussão sobre instrumentos musicais. Nesse artigo refletimos sobre a experiência de museu virtual, tanto no que se refere ao organismo museu, seus pensamentos e práticas, quanto em sua dinâmica com os visitantes, explorando a relação sujeito-objeto no contexto da tríade digital-virtual-real e dos desdobramentos comunicacionais, uso de mídias, redes sociais e outros recursos tecnológicos. Nesse sentido, pensar um museu sem público é o mesmo que pensar em um emissor sem receptor nos sistemas de comunicação. Para que a “mágica” aconteça, é preciso que exista um diálogo entre os interlocutores. A reflexão a respeito da experiência de museu, pautada na bagagem informacional e emocional que cada um carrega, única, pessoal e intransferível e que se dá, sobretudo, no nível da experiência individual, será desenvolvida no âmbito das especificidades desse encontro no meio digital e das estratégias que o museu virtual pode criar para viabilizar esse encontro a partir dos processos de curadoria digital. Destaca-se a grande influência do público, ou melhor, das relações entre sujeito e objeto nas práticas do MVIM. Entende-se que os procedimentos no museu virtual são, em muitos aspectos, semelhantes aos procedimentos de musealização das instituições físicas, abarcando ações de preservação, documentação e comunicação. Porém, pela própria natureza essencialmente informacional e comunicacional dos museus virtuais há algumas especificidades nos seus procedimentos de musealização que podem ser observadas nas práticas do MVIM, que se propõe a ser um museu catalizador.

Introdução

Nesse artigo, procuramos refletir sobre a experiência de museu no virtual, tanto no que se refere ao organismo museu, seus pensamentos e suas práticas, quanto em sua dinâmica com os seus visitantes, explorando a relação sujeito-objeto no contexto da tríade digital-virtual-real e dos seus desdobramentos comunicacionais, uso de mídias, redes sociais e outros recursos tecnológicos. Nesse sentido, pensar em um museu sem público é o mesmo que pensar em um emissor sem um receptor nos sistemas de comunicação. Para que a “mágica” aconteça, é preciso que exista um diálogo entre os interlocutores. A reflexão a respeito da experiência de museu, pautada na bagagem informacional e emocional que cada um carrega, única, pessoal e intransferível e que se dá, sobretudo, no nível da experiência individual, será desenvolvida no âmbito das especificidades desse encontro no meio digital e das estratégias que o museu virtual pode criar para viabilizar esse encontro a partir dos processos de curadoria digital.

Entende-se que os procedimentos no museu virtual são, em muitos aspectos, semelhantes aos procedimentos de musealização das instituições físicas, abrangendo ações de preservação, documentação e comunicação. Porém, pela própria natureza essencialmente informacional e comunicacional dos museus virtuais há algumas especificidades nos seus procedimentos de musealização que podem ser observadas nas práticas do MVIM, que se propõe a ser um museu catalisador. O MVIM surge como um museu virtual sem uma sede física, mas conta com o acervo de museus parceiros que tem edifícios físicos.

O MVIM apresenta características singulares: (1) engloba acervos de várias instituições (Museu Instrumental Delgado de Carvalho, Museu Villa-Lobos e Instituto Moreira Salles), cujos itens de acervo são apresentados através de fotos, textos descritivos, classificação, descrição, bibliografia e notas; (2) disponibiliza diversos espaços virtuais, além do catálogo, visando um diálogo mais amplo com o público, como vídeos com músicos, entrevistas com luthiers, artigos escritos por pesquisadores e um espaço para novidades e curiosidades e; (3) conta com desdobramentos comunicacionais externos ao Website do museu no Youtube, no Facebook e no Instagram.

Utilizamos um quadro teórico da Museologia para analisar as práticas de musealização e novas possibilidades de interação entre museus e públicos no ambiente virtual. Na primeira seção, apresentamos o MVIM, sua concepção e estrutura. Na segunda seção, investigamos as novas possibilidades da relação sujeito-objeto no contexto da tríade digital-virtual-real. Na terceira parte do artigo, discutimos as especificidades das práticas de musealização do MVIM, comparando-as com as

de outra experiência museal, o *Musical Museums Online* (MIMO). Para finalizar, refletimos sobre a importância do museu ser compreendido como um organismo em permanente mutação, adaptável às mudanças sociais e culturais.

Raízes do MVIM

O MVIM nasce e se desenvolve no mundo da virtualidade, mas com raízes no mundo físico. Foi criado no âmbito do projeto “Museu Virtual de Instrumentos Musicais Delgado de Carvalho”, cujo objetivo principal era recuperar, armazenar, organizar, catalogar, fotografar e criar um site para o acervo do Museu Instrumental Delgado de Carvalho (MIDC), o primeiro e mais importante museu de instrumentos musicais do Brasil. Pertencente, atualmente, à Escola de Música da Universidade Federal do Rio de Janeiro, o MIDC foi criado no final do século XIX, no Instituto Nacional de Música, pelo seu primeiro diretor, o compositor e maestro Leopoldo Miguéz (1850 a 1902). Em seu acervo estão presentes instrumentos provenientes de diversos países, como Java, Egito, Sudão, Índia, China, Estados Unidos da América, Marrocos e Pérsia (Irã) que, inicialmente, eram destinados ao estudo de história da música e de organologia musical, com acesso restrito aos alunos acompanhados por professores e com a autorização do diretor. A partir da década de 1970, o museu é aberto ao público, ficando seu acervo exposto em vitrines no corredor principal da Escola de Música até 2008, quando o museu foi desativado e os itens armazenados (CARDOSO, 2008).

A recuperação do MIDC foi complexa pois o acervo necessitava de significativas ações de restauração, higienização e organização e, no Brasil, pouca experiência havia sobre essas questões em museus de música. Investigamos, nesse sentido, iniciativas de museus e instituições como: Museu de Música de Lisboa; *Musée da Cité de la Musique de Paris*; *Musée des Instruments de Musique de Bruxelas*; *Horniman Public Museum* de Londres; *Musical Instrument Museum Online* (MIMO); *The Metropolitan Museum of Art* de Nova Iorque; e o comitê de museus relacionados a instrumentos musicais, o CIMCIM – Comité Internacional de Museus e Coleções de Instrumentos Musicais, que foram fontes fundamentais para o direcionamento e a organização da informação no museu físico e, também, para o museu virtual que estávamos criando. Tivemos sempre uma preocupação em criar um museu virtual informativo e organizado; que atraísse um amplo público com interesses variados; que também contasse com espaço para a pesquisa e a reflexão sobre aspectos da música e dos instrumentos musicais e temas afins e espaço para crescer (BALLES-TE & ALMEIDA, 2014). E, dessa forma, em dezembro de 2014, foi inaugurado

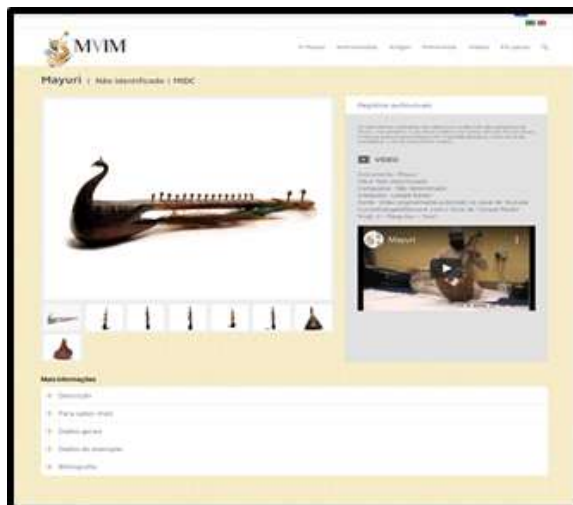
o MVIM, com foco central no catálogo com fotos, áudios, histórico, detalhes de estrutura física, local e data de fabricação, localização física e outros dados de cada um dos 76 instrumentos musicais pertencentes ao acervo do Museu Instrumental Delgado de Carvalho. Na figura 1 mostramos a página inicial do MVIM e na figura 2 mostramos a tela de apresentação de um instrumento musical do catálogo do MVIM.

Figura 1. Página inicial do MVIM.



Fonte: *Print screen* de tela do site.

Figura 2. *Mayuri* no catálogo do MVIM.



Fonte: *Print screen* de tela do site.

Durante o desenvolvimento do projeto, com o aprofundamento dos estudos relacionados às áreas de Museologia, Musicologia e Organização do Conhecimento que avançam na discussão teórica e nas práticas metodológicas relacionadas ao museu virtual, à mídia digital, à virtualidade do acervo, ao ciberespaço e às redes sociais, o MVIM vislumbra novas direções, intenções e proporções.

Em 2019, o MVIM inicia a caminhada no sentido de ser um espaço virtual agregador de acervos de instrumentos musicais de instituições brasileiras com o intuito de apresentá-los e divulgá-los de maneira dinâmica e inovadora, enfatizando os aspectos educativos, transformando-se, dessa forma, num espaço de convergência de acervos e de conhecimento.

Hoje, o museu conta com o acervo de instrumentos musicais do Museu Instrumental Delgado de Carvalho e está agregando à sua coleção os instrumentos do Museu Villa-Lobos e do Instituto Moreira Salles, o que deverá ser uma realidade no final de 2021.

Além do catálogo de instrumentos, o MVIM abarca outras seções: “Em pauta”, um espaço livre em permanente renovação, com opiniões, exposições e curiosidades sobre música e instrumentos musicais; “Artigos”, espaço para artigos mais longos e acadêmicos sobre instrumentos musicais e temas afins; “Entrevistas” com luthiers e instrumentistas; “Vídeos” com aulas e informações preparadas por luthiers e músicos; “Normas para a elaboração do catálogo”; “Referências bibliográficas”; informações gerais “Sobre o projeto”; “Links” para sítios relacionados à música e instrumentos musicais; “Acervo”, apresentando as instituições parceiras e os novos acervos que estão sendo reunidos no espaço virtual do MVIM.

A comunicação com o público através da utilização das mídias, redes sociais e outros recursos tecnológicos também faz parte das atividades do MVIM, que tem um canal no YouTube no qual são postados os vídeos dos instrumentos; uma página no Facebook na qual são inseridas regularmente postagens sobre os novos conteúdos e; um canal no Instagram no qual postamos as novidades do site.

A experiência de museu no virtual

Para falar da experiência de museu no virtual propomos uma breve reflexão sobre as questões que envolvem a relação do organismo museu com o seu público, primordial para o seu entendimento e para a sua própria existência enquanto instância comunicacional fundamentada na relação sujeito-objeto, definida pela teórica da Museologia Waldisa Rússio como *fato museal* ou *fato museológico*, e que consiste na

relação profunda entre o homem (sujeito conhecedor) e o objeto, parte da realidade à qual o homem pertence igualmente e sobre a qual ele tem o poder de agir. Essa relação comporta diversos níveis de consciência e o homem pode apreender o objeto por meio dos seus sentidos: visão, audição, tato, etc. (1981, p. 58 – Tradução nossa).

Ainda segundo Rússio (1981), essa relação é desenvolvida a partir da percepção advinda da emoção e da razão; do registro dessa percepção traduzida em sentimento, imagem e ideia; e da memória, que sistematiza ideias e imagens e as conexões entre elas. Partindo desses conceitos é possível apreender que a experiência de museu é pautada na bagagem informacional e emocional que cada um carrega, e que ela é única, pessoal e intransferível e se dá, sobretudo, em um nível virtual: o da experiência individual. Cada indivíduo perceberá aspectos particulares e terá visões, emoções e sentimentos distintos, baseados em suas experiências e conhecimentos prévios e em seu contexto social e existencial.

O museu do século XX trilhou um caminho para uma nova forma de existir, que extrapola o conceito de uma coleção de objetos encerrada em um edifício para abraçar a ideia de integração com a sociedade em um sentido mais amplo. Este processo se iniciou com a criação do conceito de ecomuseu, um novo modelo de museu com uma proposta de integração ao meio ambiente e à comunidade a que está associado, formando um conjunto integrado. O movimento da Nova Museologia trouxe reflexões ainda mais aprofundadas sobre o papel social dos museus, ressaltando a importância de sua função comunicacional e educacional. Esse processo, descrito aqui de forma resumida, mas que se desenrolou por algumas décadas, trouxe uma transformação que Heinich (2012, p. 19 apud BRULON, 2015, p. 268) nomeou como um processo de estruturação de uma nova “gramática axiológica” para o campo museal, que partindo do contexto dos ecomuseus se expandiu, rompendo com a lógica de modelos de museus tradicionais. Segundo Brulon (2016), essa transformação se deve a um novo olhar museológico sobre o museu, suas coleções e o valor documental atribuído a elas, que “[...] passa a privilegiar o valor das experiências humanas a partir das diversas possibilidades interpretativas sobre os objetos” (BRULON, 2016, p. 111). O autor afirma, ainda, que “[...] a Museologia Contemporânea esgotou as suas formas objetivas buscando explorar na subjetividade dos visitantes a sua principal instância de atuação” (BRULON, 2016, p. 111).

Na esteira dessa transformação e com a evolução da Internet, o museu se expandiu para o ciberespaço, e mais uma vez se reinventou com a criação do

museu virtual ou cibermuseu. Pierre Lévy define o conceito de ciberespaço – que também chamou de “rede” – como

o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p.17).

O ciberespaço se localiza no universo da “cibercultura”, que segundo Lévy não está separada da cultura, somente se diferencia por operar em um âmbito tecnológico. O autor define o termo cibercultura como “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). O autor trata o espaço virtual como parte integrante do mundo real, que possibilita relações à distância com lugares e pessoas que não seriam viáveis no mundo físico.

Roque (2018) reflete sobre o museu como um lugar onde são expostos e comunicados objetos “reais”. Podemos pensar que “real”, no contexto de nossa análise, pode ser considerado o que existe tanto em âmbito físico quanto em âmbito virtual, já que o conceito de realidade não se aplica somente ao que podemos considerar tangível. O intangível entra nessa análise como outra possibilidade, quando focamos na tecnologia digital aliada ao museu virtual, que trouxe uma nova forma de interação do público com o objeto museológico. Objeto este que, mesmo no museu tradicional, ao ser musealizado é retirado de seu contexto original, perdendo a sua utilidade primordial e recebendo atribuições e significados de acordo com o contexto em que é inserido dentro do museu, seja ele físico ou virtual. Cabe aqui trazer o debate instaurado por Roque (2018), a respeito da dicotomia entre real e artificial, quando a autora discute a questão que envolve a versão digital de um objeto museológico e o receio de que seja percebida como um simulacro do “real”. Colocando essa ideia em perspectiva, podemos pensar na proposição de René Magritte em sua obra “La trahison des images” (A traição das imagens), onde a imagem de um cachimbo é representada com a legenda “Ceci n’est pas une pipe” – “Isto não é um cachimbo” –, trazendo a reflexão sobre o objeto em si e sua representação.

Figura 3. *La trahison des images*. Óleo sobre tela. René Magritte, 1929.



Fonte: *Images Analyses* – Blog da *Université Paris 1 Panthéon Sorbonne*. Disponível em: <http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/v4/?p=296>

Voltando à questão da musealização dos objetos, em alinhamento com as ideias de Roque (2018), podemos dizer que o museu, considerado pela autora como um “espaço de descontextualização e de representação” (ROQUE, 2018, p. 23), utiliza-se desse recurso para criar narrativas e conexões com múltiplas realidades, encaixando os objetos em perspectivas diversas, de acordo com o que deseja comunicar. A partir dessa premissa o museu se amplia e se descola do conceito tradicional de expor os objetos ao olhar do público, propiciando novas experiências. Podemos concluir que a relação sujeito-objeto no contexto da tríade digital-virtual-real e dos seus desdobramentos comunicacionais, uso de mídias, redes sociais e outros recursos tecnológicos, não se opõe ou se sobrepõe às experiências que podem ser vivenciadas em um museu físico, mas acrescenta novas camadas de informação, interatividade e maneiras de perceber o museu como um organismo vivo e conectado com as transformações da sociedade. Ao se expandir para o ciberespaço, outra camada do real, o museu passa a existir e coexistir em vários âmbitos, provando que as suas possibilidades atravessam paredes.

As especificidades dos museus virtuais e do MVIM

Como discutido na seção anterior, novas práticas de musealização e de interação sujeito-objeto estão surgindo no ciberespaço. Os museus virtuais se enquadram neste contexto da cibercultura, e para analisá-los torna-se necessário utilizarmos novas perspectivas teórico-práticas da Museologia, como por exemplo a Cibermuseologia, corrente museológica que reúne as reflexões sobre o uso das mídias digitais pelos museus. Nos últimos anos, é possível perceber o desenvolvi-

mento desta corrente museológica, considerando o número crescente de trabalhos profissionais e conferências sobre a dimensão digital dos museus, bem como o surgimento de novas profissões nos espaços museais. Grandes museus do mundo estabeleceram departamentos especialmente responsáveis pela gestão de plataformas de mídia digital. A necessidade de curadoria digital consequentemente gerou a necessidade de Curadores de Coleções Digitais – profissão que apareceu com expressividade nos museus entre 2013 e 2014, especialmente nos Estados Unidos. Para museus menores, nem sempre é possível o estabelecimento de setores de mídias digitais, mas a necessidade de pelo menos uma pessoa trabalhar em tempo integral com as redes sociais foi reconhecida em várias conferências (LESHCHENKO, 2015).

Além dessas mudanças no campo profissional, há também a emergência do discurso acadêmico da Cibermuseologia com o crescimento mundial do número de conferências com esta temática, bem como a publicação regular de monografias (desde pelo menos a década de 1990) sobre questões relacionadas à dimensão digital dos museus. É importante assinalar que o prefixo “ciber” não se refere somente ao uso da internet, mas também a tudo que está relacionado a computadores. Assim, entre as temáticas ou práticas que são objeto de análise da Cibermuseologia podemos citar o uso de computadores em museus para fins educacionais e suplementares a outros recursos visuais multimídia, como: televisão; museus virtuais; exposições virtuais em sites de museus; tours em celulares; armazenamento de informações, incluindo arquivos de som ou imagens; digitalização do patrimônio intangível; estratégias de mídia social; impressão 3D; projetos de narrativas digitais; entre outros (LESHCHENKO, 2015).

Dessa forma, os museus virtuais aparecem como experiências discutidas e desenvolvidas dentro da corrente da Cibermuseologia e surgem, assim como esta corrente, na década de 1990, quando se inicia o processo de popularização do uso da internet. Como fenômeno recente, a definição de museu virtual ainda está em debate, porém podemos provisoriamente compreendê-los como espaços que realizam suas ações de musealização prioritariamente na internet e que não necessariamente têm um edifício com portas abertas para receber o público (HENRIQUES, 2004).

Sendo assim, é preciso analisar de perto as práticas de musealização dos museus virtuais para compreender as inovações e continuidades em relação aos museus com edifícios físicos. Compreende-se musealização como a cadeia de procedimentos de seleção, documentação, pesquisa, conservação e comunicação que

transformam um objeto da vida cotidiana em museália, documento ou testemunho de um contexto sociocultural. Todos estes procedimentos implicam em operações que atribuem valores aos objetos que posteriormente, no contexto dos museus, são apresentados ao público nas diversas ações de comunicação.

Uma especificidade dos museus virtuais apontada por Henriques (2004) é a possibilidade de estruturação de redes de conexão entre várias instituições afins e com objetivos similares. Dessa forma, acervos são reunidos, por exemplo, em exposições que apresentam conteúdos de instituições diferentes. O *Musical Instruments Museums Online* (MIMO), plataforma que inspirou o surgimento do MVIM, é um exemplo de rede de conexão entre diferentes instituições. O MIMO estruturou-se (a partir de um projeto financiado pela Comissão Europeia) como um consórcio de museus que possuem acervos de instrumentos musicais. O objetivo é criar um único ponto de acesso online para essas coleções (MIMO, 2021).

Há similaridades entre o MIMO e o MVIM, já que ambos buscam reunir acervos de instrumentos musicais que dificilmente seriam vistos juntos em um espaço físico. Este único ponto de acesso oferece a oportunidade para pesquisadores e o público em geral de conhecerem aspectos dos instrumentos musicais, seus fabricantes e/ou autores, classificações, entre outros assuntos. Porém, também é possível notar diferenças. A primeira delas é que o MIMO não se apresenta propriamente como um museu virtual, mas sim como um consórcio de vários museus que existem fisicamente. É possível compreender o MIMO como uma importante base de dados, um grande catálogo online desses diferentes acervos. Em termos de práticas de musealização, o MIMO parece se ocupar mais da etapa da comunicação, apresentando uma maneira específica de apresentar os acervos no espaço virtual da internet. O MIMO recolhe informações selecionadas na base de dados dos museus consorciados, tais como nome do instrumento, fabricante, ano de fabricação, fotografia e, além disso, para que o usuário obtenha mais informações, inclui um link direto para o registro do item no site do museu detentor do instrumento.

O MVIM, por sua vez, tem assumido funções mais amplas e diretas nas instituições parceiras. Em sua comunicação o MVIM de fato apresenta-se como museu virtual, que realiza suas ações preferencialmente no espaço virtual, assim como descrito por Henriques (2004). Neste sentido, são experimentadas outras formas de comunicação do acervo, além da disponibilização do catálogo online dos acervos de diferentes instituições: na seção “Em pauta” foi instituído um espaço livre em permanente renovação, com opiniões, exposições e curiosidades sobre música e instrumentos musicais; em “Artigos” há a disponibilização de artigos

sobre instrumentos musicais e temas afins; há também “Entrevistas” com luthiers e instrumentistas e “Vídeos” com aulas e informações preparadas por luthiers e músicos.

Além de explorar diferentes formas de comunicação dos acervos, o MVIM realiza outros procedimentos da cadeia da musealização, tais como conservação, documentação e pesquisa. Os procedimentos de conservação, executados no mundo físico, demonstram que a musealização realizada pelo MVIM se estende para os espaços dos parceiros, apesar da comunicação dos acervos ocorrer na Web. Na parceria com o Museu Instrumental Delgado de Carvalho foram restaurados 76 instrumentos musicais do acervo. Além disso, a coleção foi acondicionada em armários deslizantes adquiridos por meio da parceria estabelecida entre o MVIM (parte do IBICT), a Escola de Música (UFRJ) e a FAPERJ. Na colaboração com o Museu Villa-Lobos estão sendo confeccionados instrumentos musicais que fazem parte da poética musical do compositor. Para a entrada no catálogo online do MVIM, os instrumentos musicais são pesquisados e documentados segundo Normas de Catalogação específicas do MVIM (também disponibilizadas no website).

Assim, percebemos as próprias especificidades do MVIM, um museu virtual que pretende, além de reunir acervos de instrumentos musicais de diferentes instituições, realizar suas próprias práticas de musealização: ações de conservação, pesquisa e documentação se estendem para o mundo físico e a etapa de comunicação é realizada na Web. Há também singularidades na forma que o catálogo online é apresentado, pois busca-se contextualizar os instrumentos musicais com imagens, áudios, vídeos, informações adicionais e curiosidades. Estas últimas são disponibilizadas no metadado “Para saber mais”, que traz dados sobre a história dos instrumentos musicais, seus diferentes usos e formatos ao longo do tempo e como são utilizados na atualidade. Estes recursos e informações apresentam os instrumentos musicais em um catálogo que também pode ser compreendido como uma espécie de exposição virtual. Assim, o catálogo exerce dupla função, tanto de disponibilizar a documentação do acervo, como de exibir o acervo de forma dinâmica.

Considerações finais

A experiência prática e reflexiva sobre o museu no virtual, explorando a relação sujeito-objeto no contexto da tríade digital-virtual-real, nos remete à organização museológica, à dinâmica com o público, ao espaço virtual e aos desdobramentos comunicacionais, mostrando que o museu existe e coexiste em várias dimensões.

O MVIM aceita os desafios inerentes ao fato de existir como um museu virtual no ciberespaço, considerando a importância da análise contínua do impacto de suas práticas no mundo físico. As relações com os seus visitantes, que se expandem para as redes sociais e suas lógicas, são um reflexo das novas formas de comunicação do museu com a sociedade, e estão sujeitas às transformações do mundo, que não param de acontecer. Suas ações não mais se resumem a um espaço físico de exposição ou a um local de guarda e preservação de objetos, mas se ampliam para múltiplos meios. Diante dessas transformações, o museu pode ser entendido como um organismo em permanente mutação, que flexibiliza e ajusta seus *modus operandis* às novas maneiras de atuar como ponte entre o humano, o real (e suas nuances), o digital e o virtual, em suas diversas manifestações.

Referências

- BALLESTÉ, Adriana & ALMEIDA, Álea de. Organização e representação da informação no Museu Virtual de Instrumentos Musicais – MVIM. **Anais XV ENANCIB, Além das nuvens: Expandindo as fronteiras da Ciência da Informação**. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2014, p. 848-868.
- BRULON, Bruno. A invenção do ecomuseu: o caso do Écomusée du Creusot Montceau-les-Mines e a prática da Museologia Experimental. **Mana**, Rio de Janeiro, v.21, n. 2, p.267-295, ago. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104=93132015000200267-&Ing=en&nrm-iso>. Acesso em: 22 mar. 2021.
- BRULON, Bruno. Re-interpretando os objetos de museu: da classificação ao devir. **Transinformação** [online]. 2016, v. 28, n. 1, pp. 107-114. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/2318-08892016002800009>>. Acesso em: 24 jun. 2021.
- CARDOSO, André. A Escola de Música e suas coleções especiais. In: **Universidade e lugares de memória**. Organizado por Antônio José Barbosa de Oliveira. Rio de Janeiro: UFRJ/FCC/SIBI, 2008, p. 203-220.
- HENRIQUES, Rosali (2004). **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. Dissertação de Mestrado em Museologia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia. Disponível em: <http://www.museologia-portugal.net/files/upload/mestrados/rosali_henriques_1.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2021.
- LESHCHENKO, Anna. Digital Dimensions of the Museum: Defining Cyber-museology's Subject of Study. **ICOFOM Study Series, ISS – 43, ICOFOM/ICOM**, Paris, 2015, p. 237-241.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura** / Pierre Lévy; tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p. (Coleção TRANS).
- MIMO - MUSICAL INSTRUMENTS MUSEUMS ONLINE**. Disponível em: <https://mimo-international.com/MIMO/~/about-mimo.aspx?_lg=sv-SE>. Acesso em: 17 mai. 2021.
- ROQUE, Maria Isabel. O dilema do museu: Apenas real ou também virtual? In: F. Ilharco, P. Hanenberg & M. S. Lopes (Ed.). **Património cultural e transformação digital**. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa – CECC, 2018, pp. 21-31.
- RÚSSIO, Waldisa. Interdisciplinarity in museology. **Museological Working Papers – MuWoP2**, 1981, p.58. Disponível em: <<http://icofom.mini.icom.museum/publications-2/museological-working-papers/>>. Acesso em: 21 mar. 2021.