

## Direito e Acesso ao Patrimônio Cultural: Reflexões sobre Humanidades Digitais no contexto dos Museus e os novos desafios da Pandemia do Covid-19

128

### Right And Access To Cultural Heritage: Thought on Digital Humanities in the context of Museums and the new challenges of the Pandemic Covid-19

Viviane Panelli Sarraf<sup>1</sup>

DOI 10.26512/museologia.v10iEspecial.37363

#### Resumo

O presente artigo propõe reflexões sobre a relação entre Humanidades Digitais e o acesso ao patrimônio cultural salvaguardados pelos museus, sobretudo no contexto atual da Pandemia do Covid-19.

Com o objetivo de problematizar o direito ao patrimônio cultural para diferentes públicos são propostas reflexões sobre as definições do campo das Humanidades Digitais, suas relações com a Museologia e com as práticas de promoção de acesso de coleções empreendidas pelos museus na atualidade.

Por fim são apresentados exemplos de algumas iniciativas pioneiras que corroboram com o acesso ao patrimônio digital em rede e reflexões sobre a relevância de propostas dessa natureza durante a Pandemia, uma vez que os museus estão sendo desafiados a reinventarem suas formas de relacionamento para manter os elos com seus visitantes usuais e formar novos públicos.

#### Palavras-chave

Acesso. Patrimônio cultural. Museologia. Humanidades digitais. Pandemia do Covid-19.

#### Abstract

The text propose thought on the relationship between Digital Humanities and access to cultural heritage preserved by museums, especially in the current context of the pandemic Covid-19.

In order to problematize the right to cultural heritage for different audiences, we propose considerations on the definitions of the field of Digital Humanities, their relations with Museology and with the practices of promoting access to collections undertaken by museums today.

Finally, we present and analyze some pioneer cases that corroborate with the access to digital heritage and collections available online and reflect about their relevance during pandemic situation, since museums are being challenged to reinvent their ways of maintaining relationships with their usual visitors and engage new audiences.

#### Keywords

Access. Cultural heritage. Museology. Digital humanities. Pandemic Covid-19.

<sup>1</sup> Pesquisadora Colaboradora e Professora do Programa de Pós Graduação Multidisciplinar em Culturas e Identidades Brasileiras – Instituto de Estudos Brasileiros – USP (Pesquisadora Responsável/Principal Auxílio Jovem Pesquisador FAPESP - Projeto de Pesquisa: “O Legado Teórico de Waldisa Rússio para a Museologia Internacional). Fundadora e Consultora Técnica da empresa Museus Acessíveis – Treinamento e Desenvolvimento de Acessibilidade.vsarraf@gmail.com. ORCID: 0000-0002-7748-0052.

## Museologia e Humanidades Digitais

As Humanidades Digitais configuram um novo campo interdisciplinar que provém da aproximação de cientistas da computação, que estudam Big Data (análise e interpretação de grandes volumes de dados de grande variedade), com a organização e a análise de informações para definir tanto a pesquisa que incorpora a tecnologia computacional a estudos de humanidades quanto aquelas que usam as humanidades para estudar a tecnologia digital e sua influência na sociedade e na cultura.

Segundo Claudia Bauzer Medeiros, Professora de Ciência da Computação da UNICAMP e representante da FAPESP na T-AP Plataforma Transatlântica, na reportagem de Fabrício Marques (2017) para a Revista da FAPESP n.05 de 2017:

Esse campo é pouco explorado no país porque aqui ainda há pouca colaboração entre pesquisadores das ciências humanas e sociais e da computação. Eles estão aos poucos percebendo que essa interação é possível. Não é preciso que o pesquisador em ciências humanas e sociais seja um entendedor de computação para trabalhar nessa área, mas é necessário que colabore com especialistas nos aspectos computacionais. (MEDEIROS, *apud* MARQUES, 2017)

Nesse mesmo artigo Medeiros ainda afirma que: “O estudo de Big Data pode apontar tendências, mas está longe de explicar a natureza humana” (MEDEIROS, *apud* MARQUES, 2017). E Marques afirma que:

O crescimento desse campo interdisciplinar convive com críticas de que as humanidades digitais produziram mais manchetes do que avanços robustos do conhecimento e também que rivalizaram com os campos tradicionais das humanidades na divisão do financiamento a pesquisa.... os pesquisadores da área respondem com o argumento de que as humanidades digitais oferecem apenas uma extensão dos métodos e habilidades tradicionais, sem a ambição de substituí-los. (MARQUES, 2017)

No entrecruzamento entre Museologia e Humanidades Digitais, como proposto nessa abordagem, é possível destacar algumas frentes de atuação que apresentam desafios e novas configurações para ambas as áreas e que estão inseridas no escopo desse novo campo interdisciplinar.

Considerando o desafio que representa a interface virtual para os museus, bibliotecas, arquivos e instituições de memória; para que as possibilidades não sejam esgotadas nas suas vertentes mais conhecidas como páginas na web com informações técnicas, de visitaç o e acesso a imagens e descriç es sobre algumas peç as das coleç es salvaguardadas pela instituiç o, páginas em redes sociais e criaç o de hashtags; é necessário aprofundar o conhecimento e a reflex o sobre como, de fato, os estudos de Humanidades Digitais podem agregar valor a criaç o de conteúdos de uso irrestrito para diversas comunidades de interesse, novas formas de comunicaç o e relacionamento dos públicos e não públicos no ambiente virtual.

Reconhecendo que os usuários est o menos interessados em visitar as páginas dos museus no Facebook e mais em postar suas experi ncias com as coleç es dos museus em suas pr prias páginas, os museus precisam promover ativamente o uso de seu conteúdo por outros aplicativos. Mais pontos de exposiç o para os dados far o com que eles cheguem mais longe, e recursos inovadores de programas criados por outros lhes dar o nova vida. Desse modo, os museus poder o obter melhor retorno com as coleç es que investem tanto para manter. (BEARMAN, 2012: 51)

O ambiente virtual, no campo das Humanidades Digitais foi definido por Luciano Floridi como “Infosfera”. Em sua teoria de Infosfera no mundo *Galleries, Libraries, Archives and Museums (GLAM)* as instituições podem ter suas extensões virtuais a partir do momento em que consideram a possibilidade de atuação em rede, uma vez que nesse ambiente, as fronteiras regionais deixam de ter sentido e as premissas passam a proporcionar novas conexões, criação de conteúdos customizados pelos usuários e expansão da missão institucional para novas realidades.

Em sua visão, no momento em que o foco deixa de ser coleções locais, e passa a ser uma responsabilidade compartilhada por uma rede de coleções abrigadas em repositórios digitais, o profissional especialista se torna um “cuidador do ambiente semântico”. (COSTA CARVALHO, MARTINS, GERMANI, 2018: 13)

Essa proposição é de extrema relevância na sustentabilidade dos museus no contexto contemporâneo, uma vez que a tendência global é que cada vez mais o consumo de informação, e inclusive de informação cultural, se realize no ambiente virtual. A natureza do trabalho e das ocupações laborais que operam no sistema 7/24 e o consumo do tempo da vida pessoal pelas redes sociais colaboram para que os indivíduos priorizem cada vez mais o lazer e o entretenimento oferecido em canais de comunicação remotos e redes sociais.

Assim a presença no espaço físico dos museus, em um passado recente, tinha cada vez menos sentido para as pessoas, que estavam dando preferência a consumir seus conteúdos por meio do ambiente virtual. Entretanto com as transformações ambientais, sociais, econômicas e de saúde pública decorrentes da Pandemia do Covid-19, desde março de 2020, a fruição e o consumo do patrimônio cultural *online* deixaram de ser apenas uma preferência, passando a ser a única possibilidade existente por quase um ano e com retorno ao fechamento dos espaços físicos dos museus por conta das novas variantes do vírus descobertas desde o início de 2021.

Considerando o aspecto positivo do relacionamento dos museus com seu público de forma remota por meio das plataformas *online*, podemos afirmar que em muitos casos é por meio do conteúdo criado e difundido pelos canais de comunicação dos museus em suas redes sociais e plataformas de compartilhamento de conteúdo virtual, que indivíduos que configuram os não-públicos, passam a conhecer as instituições e passam a ser frequentadores ou colaboradores.

O segredo para fazer com que os objetos em museus participem em muitas interações é potencializar a capacidade de interpretação do museu tradicional, através de princípios de arquitetura aberta e padronização de dados. Os museus precisam representar seu conhecimento de forma sofisticada e construir a partir disso. Estruturalmente, os dados devem aderir ao princípio de dados vinculados abertos. Quanto ao conteúdo, eles devem interagir com usuários em realidades híbridas. Legal e operacionalmente, devem ser acessíveis a aplicativos de empresas independentes, que conquistarão o afeto de usuários potenciais. (BEARMAN, 2012: 53)

Sobre esses desafios Bearman (2012) problematiza que:

A sobrevivência dos museus, como a de outras instituições, depende de sua evolução para organizações que propiciem experiências sociais relevantes na próxima geração, experiências que terão lugar em realidades mistas. O desafio com que nos deparamos é o de transformar o museu através de novas ferramentas de informação

de modo a salvar a instituição, em vez de permitir que esta seja destruída pelas alterações em curso na relação entre físico e virtual. (BEARMAN, 2012: 46)

## Direito e Acesso ao Patrimônio Cultural

As relações entre físico e virtual na dimensão da formação de público para os museus e instituições de memória, contribuem com o surgimento de conceitos, que em um outro momento não fariam sentido, como o de “patrimônio digital” cuja definição preconizada pela Unesco em 2004, afirma que trata-se de:

Recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo, ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, [que] são cada vez mais criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital. [...] Matérias digitais incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, e páginas WEB, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles geralmente são passageiros e requerem produção, manutenção e gerenciamento intencionais para serem preservados. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros, e por isso constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para a geração atual e futura. Esse patrimônio existe em qualquer língua, parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressões humanas (UNESCO, 2004).

Levando em consideração a existência desse patrimônio digital e a existência do mundo GLAM na Infosfera podemos afirmar que estão sendo criados vários projetos em âmbito regional e internacional com o objetivo de amplificar o alcance das instituições de memória que isoladamente não teriam a mesma interlocução no ambiente virtual para estabelecer outros tipos de vínculos com seus públicos e não públicos.

Contrariando as restrições preservacionistas, que tendem a considerar a propriedade e o acesso restrito ao patrimônio cultural, em detrimento de seu uso recreativo e educativo para diferentes interesses, nas proposições inerentes ao campo das Humanidades Digitais considera-se que tanto as pesquisas quanto os trabalhos empíricos sigam as premissas da “Ética da Informação” proposta por Floridi, que busca demonstrar que a preservação de informações a longo prazo e o aumento do acesso devem ser preferidos em relação a perda ou restrição. Os benefícios dessa relação, enfatizando sua dimensão ética, são compartilhados entre as instituições e os usuários, o que Floridi define por “fundo ontológico” que pode ser compreendido como:

Os bens ou “corpus” representados pelo mundo, incluindo todos os **agentes** e **pacientes** (a infosfera), sendo os **doadores** todas as gerações passadas e atuais, os **curadores** sendo todos os agentes individuais atuais, e os **beneficiários** sendo todos agentes e pacientes individuais atuais e futuros. (COSTA CARVALHO, MARTINS, GERMANI, 2018: 13 – grifo dos autores)

Alguns exemplos de propostas dessa natureza são a Fundação Europeia que reúne coleções de museus de toda Europa, com conteúdos organizados por temáticas de interesse geral e uso irrestrito e o Tainacan – projeto do Instituto Brasileiros de Museus (Ibram) – que tem como objetivo criar uma plataforma unificada de acesso as coleções dos museus federais brasileiros.

A Fundação Europeia reúne 175 instituições de memória europeias que fornecem conteúdo para a formação de uma única base de dados integrada. Sua missão é: “Transformamos o mundo com cultura! Queremos construir sobre a rica herança cultural Europeia e tornar o seu uso mais fácil, seja para trabalhar, para aprender ou apenas para diversão.” (EUROPEANA, página inicial do website)

O Europeana, oferece conteúdo online em suas diferentes plataformas: websites, blogues, página no Facebook e no Instagram e proporciona diferentes formas de participação, que vão desde a exploração das coleções disponibilizadas para fins diversos; a possibilidade de compartilhamento de dados institucionais ou pessoais; o desenvolvimento de conteúdos a partir dos dados disponibilizados e a conexão com a comunidade acadêmica envolvida nas diferentes dimensões da proposta.

O alcance do projeto é imensurável e os usuários podem dispor do patrimônio cultural, atribuir novos significados e propor usos inusitados a partir de um fundo ontológico com dados abertos, que facilitam o acesso e a co-criação de novos projetos.

Como um dos exemplos de seu alcance e novas possibilidades, podemos citar o EUseum, o primeiro projeto de criação de museus de realidade virtual da Europa, que oferece experiências em realidade aumentada e visualização 3D para que as pessoas possam conhecer exposições e museus sem ter que ir fisicamente até seus estabelecimentos. Essa é uma solução de grande valor para pessoas que não podem se locomover fisicamente para visitar os museus, como indivíduos que vivem em situação hospitalar por condições de saúde específicas, idosos que não podem sair de suas casas ou residências assistidas, pessoas em situação de cárcere e aqueles que não dispõem de tempo e recursos financeiros para realizarem viagens de turismo ou estudo para visitar museus em outras cidades, estados e países.

As possibilidades de co-criação de novos conteúdos e propostas com base no patrimônio cultural europeu proporcionados pelo Europeana extrapolam o campo das instituições de memória proporcionando benefícios educativos e sociais para diferentes usos dos conteúdos culturais. A fundação oferece a comunidade de usuários e especialistas diferentes formas de colaboração como curadores, especialistas e desenvolvedores.

No Brasil o Projeto Tainacan, ainda em fase de desenvolvimento, visa disponibilizar coleções de museus federais em uma plataforma digital, de forma a possibilitar o acesso e criação de conteúdos digitais a exemplo do Europeana. Segundo informações disponíveis na página do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram):

O Projeto Tainacan é fruto de iniciativa que promove os fundamentos de uma política nacional para acervos digitais (arquivos, bibliotecas e museus), e constitui a mais nova etapa do Programa Acervo em Rede, do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram). Um de seus produtos, a “Plataforma de Catalogação e Difusão de Acervo Museológico”, está em implementação pelo Ibram em seus museus e é objeto de uma parceria com a Universidade Federal de Goiás (UFG). Os primeiros resultados da iniciativa já podem ser verificados, e trata-se de bom momento para o campo museal conhecer melhor a aplicação da ferramenta, assim como experimentar o valor do esforço em organizar, integrar e viabilizar o acesso digital ao patrimônio cultural brasileiro. (website do Ibram)

Entretanto, as coleções dos museus participantes já disponíveis *online* em suas próprias páginas na internet (Museu Histórico Nacional, Museu Arqueológico de Itaipu, Museu do Ouro, Museu do Diamante, Museu das Missões e outros museus acatueados na esfera federal com administração do Ibram), ainda não estão integradas em uma plataforma, como o exemplo do Europeana. O projeto Tainacan oferece uma aplicação desenvolvida em software livre na plataforma WordPress e todos os interessados, independente de sua figura jurídica (instituições culturais, coleções particulares, projetos de memória), podem fazer uso dessa ferramenta.

## Os novos desafios na Pandemia do Covid-19

No início do ano de 2020, uma pandemia de proporções mundiais transformou por completo a realidade que nossa sociedade vivenciava nas primeiras duas décadas do século XXI, na qual o acesso a informação e aos conteúdos digitais se popularizaram rompendo barreiras econômicas, políticas e sociais, resultando em modelos sociais nos quais os indivíduos, independente de faixa etária ou de seu posicionamento ético e político passaram a dedicar grande parte de suas horas diárias consumindo conteúdos digitais e criando perfis pessoais em redes sociais das mais diversas naturezas.

As transformações ambientais, sociais, econômicas e de saúde pública decorrentes da Pandemia do Covid-19 ocorridas desde março de 2020, impactaram diretamente nas relações de consumo e fruição do patrimônio cultural. A interação possível apenas por meio remoto deixou de ser apenas uma preferência, se tornando a única possibilidade existente por mais um ano, com retorno ao fechamento dos espaços físicos dos museus por conta das novas variantes do vírus descobertas desde o início de 2021.

No Brasil, durante os primeiros meses da Pandemia do Covid-19 os museus e espaços culturais, que já enfrentavam situações adversas por conta do desmonte do Ministério da Cultura, das nomeações e tentativas de extinção do Iphan e do Ibram e da falta de financiamento e geração de receitas por conta do fechamento de seus espaços físicos, passaram a ter que reduzir despesas que resultaram em demissões de profissionais de áreas diversas.

Mesmo enfrentando intensa crise financeira e estrutural, os museus e sobretudo os profissionais das áreas de educação e responsáveis pelos programas de relacionamento tiveram que reinventar suas ações de formação de público e de ação cultural no ambiente virtual, usando as redes sociais e tendo que aprender a lidar com novos usuários que tem interesses e demandas bem diversas. Se por um lado, foi necessário que esses profissionais buscassem novos conhecimentos e reinventassem suas formas de trabalho até então baseadas em uma realidade de ações empíricas presenciais; por outro lado esses desafios trouxeram experiências e aprendizagens significativas sobre como formar público jovem e viabilizar a acessibilidade digital em ações *online*.

Em relação às conquistas de acessibilidade universal – adequações de acessibilidade física, recursos de acessibilidade comunicacional e de acesso a informação (tecnologias assistivas), programas educativos acessíveis - que foram arduamente colhidas nos últimos anos no cenário museal brasileiro, enfrentamos o desafio de mantê-las, mesmo a revelia dos cortes de verba e dos recursos humanos. E nessa nova realidade é necessário viabilizar ações remotas com acessibilidade comunicacional e atitudinal afirmando assim o posicionamento ético e político das instituições em respeito ao que já é previsto na legislação e integra o seu compromisso social.

Para que seja possível desenvolver programações e ações de difusão *online* (*lives*, webinários, *podcasts*, visitas virtuais, acesso aos bancos de dados e sistemas de informação e postagens em websites e redes sociais) acessíveis para pessoas com deficiências sensoriais e intelectuais é necessário, no mínimo, oferecer recursos de acessibilidade comunicacional como audiodescrição, interpretação em Língua Brasileira de Sinais – Libras, legendas em português, descrição dos conteúdos de vídeos no Youtube e redes sociais; e de acessibilidade atitudinal como Escrita Simples<sup>2</sup> (texto redigido em linguagem simplificada) e garantia de representatividade das pessoas com deficiência nas temáticas de exposições, eventos, ações culturais e educativas.

Devemos entretanto considerar que a garantia de acessibilidade nas programações *online* dos museus no contexto da Pandemia está condicionada a realidade recente na qual os profissionais (de setores educativos, de comunicação, relacionamento, preservação do acervo) tiveram que reinventar suas formas de propor ações de difusão e acesso ao patrimônio usando novas redes sociais, que muitas vezes não tem familiaridade, ou que usavam por interesses pessoais e não com a intenção de divulgar e formar público para as instituições onde atuam, tendo que aprender a lidar com os públicos dessas redes, principalmente os mais jovens, que consomem essas mídias desenfreadamente e que tem suas próprias formas de comunicação.

Mas apesar dessa constatação se apresentar como desafio, também pode ser considerada uma oportunidade para as instituições culturais se reinventarem no sentido de estabelecer novas estratégias de comunicação e pertencimento com público jovem, participantes de movimentos sociais e novas identidades.

Outra realidade que emergiu da participação de pessoas com deficiência nas ações museais e culturais remotas no contexto da Pandemia foi o fato de que grande parte dessa população enfrenta, desde sempre, situações de isolamento social resultantes do cerceamento de seus direitos de mobilidade, escolha e equidade, caracterizados pela discriminação e falta de conhecimento da sociedade em relação aos direitos conquistados. Nesse sentido, é necessário considerar essa realidade na criação de novas ações e programas e na implementação de mudanças, para que a transformação social seja viabilizada.

## Conclusões finais

Considerando que a relação dos Museus com as Humanidades Digitais configura-se em um desafio latente, não há mais como as instituições de memória relutarem em criar plataformas de acesso e co-criação de conteúdos *online*, pois trata-se de um mote de sustentabilidade no contexto contemporâneo.

É necessário considerar ainda que permanecer na zona de conforto, oferecendo websites e páginas nas redes sociais para apenas divulgar suas ofertas e eventos não é promover o uso irrestrito do patrimônio cultural, seja ele de natureza tangível ou intangível, e inclusive digital, criado exclusivamente no ambiente virtual.

---

2 “A Escrita Simples ou a linguagem fácil, conforme o “Método Ekarv”, consiste na reescrita do texto, mantendo tanto quanto possível o original, mas simplificando o vocabulário e a sintaxe. O método de Escrita Simples foi criado por Margareta Ekarv na Suécia, nos anos de 1960, quando o Ministério da Educação atribuiu bolsas para o desenvolvimento de livros fáceis para adultos, com a escrita simples e direta, sem necessariamente simplificar a linguagem ou o assunto (EKARV, 1994, 1999)” (CARDOSO, 2018:156)

Podemos disseminar nosso acervo para capturar a atenção de membros desavisados do público em geral, que sequer fazem ideia da existência de nosso museu e não estão ativamente buscando uma “experiência museológica”. Podemos fazer com que essas pessoas “tropecem virtualmente” em objetos que dispusermos em seu caminho, conectando esses objetos a dados de localização geoespacial e tornando-os abertos na web para serem acessados por outros aplicativos. (BEARMAN, 2012: 49)

As novas ferramentas de conectividade ativas existentes, que buscam usuários - como os aplicativos que usam a geo-localização e as que oferecem conteúdos para consulta e *download online* como o *bluetooth* e os *e-beacons* apresentam um potencial para atração de novos públicos e nas novas propostas de participação para públicos já frequentadores dos museus, transformando seu perfil, muitas vezes considerado ultrapassado e pouco acolhedor, em instituições conectadas com as tendências contemporâneas e passíveis de novas possibilidades de relacionamento e participação.

Para que os museus cumpram sua Função Social e Educativa no atual contexto social, levando em conta que os indivíduos dedicam grande parte de seu tempo nas redes sociais, é necessário criar novas formas de existência nesses espaços, considerando o ambiente da Infosfera, além de manter seu ambiente físico, a preservação de suas coleções e a qualidade de seus serviços presenciais, que ainda se configuram em espaços de encontro com o patrimônio e com o outro, para boa parte de seus visitantes.

O museu reivindica e assume um papel ativo na concepção e desenvolvimento de projetos em humanidades digitais, explorando as vantagens do desenvolvimento tecnológico para o uso cultural e criando estratégias melhoradas de apreensão sensorial e semântica do patrimônio. Ao manter a atualização tecnológica, o museu reformula a função de mediador de cultura e reorganiza-se enquanto espaço dinâmico, propiciador de experiências individuais e coletivas, que lhe asseguram a continuidade como destino do turismo criativo. A incorporação do digital afigura-se, por isso, como um fator relevante e imprescindível para o desenvolvimento do conteúdo cultural intrínseco à atividade museológica. (ROQUE, 2015: 16)

Esses novos desafios e proposições, que podem em um primeiro momento, parecer contrariar o caráter original dos museus e instituições de memória, devem ser desconstruídos de forma a compreender as novas realidades e formas de existência e relacionamento proporcionadas pelo mundo virtual, que são um caminho sem volta (ao menos até o presente momento). Dessa forma, para que os museus não deixem de ter um papel relevante para os jovens de hoje e para as futuras gerações é necessário compreender e estabelecer sua existência de forma híbrida – no ambiente virtual e presencial. Conforme a afirmação de Rúsio em seu texto “Museologia e Futurologia: um esboço de idéias”, publicado no periódico Icofom Study Series n. 16 de 1989:

Os museus são filhos da sociedade que os engendra e, como todos os filhos, servem para ajudar os “pais” no seu processo de atualização, de reciclagem do mundo. Os museus são microssistemas dentro do sistema social; interagem um com o outro. Podem e devem ser os grandes agentes dos processos ligados à Humanização e ao respeito à Vida. (RUSSIO, 1989: 225 Trad. minha)

Considerando as premissas anteriormente apresentadas e principalmente o atual contexto da Pandemia do Covid-19, podemos considerar que os prin-



cipais impactos e desafios decorrentes desse cenário nas ações de acesso e difusão do patrimônio cultural são:

- o desenvolvimento de novas formas de relacionamento e comunicação pautados nas redes sociais e seus públicos potenciais, que são diferentes dos públicos usuais dos museus;

- a adequação das formas de gestão e de desenvolvimento de programas museológicos utilizando modelos híbridos – novas formas de estar e desenvolver ações no espaço físico e no virtual, priorizando os direitos já conquistados pelas pessoas com deficiência, novas identidades e reforçando o protagonismo dessas populações.

Levando em consideração essa realidade no relacionamento dos museus com a sociedade, será possível ainda, aproximar indivíduos que tem restrições de visitar os espaços físicos como pessoas em situação de cárcere, pessoas internadas em hospitais e centros de tratamento, pessoas hospitalizadas, estrangeiros impedidos de viajar e cruzar fronteiras, entre tantos outros.

Por fim acreditamos que em um futuro próximo, as instituições museais e de memória terão um saldo positivo em relação aos esforços necessários para se adequarem a essa nova realidade, pois essas proposições já se faziam urgentes em sua agenda, mas sempre eram deixadas para um “momento oportuno”, mas que apesar de inoportuno, como ocorre no atual contexto, se fez urgente. Será uma oportunidade de criar novas formas de relacionamento e diálogo com públicos até então invisibilizados.

### Referências:

BEARMAN, David. Informação em museus em um contexto social. (in) *II Seminário Serviços de Informação em Museus: o trabalho da informação em instituições culturais: em busca de conceitos, métodos e políticas de preservação*. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo. p. 39-66, 2014.

CARDOSO, Eduardo. Escrita Simples e com símbolos pictográficos de comunicação em museus. (in) *Seminário Internacional Acessibilidade em Museus e Espaços Culturais*. São Paulo: Centro de Pesquisa e Formação do SESC-SP. p. 151-169, 2018.

COSTA CARVALHO, José Murilo Junior; MARTINS, Dalton Lopes; GERMANI, Leonardo Brabosa. GLAM e Instituições de Memória em Rede: uma ‘Infosfera’ de Floridi? (in) *pragMATIZES - Revista Latino Americana de Estudos em Cultura* Ano 9, número 16. p.10-30. Semestral - out/2018 a mar, 2019.

CERAVOLO, Suely Moraes. Museus e geração de informação: embates práticos. (in) *II Seminário Serviços de Informação em Museus: o trabalho da informação em instituições culturais: em busca de conceitos, métodos e políticas de preservação*. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo. p. 81-108, 2014.

EUROPEANA. Website. Disponível em: < <https://www.europeana.eu/pt>> Acesso em: Janeiro de 2021

GUARNIERI, Waldisa Russo. Museologie et Futurologie: esquisse d'idées. (in) *ISS - Icofom Study Series n. 16 - Forecasting: a museological tool?*. Den Haag: ICOFOM - ICOM, p. 219-226, 1989.

IBRAM. Projeto Tainacan. Disponível em: <<https://www.museus.gov.br/acessoainformacao/acoes-e-programas/projeto-tainacan/>> Acesso em: Janeiro de 2021.

MARQUES, Fabiano. A realidade que emerge da avalanche de dados. (in). *Pesquisa Fapesp: Humanidades Digitais*. No. 255 - 24/05/2017. São Paulo: FAPESP. P.19-25, 2017.

ROQUE, Maria Isabel. As humanidades digitais no cruzamento entre museus e turismo. (in) *Revista Internacional de Humanidades*, 4(2), p. 179-194. CG Publisher. Novembro de 2015. Disponível em <<http://coleccionderevistasdehumanidades.cgpublisher.com/product/pub.330/prod.20>> Acesso: Novembro de 2019.

SARRAF, Viviane; GRIÃO, Carla. *Guia de Recomendações para a Garantia de Acessibilidade e Inclusão de Pessoas com Deficiência na Reabertura dos Museus e Espaços Culturais em período de Pandemia da Covid-19*. São Paulo: Museus Acessíveis, 2020.

UNESCO. Manifesto para a Preservação Digital. UNESCO. 2004. Disponível em: < [https://purl.pt/142/1/manifesto\\_unesco.html](https://purl.pt/142/1/manifesto_unesco.html) > Acesso em: Janeiro de 2021

TAINACAN. Website. Disponível em: < <https://tainacan.org/> > Acesso em: Janeiro de 2021.