

Renata Cardozo Padilha

**A REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO NA ÉPOCA  
DE SUA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL**

Pesquisa de tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina, na linha de Pesquisa: Organização, Representação e Mediação da Informação e do Conhecimento, como requisito parcial para a obtenção de título de Doutor em Ciência da Informação.  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Lígia Maria Arruda Café

Florianópolis  
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Padilha, Renata Cardozo

A representação do objeto museológico na época de sua reprodutibilidade digital / Renata Cardozo Padilha ; orientadora, Lígia Maria Arruda Café, 2018. 256 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Ciência da Informação. 2. Objeto museológico digital. 3. Reprodutibilidade técnica. 4. Representação do conhecimento. 5. Documentação museológica. I. Café, Lígia Maria Arruda. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. III. Título.

Renata Cardozo Padilha

**A REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO NA  
ÉPOCA DE SUA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL**

Esta tese foi julgada adequada para obtenção do título de “Doutora em Ciência da Informação” e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 23 de fevereiro de 2018.

---

Prof. Adilson Luiz Pinto, Dr.  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Lígia Maria Arruda Café, Dr.<sup>a</sup>  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Edna Lucia da Silva, Dr.<sup>a</sup>  
Examinadora Externa

---

Prof. Renato Rocha Souza, Dr.  
Fundação Getúlio Vargas

---

Prof. Rodrigo de Sales, Dr.  
Universidade Federal Fluminense



Dedico à Carmen, Cristiane e Thiago.



## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora e amiga Professora Dra. Lígia Maria Arruda Café, pelos bons anos de convívio, de diálogos, ensinamentos, apoio, parceria e confiança, que fizeram com que esta pesquisa fosse desenvolvida de forma crítica, aprofundada, criativa e fluida.

Aos professores do corpo docente do curso de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina, que diretamente ou indiretamente, contribuíram na minha formação de pesquisadora, seja em sala de aula, encontros, eventos, entre outros.

Aos membros da banca de qualificação: Aline Krüger, Edna Silva, Márcio Matias, Rafael Devos e Renato Souza, que trouxeram abordagens e contribuições fundamentais para o desabrochar da presente tese.

À CAPES pelo financiamento a esta pesquisa. Aos profissionais do Museu do Futebol e do Museu Afro Brasil, que abriram as portas das instituições para uma conversa informal sobre as suas práticas desenvolvidas no âmbito da inserção de objetos museológicos no ambiente *web*, momento decisivo para o direcionamento da pesquisa.

À Sabrina de Conto, secretária do PGCIN, que nunca mediu esforços para me auxiliar no que fosse preciso, além de criarmos uma bonita amizade, de parceria, sinceridade e carinho ao longo desses anos.

Às amigas Anna Julia, Carolina, Daniela, Elisiana, Felícia, Ilza, Jéssica, Ludmila, Mara, Priscila, Samantha, e aos amigos, Cristiano, Rafael e Orestes, que de diferentes maneiras me proporcionaram momentos de alegria, aprendizado, parceria, amor, carinho, respeito, compreensão, cuidado e apoio.

À minha família pela torcida de sempre, pelas boas energias enviadas e, principalmente, pela compreensão nos muitos momentos que estive ausente.

Ao meu companheiro de vida, meu amor-além, meu marido e amigo, Igor Amorim, nada que eu escreva será suficiente para expressar tudo que sinto e vivo ao teu lado. Tua presença, afeto, carinho, paciência e parceria no decorrer dos dias foram essenciais para que este trabalho fosse concluído.

À minha mãe Carmen Cardozo, mulher forte e guerreira, que sempre me incentivou a ler e a estudar para que eu pudesse construir pontes que me levariam aonde eu quisesse chegar. Sem dúvidas teu amor incondicional me trouxe até aqui! De todo meu amor, carinho e respeito, muito obrigada, eu te amo!



Eu vejo o futuro repetir o passado  
Eu vejo um museu de grandes novidades  
O tempo não para  
Não para não, não para

Cazuza



## RESUMO

PADILHA, Renata Cardozo. **A representação do objeto museológico na época de sua reprodutibilidade digital**, 2018. 254f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

Com o intuito de atender as necessidades informacionais e comunicacionais do público heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento, as instituições museológicas vêm de maneira crescente inserindo os objetos museológicos no ambiente *web*. Nesse contexto, constata-se que os museus transpõem o objeto físico para o digital, por meio do processo de reprodutibilidade digital e, conseqüentemente, modificam seu formato e conteúdo, ou seja, ampliam-se as características informacionais intrínsecas e extrínsecas do objeto reproduzido. Em vista disso, o objetivo geral da tese foi investigar a representação dos objetos museológicos digitais pela perspectiva da reprodutibilidade técnica. Os objetivos específicos foram: a) Compreender a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, a partir dos usos empregados na literatura da origem até a atualidade; b) Identificar no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM as classes que dialogam com a representação de objetos museológicos digitais na perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados; c) Discutir os conceitos selecionados da reprodutibilidade técnica à luz das classes identificadas no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM. Os procedimentos metodológicos foram desenvolvidos em três etapas. A primeira etapa da pesquisa (primeiro objetivo específico) caracterizou-se como uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório que buscou compreender os estudos de reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados da origem até a atualidade. Na segunda etapa de pesquisa (segundo objetivo específico), realizou-se uma análise documental no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM, a fim de extrair classes que representassem o objeto museológico digital. A terceira etapa de pesquisa (terceiro objetivo específico) foi conduzida por meio da interseção entre a reprodutibilidade técnica e a representação do objeto museológico digital. A pesquisa resultou na instrumentalização da categoria “Informação do objeto museológico digital” baseada na extração das classes do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM e na elaboração de uma lente investigativa para análise da representação

do objeto museológico digital, denominada meta-representação, fundamentada pelos conceitos de reprodutibilidade digital, aura, validação da aura, unicidade e autenticidade. Conclui-se que o objeto museológico digital é um objeto com dimensão aurática, singular, que possui múltiplas possibilidades informacionais próprias que se somam às informações específicas do objeto museológico, salvaguardado no museu, no momento de sua reprodutibilidade digital.

**Palavras-chave:** Objeto museológico digital. Reprodutibilidade técnica. Representação do conhecimento. Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM. Documentação museológica.

## ABSTRACT

*PADILHA, Renata Cardozo. **The representation of the museological object at the time of its digital reproducibility**, 2018. 254f. Thesis (Doctorate in Information Science) – Post Graduation Program in Information Science, Federal University of Santa Catarina, Florianópolis, 2018.*

*With the purpose of meeting the informational and communicative needs of the heterogeneous public of the information society and of knowledge, the museums are increasingly inserting the museological objects in the web environment. In this context, it is verified that museums transpose the physical object to the digital, through the process of digital reproducibility and, consequently, modify its format and content, that is, the intrinsic and extrinsic informational characteristics of the reproduced object are enlarged. In view of this, the general objective of the research was to investigate the representation of digital museological objects from the perspective of technical reproducibility. The specific objectives were: a) to understand the technical reproducibility and its related concepts, from the uses used in the literature since its origin to the actuality; b) to identify in the Conceptual Reference Model CIDOC-CRM the classes that dialogues with the representation of digital museological objects in the perspective of technical reproducibility and its related concepts; c) Discuss the selected concepts of technical reproducibility in the light of the identified classes in the CIDOC-CRM Conceptual Reference Model. The methodological procedures were developed in three stages. The first stage of the research (first specific objective) was characterized as an exploratory bibliographic research that sought to understand the studies of technical reproducibility and its related concepts from its origin to a modernity. In the second stage of research (second specific objective), a documentary analysis was performed in the CIDOC-CRM Conceptual Reference Model, in order to extract classes that would have represent the digital museological object. The third stage of research (third specific objective) was carried out through the intersection between the technical reproducibility and the representation of the digital museological object. The research resulted in the instrumentalization of the category "Information of the digital museological object" based in the extraction of the CIDOC-CRM Conceptual Reference Model classes and in the elaboration of an investigative lens for the analysis of the representation of the digital museological object, called meta-*

*representation, substantiated by the concepts of digital reproducibility, aura, aura validation, unicity and authenticity. It is concluded that the digital museological object is an object with auratic dimension, singular, that has multiple particular informational possibilities which are added to the specific information of the museological object, safeguarded in the museum, at the moment of its digital reproduction.*

**Keywords:** *Digital museological object. Technical reproducibility. Knowledge representation. CIDOC-CRM Conceptual Reference Model. Museum documentation.*

## RESUMEN

*PADILHA, Renata Cardozo. **La representación del objeto museológico en la época de su reproducibilidad digital**, 2018. 254f. Tesis (Doctorado en Ciencia de la Información) - Programa de Postgrado en Ciencia de la Información, Universidad Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.*

*Con el fin de atender las necesidades informacionales y comunicacionales del público heterogéneo de la sociedad de la información y del conocimiento, las instituciones museológicas vienen de manera creciente insertando los objetos museológicos en el ambiente web. En este contexto, se constata que los museos transponen el objeto físico a lo digital, por medio del proceso de reproducibilidad digital y, consecuentemente, modifican su formato y contenido, o sea, se amplían las características informacionales intrínsecas y extrínsecas del objeto reproducido. En vista de ello, el objetivo general de la tesis fue investigar la representación de los objetos museológicos digitales por la perspectiva de la reproducibilidad técnica. Los objetivos específicos fueron: a) Comprender la reproducibilidad técnica y sus conceptos relacionados, a partir de los usos empleados en la literatura del origen hasta la actualidad; b) Identificar en el Modelo de Referencia Conceptual CIDOC-CRM las clases que dialogan con la representación de objetos museológicos digitales en la perspectiva de la reproducibilidad técnica y de sus conceptos relacionados; c) Discutir los conceptos seleccionados de la reproducibilidad técnica a la luz de las clases identificadas en el Modelo de Referencia Conceptual CIDOC-CRM. Los procedimientos metodológicos se desarrollaron en tres etapas. La primera etapa de la investigación (primer objetivo específico) se caracterizó como una investigación bibliográfica de carácter exploratorio que buscó comprender los estudios de reproducibilidad técnica y de sus conceptos relacionados del origen hasta la actualidad. En la segunda etapa de investigación (segundo objetivo específico), se realizó un análisis documental en el Modelo de Referencia Conceptual CIDOC-CRM, a fin de extraer clases que representasen el objeto museológico digital. La tercera etapa de investigación (tercer objetivo específico) fue conducida por medio de la intersección entre la reproducibilidad técnica y la representación del objeto museológico digital. La investigación resultó en la instrumentalización de la categoría "Información del objeto museológico digital" basada en la extracción de las clases del Modelo*

*de Referencia Conceptual CIDOC-CRM y en la elaboración de una lente investigativa para análisis de la representación del objeto museológico digital, denominada meta-representación, fundamentada por los objetivos conceptos de reproducibilidad digital, aura, validación del aura, unicidad y autenticidad. Se concluye que el objeto museológico digital es un objeto con dimensión aurática, singular, que posee múltiples posibilidades informacionales propias que se suman a las informaciones específicas del objeto museológico, salvaguardado en el museo, en el momento de su reproducibilidad digital.*

**Palabras clave:** *Objeto museológico digital. Reproducibilidad técnica. Representación del conocimiento. Modelo de Referencia Conceptual CIDOC-CRM. Documentación museológica.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Função estrutural dos museus.....	45
Figura 2 - Hierárquia das classes do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM.....	56
Figura 3 - Objeto museológico bidimensional do Museu do Índio.....	70
Figura 4 - Representação da informação do objeto museológico bidimensional do Museu do Índio.....	71
Figura 5 - Representação da informação do objeto museológico bidimensional do Museu do Índio.....	72
Figura 6 - Representação da informação do objeto museológico tridimensional do Museu do Índio.....	73
Figura 7 - Continuação da representação da informação do objeto museológico tridimensional do Museu do Índio.....	73
Figura 8 - Continuação da representação da informação do objeto museológico tridimensional do Museu do Índio.....	75
Figura 9 - Continuação da representação da informação do objeto museológico bidimensional do <i>Royal Museums Greenwich</i> .....	75
Figura 10 - Objeto museológico tridimensional do <i>Världskulturmuseet</i> .....	76
Figura 11 - Representação da informação do objeto museológico tridimensional do <i>Världskulturmuseet</i> .....	77
Figura 12 - Continuação 1 da representação da informação do objeto museológico tridimensional do <i>Världskulturmuseet</i> .....	77
Figura 13 - Continuação 2 da representação da informação do objeto museológico tridimensional do <i>Världskulturmuseet</i> .....	78
Figura 14 - Continuação 3 da representação da informação do objeto museológico tridimensional do <i>Världskulturmuseet</i> .....	78
Figura 15 - Informação de produção do objeto.....	136
Figura 16 - Informação da imagem, objetos e suportes.....	137
Figura 17 - Coisas que mudam.....	139
Figura 18 - Informação do objeto museológico digital.....	141
Figura 19 - Classes e propriedades sobre tempo e espaço na categoria “Informação do objeto museológico digital”.....	142
Figura 20 - Classes e propriedades sobre ações humanas na categoria “Informação do objeto museológico digital”.....	146
Figura 21 - Classes e propriedades sobre modificações intencionais na categoria “Informação do objeto museológico digital”.....	153
Figura 22 - Classes e propriedades sobre formato e conteúdo na categoria “Informação do objeto museológico digital”.....	160
Figura 23 - Meta-representação do objeto museológico digital.....	197
Figura 24 - Microlente origem da meta-representação.....	199

Figura 25 - Microlente valorização da meta-representação .....	200
Figura 26 - Microlente adaptação da meta-representação.....	201

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>21</b>
<b>1.1</b>	<b>Delimitação do problema</b> .....	<b>23</b>
<b>1.2</b>	<b>Justificativa</b> .....	<b>30</b>
<b>1.3</b>	<b>Objetivos</b> .....	<b>32</b>
1.3.1	OBJETIVO GERAL .....	32
1.3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	32
<b>1.4</b>	<b>Estrutura da Tese</b> .....	<b>32</b>
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	<b>35</b>
<b>2.1</b>	<b>Museologia e Museu: o processo de musealização do objeto...</b>	<b>35</b>
<b>2.2</b>	<b>A documentação do objeto museológico: do físico para o digital</b> .....	<b>44</b>
<b>2.3</b>	<b>Objeto museológico digital no ambiente <i>web</i></b> .....	<b>60</b>
<b>2.4</b>	<b>A reprodutibilidade técnica pelo olhar de Walter Benjamin</b>	<b>79</b>
<b>3</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>93</b>
<b>3.1</b>	<b>Caracterização da pesquisa</b> .....	<b>93</b>
<b>3.2</b>	<b>Etapas da pesquisa</b> .....	<b>94</b>
3.2.1	IDENTIFICAÇÃO DOS PRINCIPAIS CONCEITOS SOBRE A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA PERTINENTES A PESQUISA	94
3.2.2	O MODELO DE REFERÊNCIA CONCEITUAL CIDOC-CRM EM DIÁLOGO COM A REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO DIGITAL.....	100
3.2.3	INTERSEÇÃO ENTRE A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA E AS CLASSES DO MODELO DE REFERÊNCIA CONCEITUAL CIDOC-CRM.....	101
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>103</b>
<b>4.1</b>	<b>Panorama geral sobre a reprodutibilidade técnica</b> .....	<b>103</b>
<b>4.2</b>	<b>Diálogos entre o Modelo de Referência Conceitual CIDOC- CRM e o objeto museológico digital</b> .....	<b>135</b>
<b>4.3</b>	<b>Aspectos conceituais da interseção entre reprodutibilidade técnica e representação do objeto museológico digital.....</b>	<b>169</b>
4.3.1	REPRODUTIBILIDADE DIGITAL.....	171
4.3.2	AURA .....	178
4.3.3	AUTENTICIDADE .....	184
4.3.4	UNICIDADE.....	187
4.3.5	VALIDAÇÃO DA AURA .....	191
4.3.6	META-REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO DIGITAL.....	195
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>205</b>

<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>210</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>221</b>
<b>APÊNDICE A – Lista de artigos científicos selecionados</b> .....	<b>222</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>223</b>
<b>ANEXO A – Categorias de Informação do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM</b> .....	<b>224</b>
<b>ANEXO B - Classes selecionadas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM(2015)</b> .....	<b>232</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade da informação e do conhecimento, motivada pela globalização e o avanço das tecnologias de informação e comunicação (TICs), apresenta demandas informacionais, culturais e sociais atendidas por meio da interatividade, inteligibilidade e eficiência. Diante desse fenômeno, os museus e instituições afins estão sendo instigados a repensar e reformular suas ações afim de se atualizarem e ampliarem seus públicos por conta deste movimento. Destacamos nesse contexto, a crescente inserção de objetos museológicos no ambiente *web*, bem como de projetos correlacionados como a criação de museus virtuais e exposições virtuais.

O cenário acima, nos faz refletir sobre estes objetos museológicos disponibilizados na *web*, mais detalhadamente sobre como suas informações são representadas nesse ambiente, o que implica em abordar questões relativas a linguagens, formatos e meios de disseminação da informação desses bens de cultura material e imaterial da humanidade. É nesta perspectiva que a presente pesquisa visou realizar um estudo sobre a representação desses objetos museológicos digitais, pela perspectiva da reprodutibilidade técnica.

Compreendemos por objeto museológico digital, o que Dodebei (2006, p. 9) denomina de patrimônio digital, esse que, “nascido digital ou posteriormente digitalizado, [...] não deve ser apreendido apenas como um objeto, mas como um valor agregado de informações sobre o objeto, seja esse objeto de natureza material ou imaterial”. Adaptando o conceito de Dodebei (2006) para o contexto dos museus, definimos o objeto museológico digital como aquele reproduzido para o formato digital a partir de um objeto museológico físico ou concebido originalmente nesse meio, salvaguardado em instituições museológicas, que passa a receber uma carga valorativa patrimonial, documental e informacional tendo em vista sua nova história, usos e disseminação por meio do ambiente *web*.

No que diz respeito a reprodutibilidade técnica, a partir dos estudos iniciais de Benjamin (2012a, 2012b), pudemos identificar e compreender que a transformação dos meios de produção cultural e artística foram e ainda são inevitáveis ao processo de desenvolvimento social, histórico, artístico, cultural e econômico da sociedade. Uma vez modificadas as necessidades informacionais, sociais, culturais e econômicas da sociedade, altera-se também as formas, os meios, as técnicas e os seus significados. Na época da reprodutibilidade técnica de

Benjamin, a obra de arte ganhou as massas, a produção era em larga escala e a democratização de seu acesso era o desejado para atender os anseios da sociedade.

Na atualidade, discutimos a reprodutibilidade técnica no meio digital, pois para que os objetos museológicos sejam disponibilizados no ambiente *web*, esses devem ser transformados em objetos digitais como um espelho/imagem de um objeto que antes existia apenas fisicamente. Tratamos assim da reprodução dos objetos museológicos físicos, que na perspectiva de Benjamin (2012a) acabam por perder sua aura, ou seja, a chamada destruição da aura, e que por isso possuem outras formas de narrativa e representação informacional, assim como novas funções e sentidos para este bem cultural exposto.

A iniciativa de reproduzir os objetos museológicos em meio digital e expô-los na *web* permite que qualquer indivíduo possa independente do ambiente/região que se encontre apreciar, observar, interpretar e refletir sobre o objeto exposto, desde que possua as competências e recursos para tal. No entanto, destacamos as múltiplas possibilidades informacionais que esse objeto museológico, reproduzido em meio digital e disponibilizado na *web*, apresenta.

Diante disso, para garantir o devido acesso aos públicos/usuários precisamos pensar sobre a organização e representação dessas múltiplas informações que o objeto museológico possibilita, tanto pelo ângulo da instituição que o salvaguarda quanto das plataformas de comunicação na *web* utilizada para sua disponibilização. Assim, optamos por compreender essa situação pela perspectiva da ontologia formal do CIDOC-CRM, um modelo de referência conceitual que visa integrar, mediar e intercambiar as informações heterogêneas sobre o patrimônio cultural, criado pelo Comitê Internacional para Documentação (CIDOC) do Conselho Internacional de Museus (ICOM).

Cabe ressaltar a relação do tema desta pesquisa com o papel dos museus na atual sociedade da informação e do conhecimento, tendo em vista sua parcela de contribuição na construção do homem, como indivíduo social e crítico. Trata-se de um estudo de caráter interdisciplinar, por abordar diferentes campos científicos, sobretudo o da Museologia e o da Ciência da Informação, promovendo novas possibilidades de conexões entre estes. Evidenciamos que esta investigação possui impacto nesta atual configuração social, denominada de sociedade da informação e do conhecimento, uma vez que aproxima as tecnologias da informação e comunicação (TICs) da cultura, do patrimônio e dos museus pela perspectiva das necessidades informacionais dos públicos/usuários conectados à rede.

## 1.1 Delimitação do problema

Com o avanço tecnológico e a difusão do mundo globalizado, surge um novo tempo. Como bem elucidada Takahashi (2000, p. 3), trata-se de “uma nova era em que a informação flui a velocidades e em quantidades há apenas poucos anos inimagináveis, assumindo valores sociais e econômicos fundamentais”. Almeida (2009) constata que estamos vivendo em um novo mundo, que têm formado uma nova sociedade mais exigente, imediatista, comunicativa e que necessita trocar informações constantemente com o outro. Essa sociedade, denominada de sociedade da informação e do conhecimento, passa a ser vista a partir de um fenômeno global que mobiliza os variados meios de comunicação a interagirem com os indivíduos da sociedade em um processo de difusão informacional.

Observa-se que isso ocorre devido ao processo evolutivo que vem se propagando na sociedade e exigindo, assim, um caminho alternativo que entrelaça culturas, costumes, saberes, enfim, que conecta pessoas e tecnologias em meio a redes. Pode-se também identificar essa ideia no pensamento de Musso (2004, p. 34), quando diz que “para além de seus jogos metafóricos, a rede absorve, atualmente, a questão da mudança social, ela é prótese técnica e utopia social”. O autor ainda acrescenta que “[...] a rede tornou-se o fim e o meio para pensar e realizar a transformação social [...]” (2004, p. 37).

Segundo Kastrup (2004), no que se refere aos sistemas de rede,

O que aparece nela como único elemento constitutivo é o nó. Pouco importam suas dimensões. Pode-se aumentá-la ou diminuí-la sem que perca suas características de rede, pois ela não é definida por sua forma, por seus limites extremos, mas por suas conexões, por seus pontos de convergência e de bifurcação. Por isso, a rede deve ser entendida com base numa lógica das conexões, e não numa lógica das superfícies. (KASTRUP, 2004, p. 80).

Nessa ideia de redes, o acúmulo de informação e sua relação com os saberes permitem a construção e reconstrução de conhecimentos diversos. Callon (2004, p. 68) complementa abordando que “os saberes são universais, é claro, mas são universais dentro de frágeis redes, construídas passo a passo, onde foram realizados todos os investimentos

necessários”.

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) produzidas nos levam a compreender que estamos mudando. Os profissionais da informação precisam estar atentos quanto às transformações sociais, sendo necessário produzir novas formas de organizar e disseminar a informação, física ou digital, em busca de cumprir com os papéis sociais das diversas unidades de informação, museus, bibliotecas, arquivos, centro de documentação, entre outros, frente ao mundo globalizado e, cada vez mais dominado pelas TICs.

No que diz respeito à cultura e as TICs, visamos refletir de maneira indireta acerca de como as instituições museológicas, espaços de memória e cultura, vêm lidando com o aparato tecnológico em favor da difusão da cultura e da informação existente em seu espaço físico. Para atender as novas exigências e necessidades dessa sociedade da informação e do conhecimento que se apresentam, os museus começam a desenvolver ações que permitam que os acervos salvaguardados nestes espaços possam ser acessados por um número maior de pessoas. Ultrapassando as barreiras do espaço físico e da construção tempo/espaço (BAUMAN, 2001), os museus passam a realizar variadas ações de interação entre os públicos e a instituição, como é o caso das parcerias com as plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*<sup>1</sup>.

Nesse sentido, os museus precisam se adequar gradativamente às novas necessidades informacionais decorrentes desse efeito global. Assim, verificamos a premência de discutirmos os meios de organização e representação dos objetos museológicos digitais, e que, portanto, devem atender as necessidades informacionais advindas do panorama apresentado. No entanto, consideramos que, para desenvolvermos a reflexão acima, necessitamos compreender a instituição museu a partir de sua estrutura e funcionalidade, a fim de estabelecer um paralelo entre como era (e é) e como atualmente está sendo feito neste novo contexto social ao se relacionar com as tecnologias de informação e comunicação (TICs) no ambiente *web*.

No cenário tradicional, a estrutura de atuação das instituições museológicas se pauta na tríade pesquisa (interna e externa ao museu), salvaguarda (conservação, documentação e acondicionamento) e comunicação (exposição, ações educativas e culturais e publicações) dos

---

<sup>1</sup> São as ferramentas criadas com o objetivo de apresentar os bens culturais materiais e imateriais representativos para a humanidade, por exemplo, *Google Arts & Culture* e a *Europeana Collections*.

bens culturais, apresentando-se como características fundamentais na proteção e na disseminação informacional destes. As ações desta estrutura ocorrem simultaneamente no museu em meio a investigações minuciosas que envolvem questões de segurança, controle e cuidado com os seus objetos museológicos.

Consideramos objeto museológico, o bem de cultura material adquirido por uma instituição museológica que ao longo de sua trajetória institucional passa pelo processo de musealização. Esse processo transforma objetos de diferentes tipologias, suportes, funções e usos, em um objeto museológico, pois, uma vez incorporado ao museu, o objeto passa a ser comunicado, salvaguardado e pesquisado nas suas múltiplas possibilidades informacionais, considerando suas características intrínsecas e extrínsecas (FERREZ, 1994) e legitimando-o como patrimônio cultural.

As intenções que levam as instituições museológicas a adquirirem e protegerem um objeto podem ser as mais variadas. Suas motivações podem ser pela raridade do objeto, por questões científicas e/ou culturais, pela sua produção, sua antiguidade, entre outras. O que evidenciamos nesse contexto é que, independente do motivo que se apresente, ele está atrelado à potencialidade informacional e simbólica que os objetos possuem com os indivíduos nas relações sociais, culturais, históricas, artísticas, entre outras.

No decorrer de sua existência, os objetos ganham e perdem informações resultantes de sua função, seus usos, reparos e deterioração. Uma vez incorporados ao museu, ele adquire uma nova história, que será acrescentada a sua documentação (FERREZ, 1994). Dessa forma, o objeto passa a ser representado sob duas perspectivas: pelas informações relativas ao objeto antes de ser adquirido pelo museu e após, quando recebe intencionalmente um valor documental, patrimonial e informacional.

Cada objeto museológico é único no museu, assim, ao ser adquirido, interpretado, registrado, organizado e acondicionado torna-se um bem cultural salvaguardado pela instituição. Essas ações o legitimam como documento. Após, este objeto passa a fazer parte de uma coleção específica do museu que o define segundo uma determinada intenção.

A instituição museológica pode ser organizada em várias coleções. O conjunto que engloba essas coleções é denominado de acervo museológico, ou seja, é a união de todos os objetos museológicos da instituição. O acervo museológico pode ser constituído por objetos bi e tridimensionais das mais diversas tipologias, como: objetos

etnográficos, antropológicos, arqueológicos, artísticos, históricos, audiovisuais, de ciências naturais, entre outros.

Para compreendermos as formas de representação dos objetos museológicos, foco da presente investigação, elegemos, dentre as funções que compõem a tríade de atuação do museu, a ação de salvaguarda. Ressaltamos na salvaguarda, a documentação museológica que consiste na compilação dos dados e tratamento da informação retirada de cada objeto adquirido pela instituição museológica. Para atender essa ação de documentação em museus na atualidade, o Comitê Internacional para Documentação (CIDOC) do Conselho Internacional de Museus (ICOM), entre os diversos documentos elaborados sobre essa temática, estabeleceu o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (2015) para fornecer definições e resolver semanticamente os conceitos necessários para que a transformação do bem cultural heterogêneo tenha sua informação integrada, mediada e intercambiada num sistema global coerente.

Salientamos que um dos principais objetivos da documentação museológica é a organização e representação do conhecimento e da informação do acervo museológico a fim de realizar o tratamento e facilitar a recuperação desses pelos públicos, pesquisadores especializados e pelos funcionários dos museus. A representação do conhecimento busca apresentar estruturas de conceitos a partir de modelos mentais, a fim de descrever e proporcionar esclarecimentos sobre os fenômenos que observamos no mundo. A representação do conhecimento é o produto da organização do conhecimento, esta que visa constituir modelos de mundo a partir de generalizações da realidade (BRASCHER; CAFÉ, 2010).

Já a representação da informação é o detalhamento informacional do objeto museológico em diferentes perspectivas relacionadas ao seu tratamento físico e de conteúdo, ela é o produto da organização da informação (BRASCHER; CAFÉ, 2010). A representação da informação é estruturada por meio de metadados que descrevem as informações referente ao objeto museológico em questão.

Verifica-se que o museu pode se revelar como um espaço privilegiado para a produção de conhecimento, por isso consideramos necessário compreender os objetos museológicos como fonte de informação para a pesquisa científica (FERREZ, 1994). Assim, ao refletirmos sobre os processos de documentação museológica, estamos reforçando e contribuindo para que o acesso e a recuperação da informação sejam possíveis e eficientes e, conseqüentemente, permitam que a produção de conhecimento ocorra de diferentes formas e em

diferentes meios.

Cabe ressaltar a abordagem de Cury (2008) ao enfatizar a relevância do objeto museológico no contexto das percepções e experiência do indivíduo:

A construção de uma experiência deve levar em consideração diversos recursos. O objeto museológico é o primeiro e o fundamental, pois se trata da especificidade do museu como instituição e como proposta: a relação entre o homem e a realidade se processa no confronto entre o público com o patrimônio cultural. (CURY, 2008, p. 45).

Assim, do ponto de vista da função dos museus e de suas atividades, compreendemos, conforme exposto por Cury (2008), que a instituição museu está estritamente relacionada com o homem e o patrimônio cultural que o envolve. Por isso, é necessário reconhecermos o cenário social do homem, uma vez que este faz parte de uma sociedade que vem sofrendo constantes transformações no que diz respeito ao seu comportamento social, cultural, político e econômico. Um dos motivos que levaram a essas mudanças foi a Revolução Industrial, que contribuiu para um avanço rápido e crescente da tecnologia e, com isso, a necessidade de se estabelecer uma sociedade mais moderna, mais ágil e mais interativa.

Dessa maneira, no contexto dos museus e das tecnologias da informação e comunicação (TICs), ressalta-se a inserção de objetos museológicos em plataformas de comunicação no ambiente *web*. É nesta realidade que a presente pesquisa se desenvolve. Nossa discussão se encaminha para a reprodução técnica dos objetos museológicos em meio físico para o digital. Para refletir sobre este processo de transformação do objeto museológico/bem cultural do meio físico para o digital, destacamos a proximidade com a teoria da reprodutibilidade técnica iniciada por Benjamin (2012a, 2012b). Neste sentido, questiona-se sobre a unicidade e autenticidade do objeto museológico digital, uma vez que ele já não é mais o objeto museológico físico salvaguardado no museu e/ou instituição afim, e sim um novo objeto produzido baseado nesse que agrega o conjunto de informações do original somado a sua própria história.

Apoiando-nos em literaturas que abordam a reprodutibilidade técnica, examinamos questões relativas à técnica da reprodução e a multiplicação do objeto, ou seja, a possibilidade de, no momento em que

os bens culturais são reproduzidos para o formato digital, eles se tornarem ilustrações para situações diversas e ainda serem reproduzidos para muitas outras ações, como aconteceu com inúmeras obras de artes que conhecemos. Para investigarmos o fenômeno exposto, optamos pelos conceitos de aura e reprodutibilidade técnica de Benjamin (2012a, 2012b). Assim, tratamos da relação estabelecida entre aura *versus* reprodutibilidade técnica, na qual Benjamin (2012a, 2012b) aponta que quanto mais uma obra é reproduzida mais distante de sua aura ela se encontra, ou seja, a chamada destruição da aura. Para Benjamin (2012a, 2012b), a aura é a capacidade ritualística de um objeto, esse que possui valor de culto, tradição, sinais de tempo, além de ser singular. Já a reprodutibilidade técnica está diretamente relacionada com o acesso em massa do objeto reproduzido, para tanto, a técnica de reprodução utilizada na época deve ser considerada. Quando Benjamin escreve seu ensaio “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, entre 1935 a 1936, a técnica de reprodução em voga era a fotografia e o cinema. Já para o nosso cenário atual, a técnica de reprodução é a digitalização e a fotografia digital.

Destacamos que para atender a presente pesquisa, diante do contexto da sociedade da informação e do conhecimento, dos usos das tecnologias de informação e comunicação (TICs) e das formas de reprodução atual, buscamos encontrar na literatura a atualização dos conceitos de aura, reprodutibilidade técnica, unicidade, autenticidade e destruição da aura. Essa perspectiva atualizada visa compreender as mudanças de percepção da obra de arte/objeto museológico pelos públicos/usuários que circulam na rede e, conseqüentemente, as possibilidades informacionais destes objetos no contexto do ambiente *web*.

Em relação à reprodução desses objetos em formato digital, disponibilizados no ambiente *web*, é necessário reconhecermos que estamos tratando de imagens que reproduzem objetos museológicos, bens culturais salvaguardados em diversas instituições museológicas, e que por isso, é preciso estar atento a sua proteção e uso.

Pensando nisso, alguns museus vêm expondo seu acervo no ambiente *web*, de forma a atrair outros potenciais públicos, pois esse novo método convida os indivíduos da era global a conhecer os objetos museológicos antes vistos apenas no espaço físico.

Bauman (2001) nos auxilia nessa reflexão quando diz que:

Não há mais “fronteiras naturais” nem lugares óbvios a ocupar. Onde quer que estejamos em

determinado momento, não podemos evitar de saber que poderíamos estar em outra parte, de modo que há cada vez menos razão para ficar em algum lugar específico (e por isso muitas vezes sentimos uma ânsia premente de encontrar — de inventar — uma razão. (BAUMAN, 2001, p. 85).

Com base nessa perspectiva é que as plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web* são criadas, permitindo que o indivíduo, impossibilitado de estar no mesmo tempo/espço do museu e da exposição de seus objetos, possa conhecer e apreciar. Estas plataformas são criadas a partir de uma lógica interativa, que permite aos públicos explorarem os objetos museológicos expostos e adquirirem conhecimento por meio das informações disponibilizadas.

Santos (2004), ao definir a percepção do indivíduo por meio de um novo olhar sobre os objetos, diz que:

Os objetos são coisas, são reais. Eles se apresentam diante de nós não apenas como um discurso, mas como um discurso ideológico, que nos convoca, malgrado nós, a uma forma de comportamento. E esse império dos objetos tem um papel relevante na produção desse novo homem apequenado que estamos todos ameaçados de ser. (SANTOS, 2004, p.25).

A reflexão é incentivada por essa nova percepção advinda de um mundo globalizado, que nos permite explorar diversidades culturais e sociais, em qualquer lugar do mundo, partindo do princípio de que o indivíduo hoje não precisa se deslocar do seu meio para conhecer o outro. Ele pode utilizar esses novos mecanismos em seu benefício: as plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, por exemplo, podem permitir que a pessoa, ao acessar os objetos museológicos por meio da tela do computador, se sinta instigada e estimulada a conhecer o espaço fisicamente, incentivando a empiria. Morin aborda que:

Uma sociedade, mesmo comportando em seu seio múltiplas culturas, suscita também uma cultura própria. Ora, existem múltiplas correntes transculturais que constituem uma quase cultura planetária. No curso do século XX, os meios de

comunicação produziram, difundiram e temperaram um folclore mundial a partir de temas originais saídos de culturas diferentes, ora buscados na fonte, ora sincretizados. (MORIN, 2005, p. 351).

Pensando nisso, é que os museus vêm incorporando a ideia do ciberespaço, exposta por Bauman (2001), no contexto da sociedade, cultura e representação, sendo assim, mobilizam o pensamento interativo advindo da globalização com as características peculiares dos diferentes grupos sociais apresentados. Santos (2005, p. 3) contribui para a compreensão do processo de globalização, ao definir que “é o processo pelo qual determinada condição ou entidade local estende a sua influência a todo o globo e, ao fazê-lo, desenvolve a capacidade de designar como local outra condição social ou entidade rival”.

As instituições museológicas estão, aos poucos, se utilizando dessa discussão sobre globalização para implementar novos métodos de inserção social. Atentos às novas demandas e necessidades, os museus ganham maior destaque e credibilidade no que diz respeito à difusão da informação. De acordo com as ideias de Bauman (2001), é preciso abrir nossa percepção para o novo e utilizar isso em proveito dos nossos próprios ideais. Como também acrescenta Santos (2004), no que se refere à globalização, o que realmente importa é destacar em meio às transformações sociais, políticas, econômicas e culturais ocasionadas por esse processo, o que de fato aprimora o conhecimento humano.

Diante do exposto, ao evidenciarmos as problemáticas e mudanças ocorridas com o objeto museológico ao ser inserido no ambiente *web*, mais especificamente, no que diz respeito a reprodução técnica e a representação do conhecimento e da informação destes, nos concentramos em responder a seguinte questão de pesquisa: Quais são as possibilidades de representação do objeto museológico digital, ao considerarmos a perspectiva da reprodutibilidade técnica?

## 1.2 Justificativa

Com o advento da internet, novas necessidades e soluções relacionadas à informação surgem suprimindo fronteiras de tempo e espaço. Com ela, nasce uma nova configuração social, denominada de sociedade da informação e do conhecimento, que aparece na atual conjuntura das crescentes mudanças ocorridas na organização da sociedade e da economia, bem como no surgimento das tecnologias de

informação e comunicação (TICs) e na aceleração da globalização. Esta nova sociedade, conforme sugere Takahashi (2000, p.5), possui “marcante dimensão social, em virtude do seu elevado potencial de promover a integração, ao reduzir as distâncias entre pessoas e aumentar o seu nível de informação”.

Observando o exposto acima e, principalmente, pelo interesse particular nos museus e em sua função social, cultural e educativa, é que se definiu a escolha do tema da presente pesquisa. Os museus são espaços destinados à reunião de objetos de variadas tipologias, que, ao serem identificados e contextualizados, expressam um determinado fato histórico, social e cultural, bem como permitem que o indivíduo construa conhecimento sobre um determinado assunto (BURKE, 2003).

Dessa forma, buscamos, por meio dos estudos sobre representação dos objetos museológicos em diálogo com as TICs, refletir e contribuir com o papel do museu de ser meio para a construção do conhecimento dos indivíduos que o visitam, seja de forma física ou virtual. Portanto, consideramos necessário identificar a transformação dos museus no que tange a documentação de seu acervo, mais especificamente, a representação do conhecimento e da informação deste, para que assim possamos compreender quais mecanismos podem ser utilizados para melhor atender as novas exigências sociais derivadas do avanço tecnológico e informacional.

Ressaltamos a importância de se investigar acerca das formas e dos sentidos dados aos objetos museológicos digitais a partir da perspectiva da reprodutibilidade técnica, nossa fundamentação teórica, uma vez que percebemos as diversas possibilidades de representação informacional que o objeto museológico físico pode obter ao ser reproduzido para o meio digital. Do ponto de vista instrumental e metodológico, também consideramos essencial nos fundamentarmos no documento Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), desenvolvido pelo e para o campo da documentação em museus e da Museologia e produzido pelo Comitê Internacional para Documentação (CIDOC) do Conselho Internacional de Museologia (ICOM), a fim de legitimar a abordagem da pesquisa. Acreditamos que ambos aspectos fundamentam de forma teórica e instrumental, as transformações que ocorrem no processo de transposição do objeto museológico físico para o digital.

No campo da Museologia, acentua-se a relevância da pesquisa pelo viés da documentação museológica, permitindo expandir o olhar tradicional das instituições de modo que o ambiente transcenda o espaço físico e se reinvente a partir das novas necessidades presentes na atual

configuração social. No que diz respeito à Ciência da Informação, evidencia-se a importância deste estudo para a área da organização e representação do conhecimento e da informação de objetos museológicos, reproduzidos no meio digital e inseridos nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, de modo a atender as demandas informacionais dos públicos/usuários no que tange à descrição, o acesso e à recuperação da informação.

Com base no exposto acima, investigamos a representação dos objetos museológicos digitais disponibilizados no ambiente *web*, considerando os aspectos da reprodutibilidade técnica, com o intuito de potencializar essas ações que já ocorrem e oferecer elementos conceituais e informacionais representativos que auxiliem a produção de conhecimento dos públicos/usuários que circulam na rede.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 OBJETIVO GERAL**

Investigar a representação dos objetos museológicos digitais pela perspectiva da reprodutibilidade técnica.

#### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Compreender a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, a partir dos usos empregados na literatura da origem até a atualidade;
- b) Identificar no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM as classes que dialogam com a representação de objetos museológicos digitais na perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados;
- c) Discutir os conceitos selecionados da reprodutibilidade técnica à luz das classes identificadas no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM.

### **1.4 Estrutura da Tese**

A presente tese está apresentada em cinco seções que compõem sua estrutura. A primeira seção diz respeito à introdução, na qual o objeto de estudo é exposto e a delimitação do problema e a justificativa

da pesquisa são evidenciadas, além disso, são definidos os objetivos geral e específicos que norteiam a tese ao longo de seu desenvolvimento. A segunda seção trata da revisão de literatura da pesquisa, para esta realizou-se um breve quadro conceitual e contextual sobre processo de musealização do objeto, documentação museológica, organização e representação do conhecimento e da informação, Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM, objeto museológico digital e Reprodutibilidade Técnica. Para a terceira seção, detalhamos os caminhos adotados para os procedimentos metodológicos da pesquisa. Já na quarta seção, são expostos os resultados e discussões referente ao desenvolvimento de cada objetivo específico estipulado na tese. Na seção cinco, apontamos as considerações finais da tese destacando as principais abordagens que embasam a representação de objetos museológicos digitais disponibilizados no ambiente *web*.



## 2 REVISÃO DE LITERATURA

Esta seção apresenta os principais conceitos e contextos abordados na presente tese. O enfoque utilizado visa transcorrer pelo universo da Museologia, no que tange mais especificamente o processo de musealização do objeto, a documentação museológica, o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM e o objeto museológico digital, bem como apresenta a relação possível com a Ciência da Informação por meio de seus estudos sobre organização e representação do conhecimento e da informação. Além disso, discorreremos sobre a reprodutibilidade técnica.

### 2.1 Museologia e Museu: o processo de musealização do objeto

Para compreendermos o processo de musealização de um objeto no âmbito de uma instituição museológica tradicional, é necessário primeiramente compreender os conceitos e contextos que permeiam a relação que se estabelece na interseção do museu, com o seu acervo e os seus públicos. Para tanto, apresentamos a Museologia como o campo articulador dessa relação acima estabelecida.

A Museologia está diretamente relacionada com o conceito de memória e de patrimônio cultural e, conseqüentemente, suas formas de preservação. Por memória, entende-se a “reconstrução continuamente atualizada do passado” (CANDAU, 2011, p. 9), na qual se produz uma trajetória, um mito, uma história, uma narrativa, e que se encontra, muitas vezes, com o esquecimento. Conforme afirma Candau (2011, p. 84), “É a partir de múltiplos mundos classificados, ordenados e nomeados em sua memória, [...] que um indivíduo vai construir e impor sua própria identidade.”.

Assim, compreendemos que as lembranças evocadas das memórias individuais ou coletivas (HALBWACHS, 1990) de um indivíduo, bem como os esquecimentos e exclusões feitas por ele, é que estabelecem o ponto de acesso entre a sua identidade e a construção social de sua realidade. Pollak (1992), ao questionar os elementos característicos da memória individual e da coletiva, nos aponta que:

Em primeiro lugar, são os acontecimentos vividos pessoalmente. Em segundo lugar, são os acontecimentos que eu chamaria de "vividos por tabela", ou seja, acontecimentos vividos pelo grupo ou pela coletividade à qual a pessoa se

sente pertencer. São acontecimentos dos quais a pessoa nem sempre participou, mas que, no imaginário, tomaram tamanho relevo que, no fim das contas, é quase impossível que ela consiga saber se participou ou não. Se formos mais longe, a esses acontecimentos vividos por tabela vêm se juntar todos os eventos que não se situam dentro do espaço-tempo de uma pessoa ou de um grupo. (POLLAK, 1992, p. 2).

Dessa forma, por conta da memória e pelo medo de esquecer é que identificamos os “Lugares de memória”, definido por Pierre Nora (1993), nos quais se legitimam e traduzem o passado a partir de vestígios, testemunhos, documentos, entre outros, que registram e comprovam aquilo que já ocorreu. Lugares de memória são os museus, os arquivos, os centros culturais, os memoriais, os monumentos, mas também, são as celebrações: aniversário, formatura, casamento, festas religiosas, entre outros. Diz respeito aos espaços e/ou eventos que permitem que o indivíduo e/ou um grupo relembre, reconstrua e reafirme determinados fatos, histórias, acontecimentos, momentos, entre outros.

Para Nora (1993, p. 9), “A memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto”. Nesse contexto, percebemos que os lugares de memória estão direta ou indiretamente envolvidos com representações físicas de tal acontecimento, ou seja, para cada episódio citado acima podemos identificar pelo menos um objeto relacionado com o simbolismo e o sentido do espaço e/ou do evento. Por exemplo, no casamento o objeto simbólico é a aliança, que representa a união entre o casal, o elo. Já no museu, destacamos as coleções constituídas por objetos que evidenciam o valor patrimonial, documental, informacional, social, histórico e simbólico de um grupo.

Assim, constatamos que é no encontro da memória com o objeto/patrimônio cultural que se estabelece o diálogo entre o homem e a construção social da realidade. Ressaltamos a importância do patrimônio cultural como uma consequência da atividade humana dentro de um marco social e ambiental (VARINE, 2000), ou seja, trata-se de algo herdado, transmitido e transformado.

De acordo com Horta (2000), o patrimônio cultural apresenta conceitos, valores e práticas, por meio de diferentes gestos, ritmos, expressões, palavras, rituais, artefatos, entre outros. Este pode ser material ou imaterial, de característica natural, espiritual, familiar,

simbólica, entre outros. Segundo Varine (2000), o patrimônio cultural é importante para o passado, para o presente e para o futuro da sociedade do qual faz parte. O autor aponta que o patrimônio cultural representa para o passado a materialização da procedência do indivíduo e da comunidade. Já para o presente sustenta a cultura viva da qual ele é alicerce; e para o futuro torna-se um instrumento em potencial para ser descoberto e gerido.

Nesse sentido, verificamos a necessidade do indivíduo se envolver e se responsabilizar, individual e coletivamente, com o seu presente e seu futuro por meio da preservação do seu patrimônio cultural, de modo que identifique, respeite e utilize o mesmo no intuito de legitimar suas diferenças e fortalecer sua continuidade (VARINE, 2000). Horta (2000, p. 20) afirma que “capacitar o cidadão para a leitura crítica e o conhecimento do seu patrimônio cultural é fazê-lo reconhecer, nos vestígios do passado e nas evidências do presente, as linhas e impressões de suas próprias mãos, herdadas de seus ancestrais.”.

Neste contexto, Bruno (1996) ressalta que o papel da Museologia é administrar a memória por meio da salvaguarda e comunicação do patrimônio cultural. Além disso, é preciso levar em consideração a relação entre o indivíduo enquanto ser individual e coletivo, que interage com o patrimônio cultural dos mais variados tipos e nos mais diferentes ambientes, ou seja, há um encontro em algum lugar, seja ele qual for.

A professora e museóloga Waldisa Rússio definiu o objeto de estudo da Museologia sendo a relação entre o homem e o objeto no contexto de um cenário. Esta relação foi denominada de fato museal ou fato museológico, que é:

a relação profunda entre o homem – sujeito conhecedor –, e o objeto, parte da realidade sobre a qual o homem igualmente atua e pode agir. Essa relação comporta vários níveis de consciência, e o homem pode apreender o objeto por intermédio de seus sentidos: visão audição, tato, etc. Essa relação supõe, em primeiro lugar e etimologicamente falando, que o homem ‘admira o objeto’. (RÚSSIO, 2010, p. 123).

Corroborando com este pensamento, compreendemos fato museal como a intensa e profunda relação do homem com o objeto numa

descoberta de sentidos e significados, ou seja, o indivíduo interage com o objeto em diferentes situações e a partir disso o identifica como parte de seu contexto social. Rússio (2010) afirma que esta relação se dá no cenário institucionalizado do museu, além disso, acredita que o museu deve permitir que o indivíduo realize a leitura do mundo no qual pertence, e que a partir disso possa se transformar. A museóloga entende que o cenário museu participa da formação do indivíduo na sociedade.

Dessa forma, o que se pode evidenciar é que a Museologia, a memória e o patrimônio cultural se encontram em diálogo com o pensar e o fazer dos museus e dos lugares de memória, como explícita Nora (1993). São espaços sociais carregados de memória, cultura e confrontos, não se trata de um ambiente neutro e passivo, e sim de um ambiente que provoca, preserva e informa. Ou seja,

O museu é uma instituição que trabalha fundamentalmente a partir do e com o diferente, que proporciona o encontro e a reflexão em torno do tema da diversidade cultural e de um processo de constituição de identidades. Com seu compromisso político reforçado, o museu trabalha com a memória do diferente, que é algo construído historicamente. A análise das identidades supõe acompanhar o intrincado e contraditório movimento de inclusão e exclusão, de lembrança e esquecimento, de semelhança e diferença, de harmonia e tensão, consensos e conflitos, marcado por relação de poder. (ALMEIDA, 2010, p. 224).

O museu é um espaço onde ocorre a implementação do objeto/patrimônio cultural dentro de uma dinâmica de processo e desenvolvimento (VARINE, 2000). É um local motivado por lembranças e esquecimentos, no qual objeto/patrimônio cultural é tratado como um vetor de significação (GOMES; OLIVEIRA, 2010) que expõe e esconde determinados sentidos sobre o passado, o presente e, quiçá o futuro. Por isso:

Compreender, nas ressignificações, as tramas das relações sociais envoltas nos processos de construção do passado através dos objetos, requer atenção para os interesses do presente, para a fundamentação teórico-conceitual e o aparato

metodológico que embasam as representações dos sujeitos. Requer atenção, também, para as relações políticas inerentes a quaisquer processos relacionados à construção social de memórias, por si conflituosos, envolvendo visões diferentes sobre o quê e como deve-se lembrar. (GOMES; OLIVEIRA, 2010, p. 44).

Como podemos perceber, o museu possui importante papel social como um espaço de referência da identidade cultural e do autoreconhecimento dos cidadãos em sua comunidade (TOJAL, 2013). Nesse sentido, o Conselho Internacional de museus (INTERNACIONAL COUNCIL OF MUSEUMS - PORTUGAL, 2016) define como museu a “instituição permanente sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento aberto ao público, que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite”.

A partir dessa perspectiva, voltamos nosso olhar para os museus tradicionais, institucionalizados, que salvaguardam a cultura material (BRUNO, 2009; LOUREIRO, 2015) de uma sociedade. Por cultura material compreendemos “qualquer objeto material - seja uma peça de vestuário, uma casa ou um veículo – que as pessoas ‘percebem, tocam, usam, manuseiam, contemplam ou com as quais desempenham atividades sociais’.” (LOUREIRO, 2015, p. 10). No Brasil,

[...] é possível considerar que os estudos de cultura material têm um papel referencial para as coleções museológicas, pois garantem em grande parte a perspectiva de constantes interpretações e ressignificações que, por sua vez, colaboram com a consolidação das premissas básicas dos museus no que se refere à produção de conhecimento novo, à educação a partir das expressões materiais das sociedades e à preservação dos indicadores da herança patrimonial. (BRUNO, 2009, p.24-25).

Diante disso, discutiremos e refletiremos sobre as ações desenvolvidas nos museus e como essas influenciam direta e indiretamente na preservação, na valorização e na disponibilização dos objetos/patrimônio cultural. Para tanto, é necessário compreendermos como um objeto passa a ser adquirido pelo museu e, assim elevado à

condição de patrimônio de cultura material.

Identificamos dessa forma que é no processo de musealização que isto ocorre. Segundo Rússio (2010, p.125), “À musealização concernem objetos que possuem valor de testemunho, de documento e de autenticidade com relação ao homem e à natureza.”. Cândido (2008) aponta que a musealização não, somente, registra o passado, mas também salvaguarda o presente e prevê o futuro. Isto ocorre por meio de uma seleção cuidadosa e uma pesquisa aprofundada sobre os objetos e a sua relação com o homem, ou seja, a musealização visa à valorização de determinados objetos pertencentes a uma realidade.

É no museu que se desenvolve tal processo em questão. É nele também que se estabelece a relação homem e objeto num contexto social. Por isso, conforme expõe Rússio:

O que caracteriza um museu é a intenção com que foi criado, e o reconhecimento público (o mais amplo possível) de que é efetivamente um museu, isto é, uma autêntica instituição. O museu é o local do fato “museal”; mas para que esse fato se verifique com toda a sua força, é necessário “musealizar” os objetos (os objetos materiais tanto quanto os objetos-conceito). Podemos assim “musealizar” objetos que são vestígios, provas da existência do homem e seu ambiente, de seu meio natural ou modificado por ele próprio. (RÚSSIO, 2010, p. 124-125).

Podemos perceber com base nisso, que o museu é o espaço onde o “fato museal” - relação homem-objeto - se dá, por isso é fundamental que a instituição identifique sua missão, seu universo de problematização, seu grupo e seus objetos de representatividade. Para que isso aconteça, o objeto ao adentrar o cenário museu passa por um processo de musealização, de conhecimento e de reconhecimento, enquanto testemunho autêntico da relação com o homem.

Para ser incluído no acervo de um museu, o objeto deve ser investigado de tal forma que aponte à identificação deste com a missão da instituição que pretende salvaguardá-lo. Ao ser avaliado, o objeto ganha intencionalmente um valor patrimonial e documental que legitimará sua inserção no museu. Quanto ao significado atribuído ao objeto, verificamos que esse atenderá a finalidade do museu, devendo ser levado em consideração a tipologia do mesmo. Nesse caso, podemos destacar que um mesmo objeto, adquirido em museus de tipologias

distintas (antropológico, histórico, artístico, entre outros), apresentará funções e sentidos diferenciados de acordo com o contexto representado e valorizado pelo museu ao qual foi incorporado (PADILHA, 2014).

Podemos identificar diante disso, que todo objeto é potencialmente um objeto museológico. Contudo, o que o colocará nesta categoria é o “processo em cadeia da musealização” (BRULON, 2016, p. 108) que a instituição realiza ao adquirir o objeto no seu acervo. Destacamos que para o desenvolvimento desse processo de musealização, o objeto deve ser compatível com o tipo de acervo salvaguardado no museu, bem como com a missão e os objetivos da instituição de modo a validar sua aquisição com propósito institucional.

Conforme afirma Loureiro (2015, p.10), musealização é o “conjunto de processos seletivos baseados na agregação de valores e coisas de diferentes naturezas às quais é atribuída a função de documento, e que por esse motivo tornam-se objeto de preservação e divulgação.”. Para Scharer (2009), a musealização é um processo que não pode ser claramente definido, pois se trata de algo mutável que pode sofrer transformações em qualquer momento e lugar, tanto no nível individual quanto no social. Porém o autor afirma que no que se refere apenas à origem do termo “musealização” seu significado é atrelado de forma genérica, somente à guarda, conservação, exposição e outras ações que acontecem no museu.

Este processo transforma objetos - de suportes, tipos, funções e usos variados - em objeto museológico, por isso passa por etapas que os classificam como de valor patrimonial, documental e informacional e que, para tanto, devem ser salvaguardados. Ressaltamos que um objeto musealizado torna-se algo diferente de sua realidade anterior, ou seja, é outro objeto mesmo que fisicamente idêntico ao que era (SCHARER, 2009).

Tudo se passa como se a vida anterior à musealização deixasse de existir para que o objeto de museu pudesse ‘*renascer*’ para um novo universo de significações. Nessa nova fase de sua existência são alterados, para além de sua função essencial que deixa de ser utilitária passando a ser interpretativa, os seus modos de se relacionar com os outros objetos e com os seres humanos que lhes dão sentido. (BRULON, 2015, p. 26, grifo do autor).

Podemos constatar que a musealização proporciona ao objeto

adquirido pelo museu, uma nova experiência de relações e significações com o homem e seu contexto social e ambiental, tornando-o mais que um objeto utilitário, um objeto de valor simbólico e sagrado. Muitas são as intenções que estimulam os museus a adquirirem e salvaguardarem os objetos: pela raridade, pela sua produção, pelo valor científico e cultural, pelo material que o constitui ou pela sua antiguidade.

Destacamos que independente de qual for o critério principal da escolha do objeto, este está vinculado à multiplicidade e possibilidade de informação que ele pode apresentar ao ser investigado. Especialmente se as informações extraídas tiverem relação direta com o homem e a realidade social ao qual faz parte.

Assim, uma vez investigado e incorporado no museu, o objeto recebe intencionalmente um valor documental e patrimonial e passa a ser preservado, pesquisado e comunicado. É no processo de ressignificação de funções e sentidos que este se torna um objeto museológico, do qual são extraídas características informacionais intrínsecas e extrínsecas (FERREZ, 1994).

Compreendemos características intrínsecas como aquelas informações identificadas por meio da análise do próprio objeto, ou seja, pela verificação das propriedades físicas como cor, dimensão, material, estado de conservação, entre outras. Já as características extrínsecas são as informações interpretadas e retiradas por meio de outras fontes de informação que não o objeto, dessa forma, compreendemos o contexto que o objeto permaneceu, funcionou e adquiriu sentido histórico e simbólico num determinado grupo e/ou sociedade (FERREZ, 1994).

Sendo assim, constatamos que o objeto pode apresentar múltiplas informações que se encontram com ele ou entorno dele, por isso há a necessidade de se realizar uma investigação minuciosa de suas características. O objeto museológico devidamente pesquisado nas suas múltiplas possibilidades informacionais se torna uma fonte de informação científica, e por consequência, passa a ser um instrumento para construção de novos conhecimentos (FERREZ, 1994).

Conforme aponta Scharer (2009), as coisas e/ou os objetos possuem facetas diferentes em fases igualmente distintas, para tanto todas elas devem ser consideradas no âmbito da musealização, ou seja,

*Things have a **structural** and a **cultural facet**. The former refers to a thing's materiality, the latter to the context of its application and use. Things have a structural and cultural "biography". Artifacts are created based on a notion or idea (named also*

*“conceptual identity”). One could also call this the essence of things. Within the course of their “lives”, both artifacts and natural objects usually have various structural and functional (“factual”) identities, up to and including their current status (“actual identity”) and through their future demise through decay, wear-and-tear and/or destruction. Each “biographical” phase of an object is connected with either loss or a gain of information. The distinction between these different identities is especially important for musealization and restoration. These identities also undergo constant change in relation to ascribed values (cultural facet). (SCHARER, 2009, p.85-86, grifo do autor).*

Constatamos que um objeto pode perder e ganhar informações no decorrer de sua existência, seja em decorrência de sua atribuição, aplicação, consertos e desgaste. Nesse sentido, Ferrez (1994) e Scharer (2009) apontam que o objeto ao ser adquirido pelo museu começa uma nova história que também precisará ser documentada. Por isso, o objeto museológico passa a ter suas informações registradas por duas perspectivas: antes de ser incorporada no museu, e depois, quando recebe outros significados e sentidos dentro da instituição.

No âmbito do museu, cada objeto museológico é uno, por isso esse é documentado e numerado, de forma completa, individualmente. Cada objeto é registrado com um número de inventário, para identificação e segurança do mesmo. Após ser identificado e investigado individualmente, o objeto museológico passa a compor uma determinada coleção formada pela instituição. Ressaltamos que a inserção do objeto museológico em uma determinada coleção do museu deve se apresentar em consonância com o conjunto estabelecido, a fim de contribuir na representação do que se propõe (PADILHA, 2014).

Todas as coleções formadas e salvaguardadas no museu compõem o acervo museológico da instituição. Assim, compreendemos que o acervo museológico pode ser constituído por objetos/documentos bidimensionais ou tridimensionais de variadas tipologias - etnográfico, antropológico, arqueológico, artístico, histórico, ciências naturais, tecnológico, imagético, sonoro, digital - nos quais são atribuídos intencionalmente valor patrimonial e documental, motivo pelo qual são salvaguardados (SMIT, 2011).

Verificamos a partir disso, que o fato museal (RÚSSIO, 2010),

objeto de estudo da Museologia, possibilita a compreensão do fazer e pensar a instituição museu e dos estudos de cultura material, uma vez que ao apresentar a relação do homem com os objetos/patrimônios culturais em um determinado cenário, o museu estabelece o encontro e proporciona o diálogo entre eles.

Ao conhecer os principais elementos que compõe o panorama investigado, partimos para a análise mais profunda das etapas que agem sobre o objeto/patrimônio cultural no âmbito do museu tradicional. Constatamos que o museu desenvolve uma tripla função basilar, que diz respeito à pesquisa (interna e externa), a salvaguarda (conservação, documentação e armazenamento) e a comunicação (exposição, ação educativa e cultural e publicações). Todas essas funções estão envolvidas no processo de musealização do objeto, que engloba a investigação e o tratamento (físico e de conteúdo), detalhado e seguro, do patrimônio de cultura material, ou seja, o objeto museológico.

Consideramos que a função de salvaguarda, em especial a documentação, deve ser aprofundada para o delineamento do universo dessa tese, que tem como foco a representação de objetos museológicos digitais disponibilizados no ambiente *web*. Observamos que para tratar de representação do conhecimento e da informação é necessário compreendermos como se dá essa atividade nos museus tradicionais, uma vez que é o objeto museológico físico que será transposto para o digital e, posteriormente, disponibilizado na *web*.

Destacamos assim, que a organização e a representação da informação do objeto museológico ocorrem na atividade de documentação museológica, inserida na função de salvaguarda do museu. Dessa forma, apresentaremos como o objeto museológico é documentado no museu tradicional, para assim pensarmos como esse deve ser disseminado na rede. Para tanto, conceitos como documento, documentação, documentação museológica, informação, organização do conhecimento, organização da informação, representação do conhecimento e representação da informação, serão investigados com o intuito de explorar o universo de estudo em questão.

## **2.2 A documentação do objeto museológico: do físico para o digital**

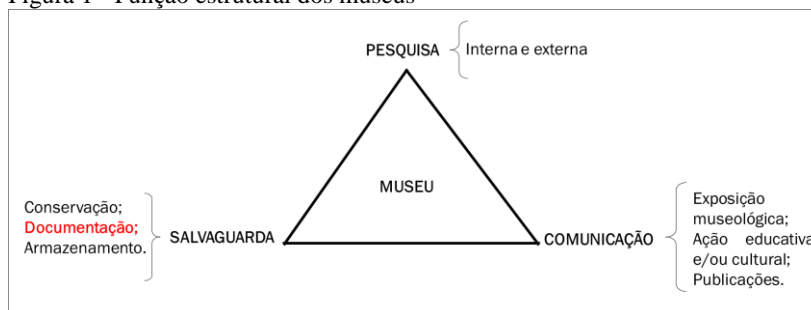
É de função estrutural dos museus a pesquisa, a salvaguarda e a comunicação de suas coleções, essas três ações compreendidas como partes fundamentais no processo de musealização dos objetos na

instituição. Evidenciamos que a pesquisa, seja ela interna<sup>2</sup> ou externa<sup>3</sup> ao museu, encontra-se em grande medida vinculada a todas as atividades elaboradas na instituição, uma vez que a investigação sobre as características informacionais intrínsecas e extrínsecas ao objeto museológico/patrimônio cultural é contínua. Pinheiro (1996, p.7) destaca isso quando aponta que “O núcleo de pesquisa é o motor propulsor da organização de acervos, pois o seu trabalho repousa e é desenvolvido a partir de dados, documentos e informações do acervo cuja plena utilização pressupõe a sua organização e fácil recuperação.”.

A pesquisa no museu tem caráter fundamental, pois é ela que legitimará todas as ações desenvolvidas pelos profissionais que trabalham na instituição. Assim, podemos compreender que tanto a salvaguarda (conservação, documentação e armazenamento) quanto à comunicação (exposição, ações educativas e culturais e publicações) do acervo museológico, implicam numa investigação minuciosa que envolve questões de segurança, controle e cuidado com este.

Em relação à estrutura funcional do museu, observamos que ocorrem de maneira simultânea na instituição, porém ressaltamos a pesquisa como a função que permeia todas as atividades da instituição. Sendo assim, elaboramos um esboço de como a tríade é pensada no museu, levando em consideração que todas as funções e atividades estão interligadas.

Figura 1 - Função estrutural dos museus



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

<sup>2</sup> Trata-se das pesquisas realizadas pelos profissionais que trabalham no museu, elaboram investigações relacionadas ao acervo, à montagem de exposições, como também a criação de projetos institucional.

<sup>3</sup> Diz respeito às pesquisas desenvolvidas por pesquisadores não vinculados ao museu, mas que investigam o patrimônio material ou imaterial salvaguardado na instituição.

As funções são relacionadas diretamente com a proteção do suporte físico e do conteúdo informacional. Na perspectiva da Museologia, Bruno (2008a apud BRUNO, 2009) aponta que o que interessa é:

a implementação de uma cadeia operatória de ações que permita o gerenciamento da informação, a manutenção dos acervos, as múltiplas ressignificações inseridas nos discursos expográficos e a apropriação patrimonial pelos distintos segmentos da sociedade. (BRUNO, 2008a apud 2009, p. 146).

Diante disso, discorreremos sobre ação de documentação museológica realizada no museu que visa à organização, a representação, o gerenciamento e a recuperação do objeto museológico, referentes a sua salvaguarda. Abordaremos esta pela linha tradicional executada no cenário museu, como também apresentaremos como passa a ser realizada no contexto da rede. Para tanto, examinaremos alguns conceitos importantes envolvidos nesta relação, como: o documento, a documentação, a informação, a organização e a representação do conhecimento e da informação.

O documento por muito tempo foi atrelado à noção de registro gráfico, principalmente textual e em suporte de papel. Otlet, considerado fundador da documentação, a partir de seus estudos amplia o conceito de documento ao acrescentar que praticamente tudo poderia ser um (SMIT, 2008). Assim, conforme expõe Smit (2008, p.12), Otlet “define os documentos na condição de registros escritos, gráficos ou tridimensionais que representam idéias ou objetos e que informam”.

Ele identificou que a documentação não poderia reduzir seus anseios apenas ao registro gráfico, pois os objetos de diferentes formas e suportes também necessitavam ser explorados por serem potencialmente carregados de valor documental e informacional (LOUREIRO, 2015). Em consenso com a proposta de Otlet, a bibliotecária Suzanne Briet defende a ideia de documento como algo que sustenta um acontecimento físico ou intelectual, seja ele, concreto ou simbólico, preservado e registrado a partir de uma representação ou comprovação (SMIT, 2008; ORTEGA; LARA, 2010).

Otlet e Briet definem documento por uma perspectiva mais abrangente, uma vez que identificam que qualquer coisa/objeto pode vir a se tornar um, desde que represente ou comprove um acontecimento.

Apropriando-nos deste pensamento, fortalecemos nossa ideia de que as coisas/objetos podem se tornar documento a partir das relações que se estabelecem entre elas e o homem (RÚSSIO, 2010). A contribuição desses estudiosos, no alargamento do conceito de documento, permitiu que identificássemos o museu como o espaço que valoriza o objeto tridimensional como documento e que possibilita esta relação.

A instituição museu é fundamentalmente um espaço destinado a transformar os objetos em documentos (MENESES, 1994), é nessa transformação denominada de processo de musealização que novos significados, referências, sentidos e usos são dados ao objeto museológico tornando-o um documento. Lara Filho (2009, p. 168) diz que “Ao assumir as consequências da transformação do objeto em documento, o museu trabalha não só com bens materiais, mas simbólicos.”, ou seja, não são somente as propriedades físicas do objeto/documento que devem ser consideradas como informação, há uma série de simbolismos e historicidade em volta dele que necessitam ser investigados e apresentados no museu.

Assim compreendemos que qualquer objeto pode vir a ser um documento, desde que possua registro de informação. Conforme visto acima, documento é um objeto que foi criado pelo homem ou pela natureza independente da sua forma ou suporte, pode representar um indivíduo, um grupo, um acontecimento, uma cultura, entre outros. O importante é que o documento seja um testemunho fiel de algo que queira comprovar e/ou informar.

O que faz de uma coisa ou de um objeto um bem cultural ou um documento? Um documento se constitui no momento em que sobre ele lançamos o nosso olhar interrogativo; no momento em que perguntamos o nome do objeto, de que matéria prima é constituído quando e onde foi feito, qual é o seu autor, de que tema trata, qual a sua função, em que contexto social, político, econômico e cultural foi produzido e utilizado, que relação manteve com determinados atores e conjunturas históricas, etc. (CHAGAS, 1994, p. 35).

Constatamos que o documento se constitui no momento que passa a ser investigado e a partir disso, suas informações podem ser levantadas e interpretadas. O documento é um suporte que comprova algo para alguém, por isso ao passar por um processo técnico específico, denominado de documentação, acaba por manifestar todo seu potencial

informativo.

Segundo Smit (1987, p. 83), a documentação “tem por objetivo reunir todas as informações úteis em um assunto, e organizar aquilo tudo de tal forma que seja possível achar a informação certa no momento certo e pelo menor preço”. A documentação, por meio do registro do documento, sistematiza sua informação, possibilita a pesquisa nele e sobre ele, assim como controla e o assegura.

A autora aponta que no processo de documentação se

discute questões relacionadas ao acesso à informação, levando em conta diversidades culturais e problemas de distribuição da informação, bem como questões relacionadas à preservação da informação [...], e questões relacionadas à seleção e autenticidade da informação, [...]. (SMIT, 2008, p. 20).

A ação de documentar permite que o documento seja acessível e, conseqüentemente, facilite o processo de busca e recuperação da informação pelos seus interessados. Documentação é o processo que ordena os saberes por meio de normas, códigos, valores, entre outros (LOUREIRO, 2008). Constatamos que por meio dela obtemos a informação do documento e, assim, podemos produzir conhecimentos diversos a partir de sua leitura.

Cabe ressaltar que esta técnica não é neutra, fatores internos e externos influenciam diretamente na forma como o objeto/documento vai ser investigado e tratado (físico e conteúdo). Pois, além das diferentes instituições como bibliotecas, arquivos, museus poderem adquiri-lo e desenvolverem procedimentos técnicos e metodológicos distintos, o contexto social do qual o objeto fez ou faz parte influenciará no modo como terá sua informação representada.

Nesse contexto, o conceito de informação empregado na presente pesquisa, dialoga com Latour (2004, p. 2) no qual aponta que:

A informação não é um signo, e sim uma *relação* estabelecida entre dois lugares, o primeiro, que se torna uma periferia, e o segundo, que se torna uma *centro*, sob a condição de que entre os dois circule um *veículo* que dominamos muitas vezes forma, mas que, para insistirem seu aspecto material, eu chamo de *inscrição*. (LATOIR, 2004, p. 2, grifo do autor).

Segundo Latour (2004, p.10), é necessário que compreendemos “[...] o conjunto da rede de transformações que liga cada inscrição ao mundo, e que liga em seguida cada inscrição a todas a que se tornaram comensuráveis a ela pela gravura, o desenho, o relato, o cálculo ou, mais recentemente, pela digitalização.” Assim, reconhecemos que as inscrições são carregadas de informações devido as suas relações com seu suporte, ambiente e contexto que se estabelece, para tanto, a fim de compilarmos esse conjunto de informação é preciso reduzir e amplificar (LATOURE, 2004) as informações contidas nessas inscrições por meio do seu tratamento, que é compreendido por nós pelo processo de documentação.

Ortega e Lara (2010) compreendem documentação pela perspectiva da organização da informação, essa estipula um conjunto de técnicas que visem à recuperação, acesso e uso da informação contida nos objetos/documentos. A organização da informação é o processo que viabiliza ao indivíduo o acesso à informação e, por conseguinte permite a produção de conhecimento (BRÄSCHER; CAFÉ, 2010).

Conforme expõe Guimarães (2009), este processo deve ser desenvolvido a partir de uma análise do contexto social no qual o objeto/documento foi produzido, ou seja,

a organização da informação deve ser entendida como um conjunto de procedimentos que incidem sobre um conhecimento socializado (que, por sua vez, é um produto social e tem uma utilidade social e individual), os quais variam em virtude dos contextos em que são produzidos ou os fins a que se destinam, pois é a partir destes que se desenvolvem os parâmetros de organização. (GUIMARÃES, 2009, p. 106).

Assim, a organização da informação visa à ordenação do acervo, seja ele tradicional ou eletrônico, por meio da descrição física e de conteúdo de seus objetos/documentos informacionais (CAFÉ; SALES, 2010), levando em consideração o estudo do contexto no qual estes foram produzidos. Identificamos que a descrição (processo) é o que deriva a representação da informação (resultado).

Dessa forma, compreendemos a descrição de conteúdo como “um conjunto de operações que descrevem o assunto de um documento, [...]. E que, por meio da abstração da essência temática e de termos e/ou símbolos escolhidos melhor representem o conteúdo informacional.”

(BAPTISTA; ARAÚJO JÚNIOR; CARLAN, 2010, p. 70). Já em relação à descrição física, Café e Sales (2010, p. 118) apontam que “se dá pelo processo de catalogação cujo resultado é a representação do suporte físico ou documento. Pode utilizar linguagens específicas, normas e formatos que padronizam este tipo de descrição.”

A catalogação pode ser definida como:

O estudo, preparação e organização de mensagens, com base em registros do conhecimento, reais ou ciberespaciais, existentes ou passíveis de inclusão em um ou vários acervos, de forma a permitir a interseção entre a mensagem contidas nestes registros do conhecimento e as mensagens internas dos usuários. (MEY; SILVEIRA, 2009, p. 7).

Assim, compreendemos a descrição física como um produto da organização da informação, que agrupa características que descrevem e representam os elementos de um objeto/documento na sua particularidade (BRASCHER; CAFÉ, 2010). Acreditamos que o processo de organização da informação (física e de conteúdo) de qualidade deve adotar metadados<sup>4</sup> padronizados, principalmente com relação a terminologia utilizada, o que garantirá ao sistema de informação um tratamento mais eficiente e com maior possibilidade de diálogo entre outros sistemas e entre ele e seu usuário/público.

A Resolução Normativa Nº 2, de 29 de agosto de 2014 do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), constitui os metadados imprescindíveis para a descrição das informações dos acervos museológicos, bibliográfico e arquivísticos, para serem declarados no Inventário Nacional dos Bens Culturais Musealizados. Segundo o art. 3º, consideram bens culturais museológicos,

[...] bens materiais que ao serem incorporados aos museus perderam as suas funções originais e ganharam outros valores simbólicos, artísticos, históricos e/ou culturais, passando a corresponder ao interesse e objetivo de preservação, pesquisa e comunicação de um museu. (BRASIL, 2014, p. 14).

---

<sup>4</sup> São dados correspondentes a outros dados, trata-se de elementos que descrevem as informações sobre forma e conteúdo de um objeto/documento que é fonte de informação.

Com a finalidade de controle, gestão e segurança dos bens museológicos nacionais, foram indicados e definidos pela Resolução Normativa Nº2 os metadados padrões que devem conter para a identificação do objeto museológico, são esses: número de registro, outros números, situação, denominação, título, autor, classificação, resumo descritivo, dimensões, material/técnica, estado de conservação, local de produção, data de produção, condições de reprodução, mídias relacionadas. Essa resolução visa estabelecer um padrão de informação sobre os objetos museológicos de acervos de museus, a fim de identificar com um conjunto mínimo as informações consideradas significativas para representar o mesmo e poder gerar assim um diálogo entre os acervos.

A título de exemplo, citamos o estudo de Padilha e Café (2017) que traz uma reflexão sobre a problemática da ambiguidade conceitual e denominativa presente nos metadados de alguns museus da Imagem e do Som brasileiros. A preocupação em disponibilizar sistemas com baixo grau de ambiguidades permite que o usuário/público recupere a informação desejada de modo mais eficaz. Evidenciamos que a falta de padronização terminológica dos metadados dificulta a interoperabilidade semântica (ANDRADE; CERVANTES, 2012) entre diferentes sistemas de informação.

Compreendemos interoperabilidade como a capacidade de sistemas de informação independentes, automatizados ou manuais, de se comunicarem de forma clara e eficiente entre si a partir de estruturas comuns que possibilitam o compartilhamento de informação (MOURA, 2011). Já a interoperabilidade semântica,

caracteriza-se pela interconectividade e a garantia sistêmica de que as informações compartilhadas entre diferentes sistemas e aplicações poderão ter seus significados compreendidos e operacionalizados em distintas etapas do desenvolvimento de um projeto. Para garantir a compatibilidade dos dados e dos procedimentos adotados é necessário o compartilhamento de convenções e protocolos de comunicação e um sistema conceitual subjacente às diferentes aplicações (MOURA, 2011, p. 167-168).

Nessa perspectiva, identificamos que a interoperabilidade semântica contribui para que a representação da informação atenda os

objetivos da organização da informação que dizem respeito à recuperação, acesso e uso da informação pelos públicos/usuários. Além disso, permite o encontro entre diferentes sistemas de informação e, conseqüentemente, amplia a comunicação entre os acervos de instituições afins.

Consideramos os estudos de organização e representação do conhecimento e da informação fundamentais para o desenvolvimento da temática em questão, pois esses nos oferecem a base para pensarmos os processos que envolvem a documentação. Por isso, os conceitos apresentados acima contribuem para a reflexão sobre a representação de objetos museológicos no cenário do museu tradicional e no contexto do ambiente *web*, foco desta tese.

No âmbito do museu tradicional, esta atividade denomina-se documentação museológica que diz respeito ao tratamento de toda informação contida no acervo museológico e na instituição. Ela é compreendida por duas dimensões: a documentação do objeto museológico e a documentação das práticas administrativas do museu. Ambas dimensões possuem igual importância para a legitimação, controle e segurança do acervo, uma voltada para a informação específica do objeto museológico e outra para as informações que permeiam as ações da instituição.

Sendo assim, focaremos nossa reflexão na documentação do objeto museológico, uma vez que nos interessa identificar como se dá a representação da informação desse no cenário do museu. Esta visa a investigação específica de cada objeto museológico adquirido no museu, até o levantamento e a identificação do acervo museológico (PADILHA, 2014).

Como já exposto no item 2.1, cada objeto museológico possui um conjunto de informações referentes a suas características intrínsecas e extrínsecas. Cabe a documentação museológica, por meio de um sistema de informação, produzir meios para a descrição dos objetos museológicos a fim de criar elementos que representem toda sua multiplicidade de informação. A documentação do objeto museológico deve ser desenvolvida com responsabilidade, pois se trata de uma ação fundamental para todas as atividades elaboradas no museu. A partir dela é que se determinam as possibilidades de uso do objeto museológico na instituição, sejam em exposições, publicações, ações educativas e culturais, funções administrativas, interoperabilidade entre museus e apoio às pesquisas internas e externas no museu.

No que diz respeito ao tratamento documental, algumas etapas devem ser realizadas da entrada do objeto e/ou coleção no museu até o

procedimento de registro, interpretação e organização do mesmo. Dentre as etapas estão: o registro do objeto no livro tomo, o arrolamento e/ou inventário do objeto, a identificação do objeto (numeração e marcação) e a descrição das informações intrínsecas e extrínsecas do objeto na ficha de catalogação.

A ficha de catalogação é o principal instrumento do processo de documentação, uma vez que ela agrupa um conjunto de informações que caracteriza o objeto museológico como documento (BOTTALLO, 2010). Ela é parte do sistema de informação desenvolvido pelo museu, cuja finalidade é descrever as informações referentes aos objetos museológicos, pertencentes ao seu acervo. Por isso, compreendemos este instrumento como aquele que sintetiza a representação da informação dos objetos que compõem os acervos dos museus tradicionais.

Dessa forma, destacamos a necessidade de padronização dos metadados que compõem a estrutura da ficha de catalogação, por meio de controle terminológico. De um modo geral, verificamos que atividade de documentação museológica também deve ser padronizada, porém é necessário considerar as singularidades do acervo, segundo Bottallo (2010, p.54) “para que isso seja claro para todos os envolvidos no processo de catalogação, será muito importante criar – sistematicamente rever – manuais de procedimentos de catalogação com regras para a utilização e preenchimento de cada campo da ficha [...]”.

Ao identificarmos que os objetos museológicos possuem informações intrínsecas e extrínsecas, averiguamos que a ficha de catalogação institucional deve abordar ambas as características. Por isso, a criação de metadados para este instrumento de descrição de objetos precisa: identificar o objeto, apresentar suas propriedades físicas, tratar das informações históricas, simbólicas e de usos do objeto, antes e depois de incorporado no museu.

Destacamos o *International Committee for Documentation* – CIDOC<sup>5</sup>, principal representante dos estudos de documentação em museus, cujo objetivo é recomendar à comunidade museológica caminhos para o desenvolvimento de boas práticas para a documentação em museus. O CIDOC produz várias orientações que dizem respeito a este universo, assim para atender as questões relacionadas com a padronização da descrição de documentos do museu, elaborou diretrizes internacionais para documentação de objetos de museus denominada *Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model*, que se encontra

---

<sup>5</sup> Trata-se de um dos comitês que pertence ao *International Council of Museums* – ICOM.

atualizada na versão 6.2<sup>6</sup> de 2015 (ICOM, 2015).

Esse documento é uma ontologia formal que visa promover a integração, mediação e intercâmbio de informações sobre o patrimônio cultural e documentação em museus no âmbito internacional. É um modelo de referência para que museus e instituições afins que lidam com o patrimônio cultural possam descrever suas coleções e compartilharem informações entre eles (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, 2016).

The CIDOC Conceptual Reference Model (CIDOC CRM) [8], which recently became an ISO standard, is a potential solution for achieving metadata interoperability. It defines a global ontology as semantic basis for describing and structuring metadata models in the cultural heritage domain. The goal of the CRM model is to serve as a unified model as well as an instrument for integrating information into a global knowledge network [...]. (NUSSBAUMER; HASLHOFER; KLAS, 2010, p. 2).

A elaboração de um grupo semântico de informações sobre o patrimônio cultural visa constituir uma linguagem comum para especialistas da área, bem como proporcionar pré-requisitos para desenvolvimento de sistemas de informação e para atender como um manual de boas práticas institucional. Este modelo busca promover a interoperabilidade entre dados e sistemas de informação, a partir da investigação dos conceitos comuns por trás de estruturas de dados e metadados que descrevem o patrimônio cultural (DOERR, 2003).

Desde 1996, de forma independente, os estudos sobre o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM vêm sendo atualizados e discutidos com o intuito de desenvolver uma padronização terminológica sobre o patrimônio cultural e a documentação em museus. Em 2006, dá-se início a uma nova ação cujo objetivo é estabelecer consonância entre o modelo conceitual *Functional Requirements for Bibliographic Records* (FRBR) e o CIDOC-CRM, com o propósito de harmonizar as informações bibliográficas e o museu, a fim de aproximar e beneficiar bibliotecas e museus (INTERNATIONAL COUNCIL OF

---

<sup>6</sup> Esta é a versão considerada pelo CIDOC atualizada e para uso da comunidade interessada, as outras versões mais avançadas que foram desenvolvidas estão em processo de elaboração e verificação.

MUSEUMS, 2016).

A constituição de uma ontologia é baseada na organização por triplas (sujeito, predicado e objeto), ou seja, o sujeito corresponde a uma instância determinada que pertence a uma classe específica da ontologia, por sua vez, o predicado refere-se ao relacionamento por meio de propriedades que relaciona o sujeito com o objeto. Já o objeto trata de uma outra instância que pertence a outra classe. Verificamos dessa forma, que o sujeito e o objeto possuem instâncias definidas que pertencem a classes próprias, e o predicado é inserido nessa organização como elo que une ambas a fim de formar a representação conceitual de uma ontologia (MARTINI; ARAÚJO; HENRIQUES, 2016).

Estruturalmente o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) possui 94 classes, essas correspondem a categoria de itens que compartilham um ou mais pontos em comuns que servem como critérios para identificar cada item pertencente à classe. Destacam-se igualmente importante na estrutura do modelo, a subclasse que é uma classe subordinada a outra classe (superclasse), e consequentemente, a superclasse que é uma classe superordenada a uma ou mais classes (suas subclasses). A figura 2 mostra parte das hierarquias estabelecidas entre as 94 classes.



Para interligar uma classe a outra, são empregadas as propriedades, que tem o objetivo de estabelecer o sentido e a relação do objeto, no total o documento possui 168 propriedades. Segundo o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a propriedade é caracterizada por uma intenção, definida e registrada no modelo por uma nota de escopo.

No âmbito do objeto museológico e de sua representação no contexto do ambiente *web*, reconhecemos a mudança ocorrida no aspecto físico e de conteúdo deste. Por isso, compreendemos que não estamos mais nos referindo ao objeto museológico tradicional salvaguardado na instituição museológica, pois para ser disponibilizado na internet necessita ser reproduzido para o formato digital, seja por meio da digitalização, da fotografia digital, ou criado digitalmente a partir de bits.

Conforme aponta Smit (2008),

A materialidade do documento eletrônico obriga a uma nova reflexão, quando se reconhece que o documento eletrônico não é produto de uma inscrição em um suporte, mas a associação de três partes: estrutura lógica (que especifica a organização de um documento para indicar suas diferentes partes), o conteúdo do documento (formato pela informação contida em cada parte) e a estrutura de apresentação (a forma como o documento aparece na página, sua formatação). (SMIT, 2008, p. 19).

Pensar a documentação e/ou a representação desses documentos eletrônicos apontados por Smit (2008) ou como preferimos denominar, objetos museológicos digitais, ainda é um grande desafio para as instituições. Observamos que este tipo de objeto/documento amplia ainda mais as possibilidades de informação que o objeto museológico tradicional possui, uma vez que além das informações referentes a ele, antes e depois de ser incorporado no museu, também terá as características informacionais a respeito desta reprodução digital.

Segundo Roberts (2004, p. 47), “Se o museu estiver a desenvolver registros informáticos e imagens digitais, isto pode ser o começo para providenciar acesso à informação sobre seu acervo na Internet.”. Nesse sentido, evidenciamos que a mesma preocupação que o museu deve apresentar ao produzir e disponibilizar objetos museológicos em formato digital, ele deve ter com a possibilidade e amplitude de informação que essa transposição proporciona. O que

devemos considerar é que independente do meio pelo qual o objeto museológico é disponibilizado, seja físico ou digital, é dever institucional a pesquisa, a salvaguarda e a comunicação destacando seu valor patrimonial, documental e informacional.

Ressaltamos a importância de um sistema de documentação museológica bem delineado para a salvaguarda do acervo museológico, uma vez que é este que legitimará os objetos como sendo de valor patrimonial e documental para o museu, bem como manterá o mesmo sob controle e segurança. Uma documentação museológica negligenciada ou inexistente oferece riscos das mais diferentes ordens à instituição, assim como o museu fica em falta com o seus públicos, com o pesquisador e, de modo geral, com a comunidade e/ou sociedade na qual está inserido.

Evidenciamos com base nisso, que a documentação museológica é o caminho que liga o objeto museológico aos públicos. Por isso, independente do meio que esta relação se estabelece, seja ele físico ou digital, é fundamental que se crie métodos legítimos de representação dos objetos museológicos, pois isso permitirá o acesso à informação dos mesmos e a interação entre instituições afins.

Defendemos aqui a singularidade dos museus e de seus acervos, compreendemos a difícil missão de diálogo por conta disso, mas reconhecemos também a importância da interação entre instituições de salvaguarda do patrimônio cultural, ainda mais quando essas se propõem a participar de um projeto que possui uma plataforma específica de desenvolvimento na *web* que objetiva atingir um público heterogêneo conectado à rede.

Com o advento dessas tecnologias emerge uma nova realidade social denominada de sociedade da informação e do conhecimento, na qual um indivíduo compartilha informação constantemente com o outro a fim de gerar conhecimentos e de interagir com o meio ao qual pertence. Assim, a internet entra neste contexto como uma ferramenta significativa no processo de comunicação do museu com o público, “A sua utilização como complemento do espaço físico do museu vem facilitar a transmissão da mensagem pretendida e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objecto museológico.” (MUCHACHO, 2005, p. 1541).

Com o intuito de estender o acesso ao patrimônio cultural, muitos museus por meio da internet estão elaborando alternativas para a divulgação de seu acervo. Para tanto, objetos estão sendo reproduzidos digitalmente ou criados em bits para serem disseminados na rede. Segundo afirma Muchacho (2005), a internet se tornou imprescindível

para a disseminação da informação e propagação do conhecimento para a sociedade da informação e do conhecimento, ou seja,

A internet vem possibilitar uma maior interação com o público e com os especialistas, possibilitando uma rede de troca de experiências e conhecimentos entre instituições com objectivos semelhantes ou convergentes. Na verdade, quase que podemos afirmar que se realiza uma nova visita, abrangendo determinados objectos e percursos expositivos que não foi possível realizar no espaço museológico tradicional. (MUCHACHO, 2005, p. 1542).

O meio virtual se apresenta como um novo espaço que possibilita que um público maior e heterogêneo usufrua, aprecie, reflita e interprete o patrimônio cultural. Nesse contexto, muitas são as ferramentas criadas para a disseminação dos objetos museológicos, reproduzidos para o meio digital ou criado em bits, e disponibilizado na *web*.

Para Muchacho (2005), essas possibilidades de ferramenta de disseminação na rede permitem outra forma do objeto museológico apresentar sua carga informativa, educativa e estética, uma vez que possibilita que o público participe e interaja com esse novo espaço. Assim, é necessário levar em consideração as experiências, contexto social, gostos individuais e cultura para que cada indivíduo possa construir suas próprias referências e sua visita as plataformas de comunicação do patrimônio cultural que estão no ambiente *web*.

Ao compreendermos essa nova forma de disseminar o objeto museológico, precisamos identificar a adaptação que esse sofre neste contexto, ou seja, ao ser disponibilizado na rede acaba por ter principalmente seu formato alterado e, com isso, ganha novas informações, simbolismos e significações que precisam ser considerados e representados.

Há que se considerar a partir disso, o novo olhar para com os objetos museológicos digitais que são disponibilizados nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*. Tanto em relação ao suporte que de físico passa para o digital, como as múltiplas abordagens e descrição que este possibilitará, uma vez que carrega nas suas características informações do objeto físico reproduzido e do novo objeto digital que se torna.

Dessa forma, constatamos que as plataformas de comunicação do patrimônio cultural disponibilizadas no ambiente *web* exibem objetos

museológicos digitais que fazem referência aos objetos museológicos salvaguardados no acervo do museu. Assim, precisamos refletir sobre a representação destes objetos museológicos digitais, para que possamos repensar e atender à necessidade informacional do público heterogêneo que se encontra na *web* e que vive uma nova realidade social, denominada de sociedade da informação e do conhecimento.

### **2.3 Objeto museológico digital no ambiente *web***

Compreendemos que o objeto museológico digital é um novo objeto que possui características informacionais intrínsecas e extrínsecas específicas ao seu formato, criação e apreciação, essa que se modifica diante dos públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento. Este deve ser considerado mais que uma imagem do objeto museológico, salvaguardado na instituição museológica, e sim um objeto com formato distinto que além de sua referência ao patrimônio cultural, corresponde a um item que pode ser explorado por diferentes perspectivas.

Nesse contexto, constatamos a necessidade de reforçar suas diferenças, pois os públicos, que apreciam o objeto museológico em sua forma física, não possuem a mesma percepção dos públicos que visualizam virtualmente objeto museológico digital. Por isso, precisamos verificar as semelhanças e destacar as diferenças, para que sejam definidas e valorizadas perante seu contexto cultural e social, e que consequentemente, seja tratado conforme sua peculiaridade.

Para designar um bem cultural em formato digital, seja ele criado digitalmente ou digitalizado, muitos são os termos encontrados. Frequentemente, identificamos em publicações científicas as expressões<sup>7</sup> “digital heritage” (WERE, 2015; HOGDEN; POULTER, 2012; HUNTER; GERBER, 2010), “digital object” (BOTTICELLI, 2015; HESS, 2011; HUNTER; GERBER, 2010; SRINIVASAN, 2010; TURNER, 2007; BASTIAN, 2006; MAITLAND, 2005; YAKEL, 2004), bem como no Brasil, “patrimônio digital” (CAVALCANTE, 2007; DODEBEI, 2006, 2008).

Conforme o artigo 1 da Carta para La Preservación del Patrimonio Digital da UNESCO (2003), define:

El patrimonio digital consiste en recursos únicos

---

<sup>7</sup> Apontamos os termos que tiveram maior ocorrência nos textos recuperados sobre a temática objetos museológicos/patrimônio cultural inserido no ambiente *web*.

que son fruto del saber o la expresión de los seres humanos. Comprende recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica y de otras clases, que se generan directamente en formato digital o se convierten a éste a partir de material analógico ya existente. Los productos “de origen digital” no existen en otro formato que el electrónico. Los objetos digitales pueden ser textos, bases de datos, imágenes fijas o en movimiento, grabaciones sonoras, material gráfico, programas informáticos o páginas Web, entre otros muchos formatos posibles dentro de un vasto repertorio de diversidad creciente. A menudo son efímeros, y su conservación requiere un trabajo específico en este sentido en los procesos de producción, mantenimiento y gestión. Muchos de esos recursos revisten valor e importancia duraderos, y constituyen por ello un patrimonio digno de protección y conservación en beneficio de las generaciones actuales y futuras. Este legado en constante aumento puede existir en cualquier lengua, cualquier lugar del mundo y cualquier campo de la expresión o el saber humanos. (UNESCO, 2003).

Cabe ressaltar que esse é um outro objeto que possui informações acrescentadas do seu original, ou seja, trata-se de um item com camadas de história, simbolismos e informação, pois agrega as características informacionais intrínsecas e extrínsecas (FERREZ, 1994) do patrimônio cultural/objeto museológico, salvaguardado no museu, assim como as suas próprias características informacionais. No entanto, o termo patrimônio digital se assemelha a ideia de patrimônio cultural, que se refere a um conceito mais abrangente do que o utilizado nesta pesquisa, como também no caso das derivações citadas acima, por serem expressões genéricas não dão conta de definir o tipo de objeto em questão.

Tendo em vista que o universo que estamos tratando é a instituição museu e que possui formas de tratamento específicos para os objetos museológicos, optamos pela utilização do termo “Objeto museológico digital”, compreendendo que esse passa por um processo de musealização, assim como o objeto museológico salvaguardado em uma instituição museológica tradicional, porém as ações de pesquisa,

salvaguarda e comunicação são desenvolvidas segundo características do meio virtual e do formato digital.

Ao identificarmos que o objeto museológico digital sofre mudanças nos aspectos físicos, de conteúdo e de essência em relação ao objeto museológico físico, consideramos este não como uma cópia, pura e simplesmente. O objeto museológico digital é compreendido como um objeto carregado de valores informacionais, patrimoniais e documentais, que circulam nas redes e são apreciados pelos públicos/usuários heterogêneos da sociedade da informação e do conhecimento. Ressaltamos que o objeto museológico digital apresenta uma nova história, usos e disseminação em meio ao ambiente *web*.

Este é criado por meio do processo de digitalização ou fotografia digital do objeto museológico, salvaguardado no museu, como também pode ser produzido por meio de outros tipos de instrumentos que criam objetos digitais. Seu formato digital pode ser visualizado por meio de imagem, som ou vídeo, desde que tenha sido produzido pelo processo de digitalização ou registrado por um aparelho digital, como máquina fotográfica, filmadora ou gravador.

Ao refletirmos sobre o processo de musealização no que tange a pesquisa, a comunicação e a salvaguarda no âmbito virtual, destacamos as formas de preservação digital, acondicionamento na nuvem, a pesquisa facilitada pelos sistemas automatizados de informação, e a comunicação como exposições virtuais, plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, entre outros.

Conforme a Carta para La Preservación del Patrimonio Digital da UNESCO (2003) é fundamental estabelecermos condições aos objetos museológicos digitais por meio de processamento técnicos específicos. No artigo 5, a carta expõe que:

*La continuidad del patrimonio digital es fundamental. Para preservarlo se requerirán diversas medidas que incidan en todo el ciclo vital de la información digital, desde su creación hasta su utilización. La preservación a largo plazo del patrimonio digital empieza por la concepción de sistemas y procedimientos fiables que generen objetos digitales auténticos y estables. (UNESCO, 2003).*

Diante do exposto, manter a continuidade do objeto museológico digital é fundamental, por isso é necessário garantir medidas de

tratamento técnico para todo o ciclo de vida da informação digital, desde a sua criação até sua utilização. Nesse contexto, destacamos as principais abordagens<sup>8</sup> em relação a inserção de objetos museológicos digitais/patrimônio digital no ambiente *web* no que tange os meios para sua promoção e proteção.

Conforme aborda Yakel (2004), são muitas as dificuldades no tratamento de objetos digitais de arquivos, bibliotecas e museus, que geralmente são digitalizados em grande número sem ser discutido seu gerenciamento. Para a autora, existe um risco desses objetos caírem no esquecimento, pois poucas instituições de salvaguarda possuem políticas relacionadas com a seleção, aquisição, armazenamento ou manutenção a longo prazo (incluindo atualização ou transferência) de materiais digitais.

Nesse sentido, Yakel (2004) reforça a necessidade de as instituições elaborarem políticas e programas para a gestão de bens digitais, levando em consideração a avaliação das condições dos bens digitais, por meio da "análise de coleções" e "avaliação de necessidades". Diante do abordado pela autora, percebemos que uma vez produzido o objeto museológico digital, é necessário identificar ele detalhadamente e destacar as formas de tratamento técnico, por meio de uma política de gestão de acervos digitais de maneira bem definida para garantir a salvaguarda dos mesmos. Baseado nisso, apontamos os artigos que tratam dos aspectos de preservação digital e documentação no âmbito dos objetos museológicos digitais/patrimônio digital.

Maitland (2005) discute que os processos de descrição da informação não são suficientes para representar as novas obras de arte criadas no meio digital, ou seja, ele está preocupado com as formas de documentação desse tipo de obra. Segundo o autor, as mudanças na produção das obras de arte têm levado ao desenvolvimento de modelos de documentação mais flexíveis, que sejam capazes de abordar cada elemento no todo de seu contexto representacional, como também separadamente. Ainda aponta a problemática dos direitos autorais no universo da *web*, citando as implicações disso na preservação e divulgação dos bens digitais.

Bastian (2006) apresenta um modelo de projeto colaborativo de digitalização do patrimônio cultural, refletindo sobre os procedimentos

---

<sup>8</sup> Realizamos uma busca, entre 2000 a 2017, nas bases de dados *Web of Science* e *Scopus*. Recuperamos um total de 16 artigos que tratam sobre os objetos digitais/patrimônio digital na *web*, mais especificamente, em relação ao seu tratamento técnico no que diz respeito ao seu formato digital e salvaguarda, comunicação e pesquisa no ambiente *web*.

de gerenciamento, recuperação e elaboração de metadados a fim de dar acesso a mais de 1.500 objetos digitais de uma coleção de fitas que registram a história oral de imigrantes alemães-russos. O autor utiliza do padrão Dublin Core com o intuito de aprimorar e personalizar os metadados e garantir a peculiaridade da coleção tratada e aumentar seu acesso. Com o objetivo de visibilizar a coleção, Bastian (2006) amplia de 15 metadados iniciais, do padrão Dublin Core, para 29 metadados que representam a coleção digitalizada. Por meio desse estudo, podemos verificar o esforço em descrever o objeto digital a fim de representar sua singularidade.

Em relação a abordagem de Pymm (2006), sua reflexão discorre entorno da impossibilidade de se preservar o "original" de um objeto digital, uma vez que esse é criado originalmente no digital. Para o autor questões sobre a autenticidade e transitoriedade do item original devem ser levantadas e discutidas, a fim de avaliar se vale ou não preservar algo a longo prazo, bem como para identificar o valor contínuo do objeto por meio da avaliação de sua autenticidade. Pymm (2006) reforça que para qualquer instituição de memória construir e preservar coleções de registros digitais, exigirá processos eficazes de seleção ou avaliação.

Turner (2007) discute sobre a criação de metadados específicos para objetos digitais, assim sugere que esses são criações e não simplesmente cópias. Além do mais, o autor aborda sobre padronização, gestão e compartilhamento de metadados, no entanto não especifica quais metadados devem ser utilizados para representar o objeto digital. De acordo com o autor, o conteúdo selecionado para a digitalização representa o resultado de um processo cuidadoso realizado por cada instituição baseado em uma série de critérios, que visam a documentação histórica, cultural e social a partir de seu caráter único.

Os autores Hunter e Gerber (2010) tratam de estudos sobre organização e representação da informação a partir de aplicação computacional, no que tange sistemas, padrões, linguagens, etc. Eles trazem a ideia da etiquetagem social para instituições de preservação do patrimônio, para que os públicos/usuários, que circulam na rede, possam descrever o conteúdo das coleções públicas de patrimônio digital por meio das *tags*. Para Hunter e Gerber (2010), o problema das *tags* está na falta de tecnologias para desenvolver a interoperabilidade e nas questões terminológicas. A fim de resolver essa situação, os autores utilizaram de ferramentas de metadados que fossem baseados na ontologia CIDOC-CRM, para assim descrever e pesquisar coleções por meio de conceitos definidos por essa. Ainda os autores apontam que a definição das etiquetagens de objetos digitais de museu seja realizada por grupos de

especialistas, e não pelo público em geral.

Para Srinivasan et al. (2010), o objeto precisa ser considerado pelo seu processo histórico, assim acreditam que o discurso da comunidade na qual este é originário, deve ser incorporado em sua documentação a fim de que possamos compreender as transformações e significações que ele tinha antes de sua musealização. Dessa forma, os autores apontam que as tecnologias digitais podem potencializar a documentação do objeto a partir do registro de múltiplas vozes. Afirmam que objeto digital, como reprodução, é flexível e que pode alterar a condição informativa do objeto original, pois, pelo fato do objeto digital ser flexível e móvel, as comunidades de onde o objeto foi retirado no processo de musealização podem contribuir na descrição, catalogação e contextualização do objeto. O objeto digital, conforme os autores Srinivasan et al. (2010), corresponde a algo dotado de valor de memória, porém com mobilidade, permitindo que este esteja mais vinculado ao seu contexto original.

Segundo Hess et al. (2011), há que se utilizar a digitalização para extrair elementos informativos do objeto. Assim, os autores apresentam uma ferramenta de visualização em 3D projetada com uma tecnologia a laser e a cores para digitalizar objetos de museu com a combinação de armazenamento e recuperação de dados. Cada registro em 3D é descrito com metadados sobre características técnicas gerais e particulares relacionadas com o processamento técnico da digitalização, e em seguida, constitui-se um conjunto de dados disponibilizado aos públicos/usuários. Este conjunto de dados oferece informações claras sobre a produção e autoria da imagem 3D, além de uma maior coleta, armazenamento e compartilhamento de dados recuperáveis.

Conforme Jett, Senseney e Palmer (2012), as instituições de salvaguarda do patrimônio cultural podem aprimorar suas coleções compartilhando conteúdos por meio da *web*. Dessa forma, realizaram uma investigação sobre a viabilidade do programa *Flickr* e o tratamento da informação dada pelos usuários que fornecem comentários, notas e *tags* para as imagens divulgadas, prática que vem com frequência integrando imagens históricas de acervos de bibliotecas e museus. Diante do exposto pelos autores, os usuários regularmente fornecem informações específicas ou contextuais sobre os objetos digitais, aumentando o seu valor na comunidade *Flickr*.

A discussão de Gengenbach, Chassanoff e Olsen (2012) baseia-se no crescimento das aquisições em formatos digitais e em como a gestão dos materiais nascidos digitais apresenta inúmeros desafios para as bibliotecas, arquivos e museus. Segundo os autores, arquivistas,

museólogos e bibliotecários enfrentam uma série de questões técnicas ao manipular objetos digitais, por exemplo, recuperação de formatos das mídias, inconsistências em sistema de arquivos e riscos com *hardware*. A reflexão aponta que as instituições devem ser capazes de integrar ferramentas e tecnologias para processar objetos nascidos digitais em seu fluxo de trabalho.

Conforme aponta Botticelli (2015), é necessário questionar a descontextualização que as imagens de objetos digitais sofrem, e destacar a documentação como uma ação que legitima o documento para que não perca sua aura ao ser reproduzido digitalmente. Além disso, o autor problematiza o fato da reprodução digital modificar a cor, o tom ou os detalhes das fotografias polaroides, por isso aponta que a medida que os objetos de museu são digitalizados, os profissionais deverão examinar atentamente o potencial dos objetos digitais representarem, como também, alterarem a informação autêntica contida nos objetos físicos. De acordo com Botticelli (2015), tendo em vista que os objetos digitais têm potencial para durarem mais do que as Polaroides, ressalta-se a necessidade de documentação detalhada destes para garantir que a reprodução possa servir como um meio de preservação dos objetos físicos.

Após reflexão no universo da preservação e documentação no âmbito digital, destacam-se as temáticas voltadas para a comunicação entre os públicos/usuários e os objetos museológicos digitais, mais especificamente, sobre as questões de percepção que se modificam.

Para Were (2015), o patrimônio digital, na forma de objetos digitais 3D, contribui nos discursos em torno da identidade, ancestralidade e transmissão cultural da Melanésia. O autor realiza uma análise etnográfica por meio do patrimônio digital, dessa forma demonstra como esse é compreendido, não pela perda de autenticidade, e sim pela compreensão da autenticidade em termos de integridade. Segundo Were (2015), o conceito de integridade possibilita criar uma experiência autêntica das comunidades estudadas com o seu passado, proporcionando, por meio de objetos 3D, aproximação com objetos de museus disseminados em várias partes do mundo.

No que diz respeito à digitalização das coleções e à apresentação digital dos objetos do museu, Bierdermann (2017) afirma, baseado em Benjamin, que muitos preocupam-se sobre a perda da aura do objeto original. O autor aborda a responsabilidade dos museus em preservar a materialidade do patrimônio cultural e da sua aura vinculada, focando questões relativas a substituição de objetos originais por digitais. Ressalta que, ainda que os objetos digitais não sejam substituições do

objeto físico autêntico, eles servem para a preservação digital e mediação de informação.

Ainda Bierdermann (2017) aponta, no âmbito dos objetos digitais de museus virtuais, questões sobre a estrutura para documentação específica desses, desenvolvidas baseada nos padrões do CIDOC. Por fim, aborda que o museu em meio virtual pode ser um elemento comunicativo adicional, independente e produtor de identidade.

Hogsden e Poulter (2012) defendem que o objeto digital é uma complementariedade do objeto físico, denominam esse como real, e o digital de "outro real", além disso, comparam e destacam as possibilidades de uso do objeto digital nas ações de museus. Os autores se questionam sobre as atitudes dos museus ao inserirem seus objetos na rede, bem como identificam as novas conexões ativadas nesse momento e quais são os novos entendimentos dos profissionais e dos públicos nessa ação. Conforme Hogsden e Polter (2012), os objetos físico e digital tanto na teoria quanto na prática são muitas vezes compreendidos como opostos, o que dificulta as abordagens e usos de formas digitais pelas instituições. Os autores apresentam exemplos no Museu de Arqueologia e Antropologia da Universidade de Cambridge e no Museu Britânico, para reforçar que o uso das redes na disseminação dos objetos digitais os potencializa no que diz respeito a comunicação e informação.

Newell (2012) afirma que os objetos digitais são diferentes do físico, por não terem aura, ou seja, não serem autênticos e possibilitarem uma experiência reduzida ao indivíduo. Segundo o autor, a digitalização está possibilitando a aproximação de materiais/itens que se encontravam distantes fisicamente, e com isso criando meios de apresentar os acontecimentos históricos, estabelecendo camadas de significados sobre eles.

No entanto, Newell (2012) investiga as implicações, vantagens e desvantagens, de digitalizar bens culturais, mais especificamente, sobre os efeitos dessa prática para os historiadores, visitantes de museus ou para o grupo e/ou comunidade que possuem vínculo especial com determinado objeto. Nesse contexto, o autor realiza estudos no Reino Unido, Austrália e Pacífico, a fim de explorar os impactos das iniciativas de digitalização em museus e no compromisso das pessoas com o passado, com foco nas qualidades afetivas dos objetos digitais.

No âmbito da pesquisa no ambiente *web*, os autores Yu e Hunter (2013) apresentam um sistema que permite curadores e/ou pesquisadores de instituições museológicas documentar múltiplas representações digitais 3D por meio da relação entre objetos. Para os autores, o fato desse sistema permitir a interoperabilidade entre acervos

de museus a partir do compartilhamento, pesquisa, recuperação, entre outras atividades na *web*, potencializa as pesquisas de profissionais de museus sobre o patrimônio cultural, assim como permite a eles documentar, compartilhar, discutir e comparar proposições alternativas sobre as relações entre os artefatos.

A discussão apontada nessa seção, nos mostra que a inserção de objetos museológicos digitais são uma realidade nas instituições culturais e de memória e que por isso, devem ser refletidas por meio dos processos e tratamentos digitais que envolvem os aspectos de salvaguarda, comunicação e pesquisa no âmbito da *web*. Identificamos que as pesquisas levantadas abordam quase que em sua totalidade temas sobre a preservação e documentação dos objetos digitais, inclusive alguns fazem referência ao CIDOC-CRM (BIERDMANN, 2017; HUNTER; GERBER, 2010), utilizado nessa pesquisa, como também indicam conceitos de aura e autenticidade de Walter Benjamin, para tratar sobre a questão da reprodutibilidade técnica (BIERDMANN, 2017; WERE, 2015; BOTTICELLI, 2015; PYMM, 2006). Porém, nenhum autor discutiu as possibilidades de representação que o objeto museológico digital possui, como também não refletiram de forma atualizada sobre a reprodutibilidade técnica, a unicidade, a destruição da aura, a autenticidade e a aura no contexto social atual.

A fim de ilustrar a presente discussão, apresentamos como são disponibilizados os objetos museológicos digitais de instituições museológicas. A título de exemplo, ressaltamos algumas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, essas são ferramentas criadas com o objetivo de disseminar os bens culturais materiais e imateriais representativos para a humanidade. Entre as plataformas, destacamos as mais conhecidas hoje no universo dos museus<sup>9</sup>: o *Google Arts & Culture* e a *Europeana Collections*, com algumas diferenças de atuação, a primeira busca parceria com os museus e instituições afins do mundo e a segunda somente com as instituições do continente Europeu.

As plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web* são ferramentas criadas com o auxílio das tecnologias de informação e comunicação (TICs) e das parcerias com museus e instituições afins de diversas regiões do mundo, cujo objetivo é disponibilizar os bens culturais materiais e imateriais representativos

---

<sup>9</sup> O 7º Fórum Nacional de Museu promovido pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), ocorrido em junho de 2017 em Porto Alegre, apresentou ambas plataformas como referências para a comunicação dos acervos de museus no ambiente *web*.

para a humanidade.

Essas plataformas visam atingir públicos/usuários, heterogêneo e universal, representante da sociedade da informação e do conhecimento. Dessa forma, compreendermos que ao criar uma ferramenta no ambiente *web* para inserção de conteúdos diversos e específicos relacionados ao patrimônio cultural, as plataformas precisam atender as diferentes características informacionais referentes ao objeto museológico digital, dos museus e instituições afins parceiras, como para as necessidades informacionais do seus públicos/usuários.

O *Google Arts & Culture* é um serviço especializado da empresa *Google*, criado em 2011, que visa disponibilizar o acesso via rede aos bens culturais salvaguardados nos museus e instituições afins de diversas regiões do mundo, de modo que os públicos/usuários e pesquisadores especializados, em diferentes localidades, possam visualizar os documentos/objetos mesmo que não fisicamente. Para isto, o *Google Arts & Culture* realiza parcerias com centenas de museus e instituições afins para disponibilizar e representar os bens culturais materiais e imateriais dessas instituições, transformando-os em imagens digitais como um espelho de algo que antes existia apenas fisicamente. A iniciativa de reproduzir esses bens para o meio digital e divulgá-los na *web* permite que qualquer indivíduo, independente do ambiente/região que se encontre, possa apreciar, observar, interpretar e refletir sobre o objeto exposto, desde que possua as competências e recursos para tal.

O *Google Arts & Culture* trabalha em parceria com museus, acervos históricos e instituições culturais do mundo, disponibilizando espelhos/imagens do patrimônio cultural no ambiente *web*, de modo que os públicos/usuários heterogêneos possam explorá-los. Entre os documentos/objetos encontrados na plataforma estão reproduções digitais de pinturas, desenhos, esculturas, artefatos religiosos, etnográficos e arqueológicos, vestuário, mobiliários, ornamentos, fotografias, manuscritos, vídeos, áudio, mapas, entre outros.

O suporte da plataforma funciona por intermédio de apoio e curadoria de parceiros e colaboradores, sendo que o *Google* fornece a plataforma tecnológica para permitir que os conteúdos sejam enviados, gerenciados e exibidos na *web*. Esse serviço do *Google* objetiva dar acesso aos bens culturais salvaguardados em diferentes museus e instituições afins e para um maior número de pessoas, independentemente do local onde essas se encontram. Dessa forma, a equipe especializada do *Google* criou o *Google Arts & Culture* a fim de proporcionar aos públicos/usuários e pesquisadores especializados um universo de possibilidades na descoberta e compartilhamento de obras

de arte, coleções e fatos históricos de todo o mundo.

Abaixo ilustramos como os objetos museológicos digitais são disponibilizados na plataforma do *Google Arts and Culture*, ambos salvaguardados pelo Museu do Índio. Nas figuras 3, 4 e 5, expomos como o objeto museológico bidimensional é disseminado na referida plataforma, por meio da sua imagem digital e representação informacional.

Figura 3 - Objeto museológico bidimensional do Museu do Índio



Fonte: Google Arts and Culture (2017).

Ao clicarmos no item que queremos visualizar, a plataforma nos direciona para uma página específica na qual aparece em destaque a imagem digital do objeto museológico digital. Podemos perceber ao lado dessa imagem digital, a mesma imagem em proporção menor com os sinais de menos e mais, essa é indicada para que os públicos/usuários possam afastar ou aproximar a imagem que estão visualizando.

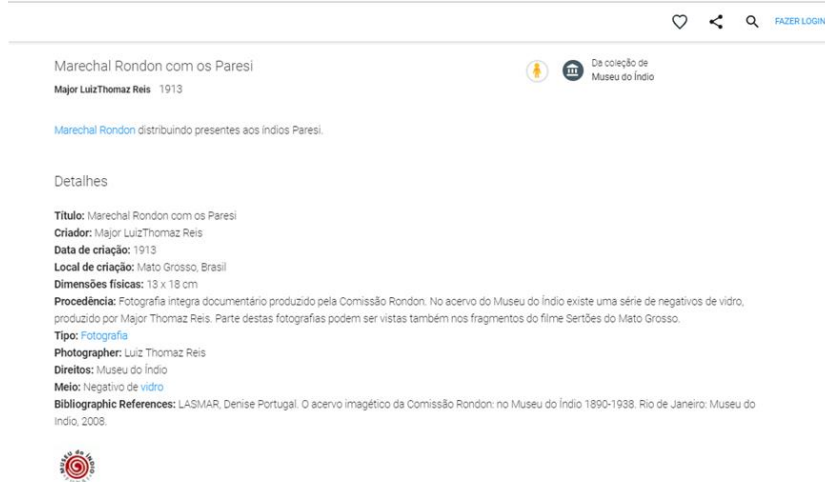
Verificamos que este recurso permite ao observador um nível de detalhamento bastante profundo, pois esta tecnologia, denominada de *Art Camera*<sup>10</sup>, possibilita que os públicos/usuários da plataforma *Google Arts and Culture* visualizem detalhes do objeto que são invisíveis a olho nu. Constatamos assim, que a referida tecnologia surge como a primeira transformação da percepção do objeto museológico digital disponibilizado por essa plataforma.

Abaixo na figura 4, apresentamos o conjunto de metadados que

<sup>10</sup> Trata-se de uma câmera desenvolvida pelo Google com capacidade de registrar imagens com mais de um bilhão de pixels.

representam a informação do objeto museológico bidimensional do Museu do Índio.

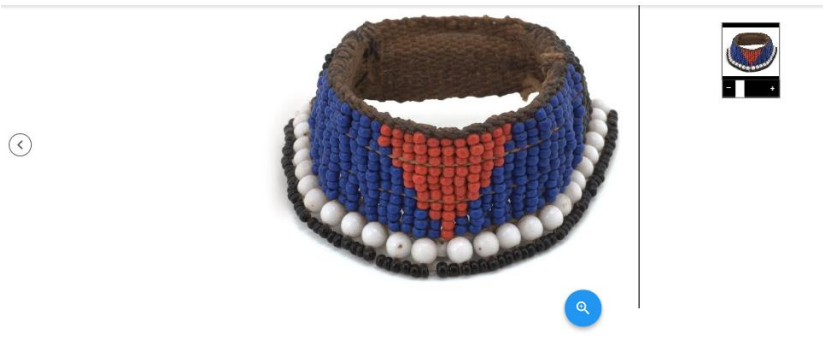
Figura 4 - Representação da informação do objeto museológico bidimensional do Museu do Índio



Fonte: Google Arts and Culture (2017).

A figura 4 ilustra a forma como os públicos/usuários heterogêneos da sociedade da informação e do conhecimento acessam a informação do objeto museológico digital disseminado na plataforma. Nesse caso, verificamos apenas informações descritas sobre o objeto museológico físico.

Figura 5 - Representação da informação do objeto museológico bidimensional do Museu do Índio



Braçadeira de miçangas e fios de algodão

Kayapó People 1996



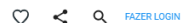
Da coleção de  
Museu do Índio

Braçadeira de miçangas confeccionada com fios de algodão segundo a técnica do entretreçado. Apresenta 3/4 da superfície revestida com miçangas formando, na parte central, a figura de um triângulo. Exibe borda inferior arrematada com miçangas brancas maiores sobrepostas a miçangas pretas.

Fonte: Google Arts and Culture (2017).

A figura 5 mostra a visualização inicial do objeto museológico tridimensional que é percebido como uma imagem. Assim como a figura 3, identificamos ao lado da imagem digital, o mesmo ícone em tamanho menor com os sinais de menos e mais, que possibilitam os públicos/usuários afastar ou aproximar a imagem visualizada. Como afirmado anteriormente, esse recurso viabiliza que os públicos/usuários observem de forma detalhada, por meio da tecnologia *Art Camera*, minúcias do objeto que são invisíveis a olho nu.

## Figura 6 - Representação da informação do objeto museológico tridimensional do Museu do Índio



### Detalhes

**Título:** Braçadeira de miçangas e fios de algodão

**Criador:** Kayapó People

**Data de criação:** 1996

**Local de criação:** Terra Indígena PI Xingu, Brasil

**Dimensões físicas:** 9,5 cm de diâmetro; 5,0 cm de largura (parte mais larga da faixa tecida); 3,0 cm de largura (parte mais estreita da faixa tecida)

**Procedência:** Devido à crescente importação de contas de vidro nas últimas quatro décadas (19750-1990), pessoas começaram a decorar suas braçadeiras de crochê adicionando a elas numerosas miçangas azuis e brancas, cobrindo quase inteiramente sua área feita de crochê, somente um pequeno segmento, correspondente ao lugar onde o braço toca o corpo, permanecia não decorado. Em 1970, apenas homens velhos ainda usavam a versão elementar da braçadeira, que passou então a ser referida como padje kajgo (braçadeira falsa), enquanto a versão decorada foi chamada padje kumrenhtx (braçadeira verdadeira)

**Tipo:** Adornos de materiais ecléticos

**Photographer:** George Magaraia

**Direitos:** Museu do Índio

**Meio:** Miçangas de algodão

**Bibliographic References:** RIBEIRO, Berta G. Dicionário do Artesanato Indígena/1988; MALCHER, José Gama. Índios/1964; MUSEU DO ÍNDIO. Boletim do Museu do Índio nº8/1998; MOTTA, Dilza Fonseca da. Tesouro de cultura material dos índios no Brasil/2006. DEMARCHI, André. Kayapó: Angã Mejxtire, a miçanga é bonita: uma etnografia dos artefatos em transformação. In: No caminho da miçanga: um mundo que se faz de contas. Rio de Janeiro: Museu do Índio, 2016.



Fonte: Google Arts and Culture (2017).

Na figura 6, os públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento podem visualizar a informação sobre o objeto museológico digital exposto na presente plataforma. Cabe destacar que as informações fazem referência apenas ao conteúdo desse, ou seja, apresetam informações sobre o objeto museológico físico.

## Figura 7 - Continuação da representação da informação do objeto museológico tridimensional do Museu do Índio



### Recomendado



Fonte: Google Arts and Culture (2017).

Na figura 7, apresentamos a continuidade dos itens recomendados na plataforma do *Google Arts and Culture* que possuem relação com objeto museológico digital em questão. Constatamos que o *Google Arts and Culture* visa que os objetos museológicos digitais, disseminados em sua plataforma, dialoguem com outros objetos museológicos de outras instituições, ou da mesma, e, assim, estabeleçam uma rede que conecte os bens culturais da humanidade.

Já a plataforma *Europeana Collections*, lançada no final de 2015 pela Fundação Europeia, tem a missão de transformar o mundo pela cultura. Assim, busca-se, por meio dela, construir essa ideia pela disponibilização do patrimônio cultural da Europa, pelo compartilhamento e diferentes usos dados pelos públicos, contribuindo com a educação, a pesquisa e a diversão. A visão da Fundação Europeia é de que no futuro todas as pessoas tenham acesso ao patrimônio cultural compartilhado (EUROPEANA, 2017).

A estrutura da plataforma *Europeana Collections* contém coleções, galerias, blogs e exposições para informar e inspirar quem a explora. Inicialmente, a plataforma disponibilizava duas coleções temáticas com conteúdos específicos sobre música e história da arte. Atualmente, ela contém cerca de oito coleções temáticas, sendo essas: 1914-198, Arte, Moda, Mapas e Geografia, Música, História Natural, Fotografia e Esporte. A *Europeana Collections* é desenvolvida a partir das coleções, mas em cada uma dessas contém imagens digitais de variados tipos de documentos/objetos que pertencem a diferentes instituições parceiras localizadas no continente Europeu.

Com a *Europeana Collections* acredita-se e incentiva-se a colaboração criativa e o trabalho em equipe, por isso afirma-se que a plataforma só se torna possível devido a estreita cooperação da comunidade de profissionais que lidam com o patrimônio cultural Europeu. Segundo registrado na plataforma, em toda a Europa milhares de instituições culturais digitalizam suas coleções, criando cópias digitais de seus textos, imagens e objetos que, posteriormente, são armazenados em servidores ou na nuvem e disponibilizados na *web* (EUROPENA, 2017).

Pela *Europeana Collections* é possível ter acesso a mais de 50 milhões de itens digitalizados entre livros, música, obras de arte, etc., com ferramentas de pesquisa e filtro que auxiliam os públicos/usuários e pesquisadores especializados a encontrar o que estão procurando. Cabe ressaltar, o interesse em tornar a plataforma um canal que aproxime os pesquisadores das instituições de ensino superior aos dados e informações disponíveis das instituições parceiras.

Figura 8 - Continuação da representação da informação do objeto museológico tridimensional do Museu do Índio

The screenshot shows the Europeana Collections website interface. At the top, there are navigation links: "Coleções", "Explorar", "Exposições", and "Blogue". A search bar contains the text "Procurar por palavra-chave aqui". Below the search bar is a large image of a traditional house built on stilts over water. To the right of the image is a "DESCARREGAR" button. Below the image, the title is "Indigenous houses built on stilts over the water at Zamboanga, Mindanao". Underneath the title, it says "Indigenous houses built on stilts over the water at Zamboanga, Mindanao". To the right of the title, there is a "SAIBA MAIS" section with the text "A Europeana apresenta este item via Royal Museums Greenwich". Below that is a "POSSO USAR?" section with the text "Sim, com restrições" and icons for Creative Commons BY-NC-SA. At the bottom left, there is a "Classificações" section with the text "Tipo: Photographic print, Historic Photograph Albums, Historic Photographs, object".

Fonte: Europeana Collections (2017).

Na figura 8, podemos visualizar como o objeto museológico bidimensional é exibido na plataforma *Europeana Collections*. Os públicos/usuários podem ampliar a imagem por meio da lupa que fica no canto esquerdo do objeto museológico digital, ainda ressaltamos que abaixo desse são apresentados alguns metadados que descrevem informações sobre o objeto, no que tange sua forma física, original.

Figura 9 - Continuação da representação da informação do objeto museológico bidimensional do *Royal Museums Greenwich*

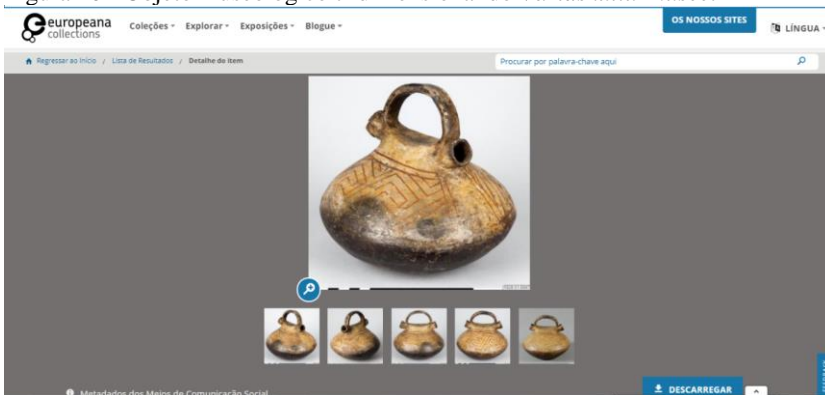
The screenshot shows the Europeana Collections website interface. At the top, there are navigation links: "Coleções", "Explorar", "Exposições", and "Blogue". A search bar contains the text "Procurar por palavra-chave aqui". Below the search bar is a large image of a ship. To the right of the image is a "DESCARREGAR" button. Below the image, the title is "Indigenous houses built on stilts over the water at Zamboanga, Mindanao". Underneath the title, it says "Indigenous houses built on stilts over the water at Zamboanga, Mindanao". To the right of the title, there is a "SAIBA MAIS" section with the text "A Europeana apresenta este item via Royal Museums Greenwich". Below that is a "POSSO USAR?" section with the text "Sim, com restrições" and icons for Creative Commons BY-NC-SA. At the bottom left, there is a "Classificações" section with the text "Tipo: Photographic print, Historic Photograph Albums, Historic Photographs, object".

Fonte: Europeana Collections (2017).

Identificamos na figura 9, que além da continuidade de apresentação dos descritores de informação, a plataforma *Europeana Collections*, assim como a plataforma do *Google Arts and Culture*, apresenta ao final da tela onde se encontra o objeto museológico digital, algumas possibilidades de visualização de objetos museológicos digitais de outras instituições que se assemelham ao objeto selecionado. Assim, constatamos que as plataformas de comunicação do patrimônio cultural estão comprometidas com a interoperabilidade dos patrimônios culturais da humanidade.

Além disso, verificamos que os metadados utilizados na *Europeana Collections* estão relacionados com as ideias conceituais do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM. Destacamos assim, que a proposta de representação da informação do objeto exposto aborda características singulares do objeto museológico físico.

Figura 10 - Objeto museológico tridimensional do *Världskulturmuseet*



Fonte: Europeana Collections (2017).

A figura 10, acima, ilustra como o objeto museológico tridimensional é exposto na plataforma *Europeana Collections* para a apreciação dos públicos/usuários que acessam a mesma. Podemos notar que, por se tratar de um objeto tridimensional, utilizam como recurso inserir várias imagens digitais com ângulos distintos para apresentar todo o objeto museológico.

As figuras 11, 12 e 13 abaixo apresentam a forma como é representada as informações do objeto museológico digital para os públicos/usuários heterogêneos da sociedade da informação e comunicação que acessam a plataforma *Europeana Collections*.

## Figura 11 - Representação da informação do objeto museológico tridimensional do *Världskulturmuseet*

The screenshot shows the Europeana Collections interface. The main content area displays the following information:

- Título:** flaska, Vattenflaska., bottle
- Descrição:**
  - Vattenflaska.
  - 1928.01.0047
  - Curt Nimuendaju
  - São Joaquim miri, nedre R. Içana, Brasilien.
  - Sao Joaquim miri, Nedre Içana, Brasilien [[Haga]]
  - São Joaquim miri, nedre Rio Içana, nordvästra Amazonas, Brasilien
  - slass
  - Baniwa.
  - Korvögar 1 - (plan 4)
  - stabil
  - Korvögar 1 - Zon B
  - Korvögar 1, Zon B1

Below the description, there is a paragraph in Swedish: "Vattenkärlet kommer från nordvästra Amazonas i Brasilien. Regnskogen har skövats och närgångna ursprungsbefolkningen för att ge plats åt stora sojaplantage. Merparten går till export för att bli djurfoder, bland annat till Sverige. Arbetet för en mer hållbar sojaproduktion går dock framåt och skogsskövningen har avstannats."

On the right side, there are sections for "SAIBA MAIS" (with a link to the item on the website), "POSSO USAR?" (Yes, with restrictions), "PESQUISAR POR COR" (with color swatches), and "PARTILHE" (with social media icons for Facebook, Twitter, Pinterest, and YouTube).

Fonte: Europeana Collections (2017).

## Figura 12 - Continuação 1 da representação da informação do objeto museológico tridimensional do *Världskulturmuseet*

The screenshot shows the continuation of the object details page. The main content area displays the following information:

- Classificações:**
  - Typ: flaska , Vattenflaska., Föremål , bottle
  - Ämne: Kulturstora
  - Material: keramik , Cerâmica
- Propriedades:**
  - Língua: sv
- Proveniência:**
  - Editor: Världskulturmuseet
  - Identificador: http://kulturarvsdata.se/SMVW-WM/objekt/48390\_1928.01.0047
  - Instituição: Världskulturmuseet
  - Agregador: Swedish Open Cultural Heritage | K-samsök
  - País Agregador: Sweden
  - Publicado Pela Primeira Vez Na Europeana: 2014-10-01
  - Última Atualização Na Europeana: 2016-11-18

At the top of the page, there are navigation links for "Página 1 de 2" and "Página 2 de 2", and a search bar with the text "Procurar por palavra-chave aqui".

Fonte: Europeana Collections (2017).

Figura 13 - Continuação 2 da representação da informação do objeto museológico tridimensional do *Världskulturmuseet*

European Collections

Colecções - Explorar - Exposições - Blogue

OS NOSSOS SITES LINGUA

Regressar ao Início / Lista de Resultados / Detalhes do Item

Procurar por palavra-chave aqui

Informação Adicional Sobre Os Direitos

Direitos: Creative Commons - Erkännande-ickekommersiell-inga bearbetningar

Referências E Relações

É Parte De: <http://kulturarvsdata.se/SMVK-VKM/samling/2143>  
 Conjunto De Dados: 91608\_Ag\_SE\_SwedishNationalHeritage\_smvk-vkm

Localização

Localização: Brasil , República Federativa do Brasil

BRASIL -10,0° Sul, -55,0° Oeste

Leaflet | OpenStreetMap contributors

Fonte: Europeana Collections (2017).

Podemos verificar na figura 14, que a plataforma *Europeana Collections* também expõe itens semelhantes quando diz respeito ao objeto museológico digital, que representa objetos museológicos tridimensionais. Dessa forma, reafirmamos o comprometimento das plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web* com a conexão em rede do patrimônio cultural da humanidade.

Figura 14 - Continuação 3 da representação da informação do objeto museológico tridimensional do *Världskulturmuseet*

European Collections

Colecções - Explorar - Exposições - Blogue

OS NOSSOS SITES LINGUA

Regressar ao Início / Lista de Resultados / Detalhes do Item

Procurar por palavra-chave aqui

Itens Semelhantes

flaska, Vattenflaska.. bottle

flaska, Vattenflaska.. bottle

flaska, Vattenflaska.. bottle

flaska, Vattenflaska.. bottle

mostrar mais... (2.201.029)

Entidades Mencionadas

O QUÊ

ONDE

Fonte: Europeana Collections (2017).

A partir do exposto nesta seção, foi possível identificar quais são as abordagens e estudos discutidos na atualidade, no que diz respeito a

inserção de objeto museológico/patrimônio cultural no ambiente *web*. Além disso, pudemos por meio dos exemplos nas plataformas *Google Arts and Culture* e *Europeana Collections*, verificar como objetos museológicos digitais são disseminados no ambiente *web* e, conseqüentemente, tem (ou não) sua informação representada.

Dessa forma, contribuímos ao longo desta pesquisa para que os museus que adentram o ambiente da *web* estejam fortalecidos e respaldados por uma base fundamental e um método próprio, e que se encontrem em consonância com as necessidades informacionais do seus públicos/usuários heterogêneo e universal pertencente à sociedade da informação e do conhecimento.

## **2.4 A reprodutibilidade técnica pelo olhar de Walter Benjamin**

Walter Benjamin, alemão de família judia, nasceu em Berlim no ano de 1892, foi um ensaísta, crítico literário, tradutor, filósofo e sociólogo. Na juventude se envolveu em movimentos reformistas estudantis, no entanto com a ocorrência de alguns acontecimentos advindos da Primeira Guerra modificou seus vínculos de amizade e sua ideologia.

Benjamin se aproxima cada vez mais do marxismo e com isso seus estudos se fundamentam neste pensamento. Diante de alguns insucessos com suas pesquisas e com a vida acadêmica, inicia estudos livres sobre vários literários franceses como Baudelaire e Proust, entre outros. Além disso, ele desenvolve pesquisas que visam à reconstrução do século XIX e de uma arqueologia da modernidade por meio do cenário de Paris (GAGNEBIN, 2014).

Com a ascensão do nazismo e a decorrente repressão de comunistas e judeus, Walter Benjamin refugia-se em Paris até sua morte. A partir de 1934, ganha uma bolsa do Instituto de Pesquisa Social da Escola de Frankfurt. Por meio desta Escola, se aproximou de Max Horkheimer e de Adorno. A relação entre os três eram de profunda amizade, mas também de dependência, concorrência, suscetibilidade e solidariedade (GAGNEBIN, 2014).

Por volta desse período, até um pouco antes do ano de sua morte (1940), que Benjamin desenvolveu os estudos sobre reprodutibilidade técnica, primeira grande teoria materialista da arte. Gagnebin (2014) relata que a “teoria das reproduções” surge em conversas entre Benjamin e Adrienne Monnier. O foco das discussões era sobre a contrariedade de Benjamin em relação às reproduções de obra de arte, em que ele “critica a ‘fruição’ fácil que tais reproduções ofereceriam e

lhes opõe a atitude contemplativa do visitante na realidade” (GAGNEBIN, 2014, p. 158).

Porém, segundo Gagnebin (2014), Adrienne Monnier apontava que obras de arte são construídas coletivamente e que devem ser disponibilizadas por muitas pessoas. Sendo assim, Monnier acreditava que as técnicas de reprodução possibilitariam essa disponibilidade, levando em consideração que elas auxiliariam as pessoas na apropriação do conhecimento sobre essas obras, contemplando-as ainda que parcialmente.

Após este primeiro diálogo, Benjamin inicia seus estudos sobre as técnicas de reprodução levando ao desenvolvimento do primeiro ensaio sobre este assunto, em 1931 ele escreve “Pequenas histórias da fotografia”, em que relata a invenção da técnica fotográfica e as implicações de tal criação no campo da arte e as transformações que ocorrem em relação à percepção do observador. É neste ensaio, que Benjamin toca pela primeira vez no conceito de aura e na então destruição da aura pelas técnicas de reprodução.

Além de “Pequenas histórias da fotografia” (1931), o autor escreve sobre essa teoria em três versões<sup>11</sup> de “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, entre os períodos de 1935 a 1938. Esta obra é a que de fato conceitua e apresenta os estudos sobre a tal “teoria das reproduções” (GAGNEBIN, 2014). Segundo as comentadoras do filósofo Gagnebin (2014) e Palhares (2006), podem-se encontrar ainda que reduzido vestígios dessa teoria em “O autor como produtor” (1934) (GAGNEBIN, 2014) e “Sobre alguns temas em Baudelaire” (1939) (PALHARES, 2006).

Constata-se que a teoria de Benjamin se constitui em uma reflexão, elaborada em meio à guerra, a perseguições, e as crescentes transformações sociais, históricas, culturais, artísticas e econômicas que ocorriam com a industrialização. Diante disso, nos deparamos com um estudo que aponta essas transformações e seus impactos sociais.

É precisamente este momento do pensamento de Benjamin, quando examina acerca das transformações que ocorrem na percepção humana em decorrência da relação homem e objeto num contexto social embutido de avanços tecnológicos, que verificamos proximidade dos

---

<sup>11</sup> Foram três as versões desta obra, duas alemãs e uma francesa, a primeira data entre outubro e dezembro de 1935, a segunda no qual nos baseamos, foi realizada entre dezembro de 1935 a janeiro de 1936 onde Horkheimer e Adorno contribuíram com correções, e que Benjamin considerou como pronta para publicação. Esta deu base para a terceira versão, a francesa, que sofreu muitas transformações e que pela primeira vez o ensaio foi publicado, em maio de 1936. (BEJAMIN, 2012a).

estudos de reprodutibilidade técnica e o fato museal (RÚSSIO, 2010). Esta proximidade é possível pelo fato de que se trata de uma reflexão fundamentada na construção do conhecimento em uma realidade na qual se exige uma colaboração entre o indivíduo e o objeto. Acreditamos que suas ideias podem nos auxiliar na compreensão das possibilidades de representação do objeto museológico digital nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, por meio dos aspectos histórico-sócio-culturais das comunidades envolvidas. Cabe ressaltar, que nosso objeto de pesquisa também se dá em um período de transformação sócio tecnológico.

Além disso, nossa escolha em estudar sobre a reprodutibilidade técnica dialoga com Gagnebin (2014) quando aponta os motivos que a levaram a pesquisar sobre o filósofo e seus pensamentos:

Por que Walter Benjamin? Porque seu pensamento elabora nas suas diversas fases, aquilo que podemos chamar de transformação da narração e da transmissão, isto é, a transformação das formas de memória e de escritura. Benjamin o faz no quadro de uma teoria da modernidade que se inscreve na linhagem da sociologia e da filosofia alemãs do início do século XX, com a oposição dos conceitos de comunidade, *Gemeinschaft*, e sociedade, *Gesellschaft* (Ferdinand Tönnies, Georg Simmel), e com a afirmação do desencantamento do mundo em Max Weber. Se ficou tão difícil “contar uma história”, como afirma Benjamin reiteradas vezes, é porque o desenvolvimento capitalista destruiu de forma definitiva as formas comunitárias de transmissão e de tradição (GAGNEBIN, 2014, p. 9).

Cerca de 85 anos se passaram desde seus primeiros escritos sobre reprodutibilidade técnica, porém o que podemos perceber é que se mudam as técnicas de reprodução, mas não se mudam os questionamentos entorno das transformações que essas proporcionam. Assim, buscamos compreender a visão de Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte e os conceitos que se relacionam neste contexto, como aura, autenticidade, unicidade e destruição da aura.

Como já dito acima, Benjamin alinhava seu pensamento ao marxismo e a partir disso desenvolvia seus estudos. Antes de conceituar

o que seria a reprodutibilidade técnica, apontou algumas abordagens básicas sobre a teoria de Marx no que tange a produção capitalista para contextualizar o cenário ao qual estava inserido e no qual ele produziu o estudo em questão.

Benjamin (2012a) aborda a teoria marxista sobre o modo de produção capitalista. Marx identificou que a produção capitalista incentiva a crescente exploração da classe trabalhadora, assim propôs medidas teóricas e práticas para que tal sistema fosse dissolvido.

Acreditava que os proletariados deveriam se reunir e se rebelar contra a classe dominante, a fim de extinguir o capitalismo e proporcionar mudanças socioeconômicas na sociedade moderna. Para tanto, Marx verificou que a transformação das superestruturas necessitava de mais tempo que as alterações de infraestrutura, uma vez que a infraestrutura tem maior poder de determinação sobre a estrutura que o contrário. Deste modo, para atingir todos os domínios da cultura, seriam necessárias alterações nas condições de produção (BENJAMIN, 2012a).

Nessa conjuntura, Benjamin (2012a) destaca a importância de se pensar a arte sob esta perspectiva, considerando tanto a infraestrutura como a superestrutura. Propõe que a arte seja entendida não mais sob a luz da criatividade ou genialidade, mas a partir das condições de produção e de trabalho. Assim, o autor lança novos conceitos na teoria da arte, pretendendo revolucionar a política da arte.

Conforme expõe Benjamin (2012a), a obra de arte sempre foi passível de reprodução, ou seja, tudo que um homem faz pode ser copiado por outros. No âmbito da arte, muitos foram os aprendizes e mestres que exercitaram e difundiram a arte por meio da reprodução. Em relação à reprodução técnica da obra de arte, é possível perceber que em períodos alternados ela cresce e se intensifica.

Entre os tipos de reprodução técnica estão a xilografia, a imprensa, a litografia, essa última permitiu que a arte gráfica fosse produzida para o mercado de massa e em formatos novos cotidianamente. Porém, não muito tempo depois, a litografia é superada pela técnica da fotografia, que propõe que o olho seja mais rápido em reproduzir do que as mãos, diante disso a reprodução de imagens sofre uma aceleração em seu processo (BENJAMIN, 2012a).

Um exame sobre a história da fotografia revela que sua invenção já era esperada, pois naquele momento diversos pesquisadores já desenvolviam meios de alcançar a captura da imagem pela *camera obscura*. Assim, Benjamin (2012b, p.91) nos relata que Niépce e Daguerre, após cerca de cinco anos de experimentos, “alcançaram

simultaneamente esse resultado, o Estado interveio, em vista das dificuldades encontradas pelos inventores para patentear sua descoberta, e depois de indenizá-los, colocou a invenção em domínio público.” A partir disso, iniciou-se um processo contínuo e acelerado em relação às possibilidades desta técnica, levando em consideração que suas atividades se aproximavam mais das artes de feira do que industrial (BENJAMIN, 2012b).

Entre os debates relacionados com a invenção da fotografia, destaca-se a visão do jornal chauvinista *Leipziger Anzeiger*, na qual defendia-se a ideia de que esta técnica era diabólica e deveria ser combatida alegando que a fixação de imagens efêmeras era um sacrilégio, e que nenhum artifício mecânico poderia fixar a imagem de Deus e de seu semelhante, o homem. Segundo Benjamin (2012b, p. 92), “foi com esse conceito fetichista de arte, fundamentalmente antitécnico, que se debateram os teóricos da fotografia durante quase cem anos, naturalmente sem chegar a qualquer resultado.”

Em meio aos estudos sobre esta técnica e seu produto e produtores, se identifica um movimento distinto entre a pintura e a fotografia no que tange a figura humana que era expressa na imagem, ou seja, na pintura criavam-se retratos, basicamente, encomendados e na fotografia capturavam-se, muitas vezes, figuras humanas anônimas. Com isso, se o quadro elaborado pelo pintor permanecesse como patrimônio da família se reconhecia o interesse desta pelo retratado, no entanto com o passar de algumas gerações a consideração desaparecia e o que ficava era o testemunho do talento do autor da obra.

No entanto, de acordo com Benjamin (2012b), na fotografia ocorre algo novo e incomum que o autor exemplifica por meio da análise da fotografia “vendedora de peixes de New Haven” de Hill e Adamson. A imagem da vendedora esboça a realidade do seu ser e dos sentimentos que envolvem tal expressão, características da imagem fotográfica que vão para além da genialidade dos fotógrafos. Para Benjamin (2012b, p. 94), “a técnica mais exata pode dar às suas criações um valor mágico que um quadro nunca mais terá para nós”.

Nesse contexto, Benjamin (2012b) afirma a relação da fotografia com a fixação de uma imagem real, visível, que nos primórdios de sua invenção com daguerreótipos as pessoas se assustavam com tamanha nitidez das imagens, como se os rostos humanos ali expostos olhassem de volta para o observador. As pessoas inicialmente reproduzidas nas fotografias eram anônimas, nada se sabia sobre elas e nenhum texto era inserido para complementar a informação dessas imagens, além disso, se identifica que os jornais ainda não haviam se apropriado desta técnica

como instrumento de trabalho.

As primeiras imagens fixadas pela técnica da fotografia eram constituídas para serem duráveis tanto em relação ao modelo reproduzido quanto a forma e o meio que eram representados. Destacamos que o ato de fotografar tinha claramente definido a necessidade de preservação, por meio da captura da imagem, do que estava sendo representado, ou seja, tanto a figura humana e suas vestimentas quanto o ambiente físico e/ou natural, tinha aquele momento fixado em imagem e, por conseguinte, guardado.

O que podemos considerar a partir das técnicas de reprodução citadas acima, é que permitiram que as obras de artes sofressem profundas transformações entre os procedimentos artísticos. Nesse contexto, cabe lembrar que, por mais que a reprodução seja a mais fiel possível, faltará sempre uma característica fundamental que compõe a obra de arte, o seu “aqui e agora”, ou seja, sua essência onde se encontra.

De acordo com Benjamin (2012a, p. 17), “Nessa existência única, porém, e em nada mais, realiza-se a história à qual foi submetida no decorrer de seu existir.”, ou seja, para o autor as transformações que a obra passa ao longo do tempo e que ocorrem na sua estrutura física como nas propriedades essenciais de origem, são irreproduzíveis. Para reconhecer essas transformações, passa a ser necessário no que tange a estrutura física, investigar os componentes químicos e físicos que somente podem ser observados a olho nu na própria obra e, em relação às suas propriedades essenciais ao verificar a tradição relacionada ao seu local a partir de pesquisas à obra original.

Para o autor, “O aqui e agora do original constitui o conceito de sua autenticidade e sobre o fundamento desta encontra-se a representação de uma tradição que conduziu esse objeto até os dias de hoje como sendo o mesmo e idêntico objeto.” (BENJAMIN, 2012a, p. 19). Dois são os aspectos relativos à reprodutibilidade técnica que devem ser considerados em conjunto com as questões de autenticidade, são eles: primeiro a reprodução técnica só pode ser realizada a partir de um original, além disso, dependendo da técnica utilizada como a fotográfica, pode ampliar as possibilidades de apresentar detalhes da obra que no original, observadas ao olho humano, não poderiam ser identificados. Quanto ao segundo aspecto, este diz respeito ao fato de que a reprodução da obra pode alcançar outras situações inimagináveis à obra original, como a apresentação de uma peça no teatro ser apreciada na sala de uma residência familiar.

Assim, considera-se que:

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo aquilo que nela é transmissível desde a origem, de sua duração material até seu testemunho histórico. Na medida em que este se funda naquela, então, na reprodução, quando a duração material se subtrai aos homens, também o testemunho histórico da coisa é abalado. De certo, somente isso, mas o que desse modo é abalado é autoridade da coisa, seu peso tradicional. (BENJAMIN, 2012a, p. 22-23).

Assim, podemos compreender que a autenticidade é a parte mais pura da obra que diz respeito a sua origem e sua historicidade e que quando essa é reproduzida tem seus elementos essenciais misturados transformando a autoridade da obra e seu valor de tradição. Para tanto, Benjamin (2012a) afirma que na época da reprodutibilidade técnica da obra de arte, perde-se a aura, ou seja, ao ser reproduzida a obra de arte deixa de ser única e passa a condição de múltipla. Dessa forma, o autor identifica que a reprodução da obra ao ser percebida por um receptor, acaba por renovar o que foi reproduzido.

Compreendemos com base nisso, que ocorre uma ressignificação da obra reproduzida tendo em vista que a reprodução técnica transforma os elementos essenciais desta impactando em seu testemunho histórico e seu peso tradicional. Em virtude dos grandes fatos históricos, ocorrem mudanças no modo de vivência social dos homens, bem como na sua maneira de perceber, de acordo com Benjamin (2012a, p.25, *grifo do autor*) “O modo como à percepção humana se organiza – o *médium* no qual ocorre – não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente.”.

Assim, a alteração nos meios de percepção do homem é o que provoca a destruição da aura. Mas afinal, o que seria aura? É necessário reconhecermos este conceito, para então compreendermos como se dá essa destruição.

Conforme Benjamin (2012a), aura é:

Um estranho tecido fino de espaço e tempo: aparição única de uma distância, por mais próxima que esteja. Em uma tarde de verão, repousando, seguir os contornos de uma cordilheira no horizonte ou um ramo, que lança sua sombra sobre aquele que descansa – isso

significa respirar a aura dessas montanhas, desse ramo. (BENJAMIN, 2012a, p. 27-29).

Então podemos compreender que aura é uma característica singular composta por informações relacionadas ao tempo e o espaço no domínio de um acontecimento ou objeto/obra, ou seja, trata-se de uma manifestação única “de uma coisa distante, por mais próxima que ela esteja.” (BENJAMIN, 2012b, p.101). Uma mesma obra pode adquirir contextos de tradição distintos entre diferentes grupos sociais, no entanto é a unicidade, sua aura, que iguala a mesma.

Para Benjamin (2012a, p.31), “A unicidade da obra de arte é idêntica à sua inserção no contexto da tradição”, por isso, a obra de arte compreendida no âmbito da tradição era manifesta por meio do culto, da magia, da religiosidade, atendendo a finalidades ritualísticas. Complementando essa ideia, Gagnebin (2014, p.126) diz que Benjamin apresenta “que a arte tradicional aurática era intrinsecamente ligada à ideia de culto e transcendência, mesmo quando não era mais religiosa.”.

Dessa forma, o que se verifica é que a unicidade da obra de arte está diretamente relacionada com o valor de ritual. O que ocorre a partir da reprodução técnica é que autenticidade da obra já não possui a mesma importância para a produção artística, dando vazão por sua vez a outras questões, como política (BENJAMIN, 2012a).

No que diz respeito à destruição da aura, dois são os fatores que influenciam levando em consideração o crescimento das massas e a amplitude de seus movimentos, são eles: a necessidade das massas em aproximar as coisas de si mesmas, ou seja, torná-las acessíveis a um número maior de pessoas; e que, por meio da reprodução, a característica única da obra seja ultrapassada, ou melhor, destruída.

Em relação ao primeiro fator exposto acima, Benjamin (2012b) aborda que:

fazer as coisas se aproximarem de nós, ou antes, das massas, é uma tendência tão apaixonada do homem contemporâneo quanto a superação do caráter único das coisas, em cada situação, através da sua reprodução. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto de tão perto quanto possível, na imagem, ou melhor, na sua reprodução. E cada dia fica mais nítida a diferença entre a reprodução, como ela nos é oferecida pelos jornais ilustrados e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem. (BENJAMIN,

2012b, p. 101).

O que se percebe diante disso é o desejo das massas em obter as obras o mais próximas de si, desconsiderando sua historicidade e tradição incorporadas na sua originalidade. Nesse contexto, Benjamin (2012b, p.101) afirma que “Retirar o objeto de seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar o ‘semelhante’ no mundo é tão aguda que, graças à reprodução, ela consegue captá-lo até no fenômeno único.”.

Para Benjamin (2012a, 2012b), a história da arte apresenta um confronto na essência da obra de arte que diz respeito ao seu valor de culto e de exposição. Quando uma produção artística é criada, surge com ela uma expressão mágica que se relaciona com o local onde foi concebida e que não exige, necessariamente, ser observada, ou seja, o valor de culto impõe que a obra de arte seja oculta em alguns contextos. Porém, com o passar do tempo as práticas artísticas vão se tornando independentes da concepção ritualística e com isso amplia-se as possibilidades de exposição de seus produtos.

O que se constata, diante disso, é que uma obra de arte passível de mobilidade possui maior disponibilidade do que uma obra criada para ser fixa em um local determinado. Por isso, os diferentes tipos de reprodução técnica contribuíram para o crescimento dessa disponibilidade da obra de arte, ocasionando transformações qualitativas em sua essência.

Assim, o que se analisa é que “[...] por meio do peso absoluto depositado sobre seu valor de exposição, a obra de arte torna-se uma figuração com funções totalmente novas” (Benjamin, 2012a, p.39). Dessa forma, Benjamin (2012a) constata que com o surgimento da técnica fotográfica o valor de exposição sobrepõe o valor de culto da obra, uma vez que possibilita uma maior disponibilidade.

A fotografia, entre seus objetivos de usos, representa o registro fotográfico como um processo que comprova os acontecimentos históricos por meio da captura da imagem. O que compreendemos aqui é que esses registros são formados por um sentido e um significado estipulado, mas que não impossibilita a livre interpretação.

Com a utilização da fotografia na imprensa, inicia-se a necessidade de acrescentar informações, por meio de legendas, nas publicações ilustradas com o intuito de direcionar o observador a compreensão da imagem. Posteriormente, se identifica essa prática de inserção de legendas nas produções cinematográficas.

Para os gregos só havia duas formas de reproduzir tecnicamente

uma obra, pela fundição e pela cunhagem, assim as únicas que podiam ser reproduzidas em massa eram: o bronze, terracota e moedas. Já as outras obras de arte eram produzidas de modo a durar para sempre, por isso a criação da obra de arte deveria assegurar valores eternos. Diferentemente da arte grega, temos o cinema como a técnica de reprodução que cria uma obra de arte por meio de fragmentos de imagens (BENJAMIN, 2012a), e que não visa à eternidade.

No cinema, a partir de sua técnica e noção de “perfectibilidade” (BENJAMIN, 2012a, p.51), a obra pode ser aperfeiçoada, o que para os gregos seria o menos essencial da obra de arte. O fato de necessitar de um montador para construir, por meio de muitas imagens selecionadas, um filme faz da técnica de reprodução do cinema algo que se distancia do valor de eternidade defendida pelos gregos na produção de sua arte (BENJAMIN, 2012a).

Para Benjamin (2012a), os estudos sobre técnicas de reprodução como fotografia e cinema levam à reflexão sobre o confronto entre pintura e fotografia, no que diz respeito ao valor artístico de suas produções, uma vez que se questiona o estado original da obra de arte.

Abandona-se a fotografia como arte e voltam-se a arte como fotografia. “Cada um de nós pode observar que uma imagem, uma escultura e principalmente um edifício são mais facilmente visíveis na fotografia que na realidade” (BENJAMIN, 2012b, p. 104). Há que se ressaltar que as grandes obras de artes se modificam com o aperfeiçoamento das técnicas de reprodução, para tanto não se pode mais contempla-las como criações individuais, pois a partir da reprodução se tornam criações coletivas (BENJAMIN, 2012b).

Para Benjamin (2012b, p. 104),

Se alguma coisa caracteriza a relação moderna entre a arte e a fotografia, é a tensão ainda não resolvida que surgiu entre ambas quando as obras de arte começaram a ser fotografadas. Muitos fotógrafos que determinam os contornos atuais dessa técnica partiram da pintura. Eles abandonaram na tentativa de colocar seus meios de expressão numa relação viva e inequívoca com a vida contemporânea. (BENJAMIN, 2012b, p. 104).

Segundo Benjamin (2012b, p. 104), “a importância da reprodução fotográfica de obras de arte para a função artística é muito maior que a construção mais ou menos artística de uma fotografia, que transforma a

vivência em objeto a ser apropriado pela câmera.”. Benjamin (2012a) apresenta dois tipos de reprodução: a da fotografia de uma pintura e a de um fato fictício reproduzido num estúdio cinematográfico. A partir disso, ele explica como cada tipo de reprodução é pensado.

Em relação ao primeiro tipo, o autor compreende que a pintura é uma obra de arte e seu produto de reprodução neste caso a fotografia, não o é, pois ele considera que o fotógrafo não cria a obra neste caso somente copia (desempenho artístico). Já no segundo caso, o fato fictício para Benjamin (2012a) não é a obra de arte e nem a reprodução realizada no estúdio cinematográfico, assim nessa situação o que é considerado obra de arte é a montagem elaborada com base nas várias imagens reproduzidas sobre um fato fictício que por sua vez irá construir um filme, ou seja, a obra de arte.

Para facilitar nossa apreensão, Benjamin (2012a) questiona e responde o que seriam estes fatos reproduzidos em um filme, a fim de mostrar o porquê de esses não serem obras de arte. Assim, o autor aponta características do desempenho artístico original do ator cinematográfico que sofre influências diretas do corpo técnico (diretor, produtor, operador de câmera, iluminador, entre outros). Por isso, Benjamin considera tal intervenção como determinante no processo cinematográfico e no resultado final da reprodução (BENJAMIN, 2012a).

Conforme já visto anteriormente, “[...] a aura está vinculada ao seu aqui e agora. Não há cópia.” (BENJAMIN, 2012a, p.69). Aqui o autor aborda como o ator de cinema reage e interage com todos os elementos que compõe uma produção cinematográfica, sendo ele próprio desvinculado da sua aura, ou seja, “[...] a aura em torno daquele que representa deve desaparecer – e, com ela, a aura em torno daquele que é representado”. (BENJAMIN, 2012a, p.69).

Tudo isso ocorre devido à utilização de um aparato que provoca transformações de sentidos e significados essenciais de uma obra de arte.

Na representação do homem por meio do aparato, a sua autoalienação experimentou uma utilização altamente produtiva. Pode-se medir essa utilização, pelo fato de que o estranhamento do ator diante do aparelho, tal como Pirandello o descreve, é, originalmente, da mesma espécie que o estranhamento do homem diante de sua aparição no espelho, na qual os românticos amavam em se

demorar. (BENJAMIN, 2012a, p. 75).

Para Benjamin, o ator de cinema “[...] sabe, quando está diante do aparato, que, em última instância, está ligado à massa” (BENJAMIN, 2012a, p.75), assim, como também sabe que é a massa que o controlará. Entre as principais funções do cinema, destaca-se a harmonia entre o homem e o aparato de registro, função essa realizada completamente tanto no que diz respeito a como o homem se representa diante desse aparato, como também representa para si mesmo o mundo com auxílio deste aparato.

Levando-se em conta as perigosas tensões que a tecnicização, com suas consequências, engendrou nas grandes massas – tensões que, em estágios críticos, assumem um caráter psicótico -, então, reconheceu-se-à que essa mesma tecnicização criou, contra tais psicoses das massas, a possibilidade de uma vacina psíquica por meio de certos filmes, nos quais o desenvolvimento forçado de fantasias sádicas ou delírios masoquistas pode impedir o amadurecimento natural e perigoso destes nas massas. (BENJAMIN, 2012a, p. 101-103).

Para Benjamin, é a massa a causadora das transformações que ocorre nas obras de arte principalmente no que tange a percepção e participação. Segundo o autor, “Para as massas, a obra de arte seria uma oportunidade de entretenimento; para o amante da arte, ela seria um objeto de sua devoção”. (BENJAMIN, 2012a, p. 109-111).

Com a reprodução técnica das obras de arte, a aproximação entre elas e as pessoas se torna algo possível, conforme pensava Monnier. O que verificamos a partir disso é que a reprodução massificada das obras de arte permite um crescimento no valor de exposição e, conseqüentemente, no seu acesso informacional e na sua democratização.

A estudiosa de Benjamin, Gagnebin (2014) nos afirma que:

Essa transformação da imagem aurática em objeto próximo e manipulável terá consequência essenciais para as práticas artísticas contemporâneas, sobretudo com o advento da famosa “reproduzibilidade técnica”, processo que

democratiza o acesso às obras de arte, que perdem, no entanto, sua relação com o distante e o transcendente. (GAGNEBIN, 2014, p. 137).

Verificamos com isso, que a reprodutibilidade técnica está diretamente relacionada com a democratização e o acesso, possibilitando ao observador ampliar seus conhecimentos por meio da obra/objeto exposto, bem como se sentir próximo do mesmo, independentemente da localidade geográfica em que se encontra. Assim, compreendemos que a perda da aura, a conhecida “desaturação” (GAGNEBIN, 2014, p.139), está vinculada com a transformação da percepção humana. Tendo em vista que, ao observar a reprodução técnica de uma obra de arte tem-se a ampliação das possibilidades de apropriação da mesma, no entanto, a unicidade da obra se torna inalcançável.

Com isso, constatamos que a obra de arte ao ser reproduzida tecnicamente não será mais a mesma e sim uma reprodução, ou seja, uma cópia do original em uma perspectiva distinta e numa outra significação. Portanto, devemos voltar o nosso olhar para esta reprodução, e as possibilidades informacionais que esta possibilita a partir dessa transformação.

Cabe ressaltar, que para a presente pesquisa não abordamos unicamente a obra de arte estudada por Benjamin (2012a; 2012b), direcionamos nossa abordagem ao objeto museológico físico que é patrimônio cultural, e que se encontra salvaguardado em uma instituição museológica tradicional, conforme apresentado nesta revisão de literatura. Mais especificamente, refletimos sobre o objeto museológico digital, esse que é produzido em formato digital a partir do objeto museológico físico, e que, portanto, pode ser de naturezas tipológicas diversas, por exemplo: artístico, arqueológico, histórico, antropológico, etnográfico, imagem e som, entre outros.



### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos apresentados abaixo foram delineados de maneira a atender os objetivos geral e específicos da presente tese, bem como para assegurar rigor científico e qualidade na análise dos dados. Estrutturamos este capítulo a partir da caracterização da pesquisa e da delimitação das etapas.

#### 3.1 Caracterização da pesquisa

A pesquisa se define como qualitativa, de caráter exploratório. Do ponto de vista dos procedimentos técnicos trata-se de uma pesquisa bibliográfica e documental, pois compreende o estudo sobre reprodutibilidade técnica e realiza a análise documental do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015).

A abordagem qualitativa contribui para a construção do objeto de pesquisa, uma vez que apresenta novos ângulos. Conforme expõe Braga (2007, p. 26-27), essa abordagem “Demonstra a variedade de perspectiva sob o objeto, partindo dos significados subjetivos e sociais a ele relacionados. As subjetividades do pesquisador e dos sujeitos estudados são parte fundamental do processo de pesquisa.” Creswell (2007, p. 184), aponta que “A investigação qualitativa emprega diferentes alegações de conhecimento, estratégias de investigação e métodos de coleta e análise de dados [...]”, o que possibilita construir um caminho próprio para a análise e discussão dos dados, baseado no contexto da pesquisa e das fontes selecionadas.

Sobre o caráter exploratório, Braga (2007, p. 25) afirma que a pesquisa exploratória possui como objetivo “[...] reunir dados, informações, padrões, ideias ou hipóteses sobre um problema ou questão de pesquisa com pouco ou nenhum estudo anterior”. No que diz respeito ao seu processo:

Os estudos exploratórios têm um forte caráter descritivo, mas sua escolha e sua realização não são completamente desinteressadas: há sempre interesses ligados ao desvelamento de uma determinada realidade empírica desconhecida ou no debate teórico implicado na interpretação da realidade em foco, e isto deve ser explicitado pelo investigador. (VASCONCELOS, 2007, p. 158).

Em relação aos procedimentos técnicos, a pesquisa bibliográfica “[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais [...]” (MARCONI; LAKATOS, 2009, p. 185) cujo objetivo é apresentar ao pesquisador tudo que foi escrito, referido ou filmado sobre um assunto específico. Para a presente pesquisa, destacamos a pesquisa bibliográfica como fundamental no processo de desenvolvimento da mesma, pois utilizamos de conhecimento já consolidados sobre reprodutibilidade técnica para refletirmos e repensarmos caminhos para a representação de objetos museológicos digitais. Segundo Marconi e Lakatos (2009, p. 185), “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras.”.

Já a pesquisa documental visa extrair dados de documentos, escritos ou não, que de acordo com Santos (2012, p.198) ainda “[...] não receberam tratamento de análise e síntese.”. Os documentos podem ser dos mais variados tipos e meios, nesta pesquisa utilizaremos o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) para compreender o universo das ideias e conceitos que permeiam a representação de objetos museológicos digitais.

Assim, com a pesquisa bibliográfica e documental buscamos alcançar os objetivos geral e específicos da tese. Uma vez definido os procedimentos técnicos, desenhamos a metodologia científica visando à construção do conhecimento sobre a temática proposta. Consideramos que uma metodologia detalhada e embasada garante a credibilidade e confiabilidade da pesquisa científica.

## **3.2 Etapas da pesquisa**

Para alcançar o objetivo geral de *Investigar a representação dos objetos museológicos digitais pela perspectiva da reprodutibilidade técnica*, esta pesquisa foi realizada em três etapas para atender respectivamente cada objetivo específico determinado.

### **3.2.1 IDENTIFICAÇÃO DOS PRINCIPAIS CONCEITOS SOBRE A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA PERTINENTES A PESQUISA**

Nesta primeira etapa, atingimos o primeiro objetivo específico *Compreender a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados*,

*a partir dos usos empregados na literatura da origem até a atualidade.* Para tanto, dividimos essa em dois momentos: origem e atualidade. O primeiro, corresponde a exploração das principais ideias e conceitos sobre reprodutibilidade técnica nas obras de Walter Benjamin<sup>12</sup>; e o segundo, apresenta como essas ideias e conceitos estão sendo utilizados no contexto atual da sociedade.

Dessa forma, realizamos pesquisa bibliográfica nos dois momentos, origem e atualidade. No entanto, para cada um desses, utilizamos fontes de informação bibliográficas distintas para chegar no resultado proposto. No momento origem, pesquisamos na base de dados da Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)<sup>13</sup> e para o momento atualidade, investigamos em base de dados de periódicos científicos, a fim de obter um *corpus* de literatura pertinentes à reprodutibilidade técnica da origem até a atualidade.

No que diz respeito a pesquisa relacionada com o momento origem, optamos, como mencionado acima, pela busca de livros na Biblioteca Universitária da UFSC, tendo em vista que a reprodutibilidade técnica surge com os estudos de Walter Benjamin, na década de 30, e a maioria de suas produções são ensaios que, somente pós-morte, foram compilados e publicados em formato de livro.

Para a realização do levantamento bibliográfico das obras de Walter Benjamin no acervo da Biblioteca Universitária da UFSC, filtramos a busca pelo nome do autor e o tipo de obra, neste caso, livro. No total, encontramos 40 livros de autoria de Walter Benjamin, porém 20 desses correspondem a títulos repetidos de outras edições. Sendo assim, optamos pela escolha dos títulos com a edição mais recente.

Como resultado desse primeiro levantamento, foram encontrados 20 títulos. Após, realizamos a leitura flutuante das obras tendo como objetivo escolher as que aprofundavam sobre o tema da reprodutibilidade técnica. A partir desse critério, selecionamos quatro principais obras que tratavam deste estudo, sendo elas: “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” (2012a), “Magia e técnica arte e política: ensaios sobre literatura história da cultura” (2012b), “A modernidade e os modernos” (2000) e “Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo” (1994). Em seguida, fizemos a leitura detalhada nessas obras selecionadas e definimos cinco conceitos considerados pertinentes as principais ideias de reprodutibilidade técnica na perspectiva do momento origem, sendo eles: aura, reprodutibilidade

---

<sup>12</sup> Autor que iniciou os estudos sobre reprodutibilidade técnica.

<sup>13</sup> Instituição de ensino em que a pesquisadora desenvolve sua pesquisa.

técnica, destruição da aura, autenticidade e unicidade.

Uma vez identificado os conceitos na origem dos estudos de reprodutibilidade técnica, fomos atrás dos usos dados a esses conceitos nos dias atuais. No momento atualidade, pesquisamos as bases de dados científicas a partir de três níveis de ação, sendo esses: o levantamento, a identificação e seleção e a apreciação do material.

- a) **Levantamento:** Adotamos a busca nas bases de dados consideradas com maior difusão internacional para a produção científica: *Web of Science (WoS)*, *Library and Information Science Abstracts (LISA)* e *Scopus*. Utilizamos os conceitos identificados na primeira parte da etapa, referente ao momento origem, afim de detalhar a busca. Os termos de busca são: reprodutibilidade técnica, aura, destruição da aura, autenticidade e unicidade. Além disso, filtramos a busca por meio de alguns aspectos com o intuito de tornar a recuperação mais afinada. Em relação ao tipo de documento, apenas artigos científicos; quanto a língua do material, somente português, espanhol e inglês; e por fim, especificamos o período a partir dos anos 2001<sup>14</sup> até 2017, para que pudéssemos recuperar o material correspondente a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados no contexto da sociedade da informação e do conhecimento e, assim, verificar as mudanças técnicas e simbólicas ocorridas desde então.

Cabe ressaltar, neste caso, que cada base de dados selecionada possui um tipo diferente de filtro de busca, por isso além do estipulado acima, foram feitas algumas adaptações no refinamento para alcançarmos o resultado desejado nesta etapa. Descrevemos detalhadamente abaixo as estratégias da busca sistemática, realizada nas três bases de dados científicas pesquisadas no dia 23 de agosto de 2017:

- *Web of Science:* Realizamos uma pesquisa específica sobre reprodutibilidade técnica, por meio de uma busca avançada na base com as seguintes combinações de

---

<sup>14</sup> Esta escolha se baseia no início do século XXI até o momento presente da pesquisa, com o intuito de compreendermos as transformações que ocorreram e ocorrem na sociedade por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação e da Globalização.

termos<sup>15</sup>: TS=("Technical Reproducibility" OR "Technological reproducibility" OR "Mechanical Reproduction") AND TS=("aura" OR "oneness" OR "authenticity" OR "destruction do aura"). Além do mais, refinamos a busca pelo tipo de documento, idioma, tempo estipulado e as áreas de pesquisa<sup>16</sup>, sendo elas: Arts Humanities Other Topics (3 artigos científicos); Social Sciences Other Topics (2 artigos científicos); Philosophy (1 artigo científico); Sociology (1 artigo científico); Art (2 artigos científicos). Dessa forma, chegamos num total de 9 artigos científicos levantados sobre reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados.

- *Library and Information Science Abstracts*: Elaboramos uma busca específica nesta base, utilizando as combinações: "Technical reproducibility" OR "Technological reproducibility" OR "Mechanical reproduction" AND "Aura"; "Technical reproducibility" OR "Technological reproducibility" OR "Mechanical reproduction" AND Oneness; "Technical reproducibility" OR "Technological reproducibility" OR "Mechanical reproduction" AND Destruction of the aura; "Technical reproducibility" OR "Technological reproducibility" OR "Mechanical reproduction" AND Authenticity. Além disso, refinamos a pesquisa pelo tipo de fonte: periódico acadêmico e revista; pelo tipo de documento: periódico; pela língua: espanhol, inglês e português; e pelo período de publicação: 2001 a 2017. Dessa forma, levantamos nos conceitos de "Aura" e "Authenticity" um documento em cada, no entanto, percebemos que se tratava do mesmo documento encontrado. Ao analisarmos este documento, percebemos que não se tratava de um artigo científico e, sim de uma resenha

---

<sup>15</sup> O termo "reprodutibilidade técnica", não possui uma definição terminológica exata na língua inglesa podendo variar o termo. Por isso, optamos pela busca nos três termos mais encontrados em uma pesquisa prévia.

<sup>16</sup> Escolhemos essas áreas por compreendermos sua pertinência com a proposta, considerando que a tese possui caráter interdisciplinar e que as áreas selecionadas se relacionam com a Ciência da Informação e a Museologia.

crítica de livro, por isso decidimos pela sua exclusão, já que não se encontrava de acordo com nosso critério de seleção.

- *Scopus*: A pesquisa nesta base foi realizada a partir das combinações: “Technical reproducibility” OR “Technicological reproducibility” OR “Mechanical reproduction” AND “Aura” (10 artigos científicos); “Technical reproducibility” OR “Technicological reproducibility” OR “Mechanical reproduction” AND “Oneness” (nenhum encontrado); “Technical reproducibility” OR “Technicological reproducibility” OR “Mechanical reproduction” AND “Authenticity” (4 artigos científicos); “Technical reproducibility” OR “Technicological reproducibility” OR “Mechanical reproduction” AND “Destruction of the aura” (nenhum encontrado), e dos seguintes refinamentos de busca: *article title, abstract, keywords and authors*; e dos limites de publicação de 2001-2017 e do tipo de documento artigo. Além disso, realizamos o refinamento do idioma: espanhol, inglês e português, e das áreas<sup>17</sup>: *Arts Humanities, Social Science, Computer Science* e *Multidisciplinary*, totalizando 14 artigos científicos. Porém, ao verificarmos a lista de resultados de busca desta base, encontramos 2 artigos repetidos, sendo assim, optamos pela exclusão, o que nos possibilitou como resultado final um conjunto de 12 artigos científicos.

Após a busca realizada nas três bases de dados, compilamos os resultados e criamos uma única lista com os artigos encontrados, totalizando 21 artigos científicos. Na sequência, conferimos a ocorrência de artigos repetidos, o que resultou na exclusão de 5 desses. Assim, chegamos em um total de 16 artigos científicos para iniciarmos a identificação e seleção.

**b) Identificação e seleção:** A partir dos artigos científicos levantados nas bases de dados, iniciamos a

---

<sup>17</sup> Definimos essas áreas por consideramos a pertinência com a proposta da tese e pela sua possível relação com as áreas centrais da pesquisa, Ciência da Informação e Museologia.

identificação e seleção dos 16 documentos levantados. Primeiro, verificamos em cada um: o título, o resumo e as palavras-chave, para identificar o conteúdo desses artigos científicos e sua relação com a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados. Em seguida, selecionamos quais artigos correspondiam as características, ideias e conceitos que se relacionam com a reprodutibilidade técnica em uma perspectiva atualizada. Assim, constatamos que dos 16 artigos científicos analisados: 10 propunham uma investigação atualizada sobre a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, 3 não abordavam a reprodutibilidade técnica e nem seus conceitos relacionados como principais na discussão do assunto e 3 não apresentavam uma discussão atualizada sobre a reprodutibilidade técnica e seus conceitos correlacionados. Dessa forma, totalizamos 10 artigos científicos (apêndice A) para elaborarmos a apreciação do material.

- c) **Apreciação do material:** Este corresponde a apreciação do material selecionado, ou seja, após a identificação e seleção das obras pertinentes à reprodutibilidade técnica, realizamos a leitura atenta e detalhada de cada obra com o intuito de compreender as abordagens utilizadas para tratar de reprodutibilidade técnica e os conceitos relacionados, na atualidade. Dessa forma, extraímos de cada artigo científico analisado todos os trechos que apresentassem os conceitos: aura, reprodutibilidade técnica, destruição da aura, unicidade e autenticidade. Após, realizamos a leitura dos trechos selecionados e sintetizamos os principais aspectos abordados sobre cada conceito no que corresponde sua atualização conceitual.

Após todos os procedimentos realizados nesta etapa, sintetizamos os atributos levantados em definições próprias dos conceitos “reprodutibilidade técnica”, “aura”, “destruição da aura”, “autenticidade” e “unicidade”. Dessa forma, buscamos elaborar abordagens específicas (baseados no momento origem e atualidade) que se afinassem com a discussão sobre a representação de objetos

museológicos digitais pela perspectiva da reprodutibilidade técnica, no contexto da sociedade da informação e do conhecimento.

### 3.2.2 O MODELO DE REFERÊNCIA CONCEITUAL CIDOC-CRM EM DIÁLOGO COM A REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO DIGITAL

Nesta segunda etapa, atendemos ao segundo objetivo específico *Identificar no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM as classes que dialogam com a representação de objetos museológicos digitais na perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados.*

Buscamos compreender o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), versão 6.2, do Comitê Internacional para Documentação (CIDOC) do Conselho Internacional de Museologia (ICOM), na íntegra para que pudéssemos tratar os dados de maneira precisa e conectada com a estrutura conceitual desta ontologia. O Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM é uma ontologia formal para elaborar um sistema de informação para documento de museus, ou seja, ele apresenta ideias e conceitos que contribuem no processo de reflexão para a organização e representação de objetos museológicos. Para a presente pesquisa, nos interessava identificar essas ideias e conceitos que correspondessem a aspectos que atendessem ou pudessem vir a atender as possibilidades de representação do objeto museológico digital disponibilizados em ambiente *web*.

Assim, após a leitura minuciosa no documento, fundamentada na reprodutibilidade técnica e em seus conceitos relacionados, extraímos as classes que melhor dialogavam com a ideia de representação de objetos museológicos digitais, uma vez que esses são produzidos em meio digital e disponibilizados na rede. Destacamos que esta etapa necessitou de uma maior subjetividade para a escolha e verificação das classes, bem como para a sua interpretação em relação a proposta da tese.

Para tanto, recorremos ao site do CIDOC-CRM (2017) a fim de obter elementos que nos dessem uma visão geral sobre o documento. Encontramos uma lista de categorias de informação (anexo A) que estabelecem classes e propriedades relacionadas com cada categoria. Ao considerarmos que o objeto museológico digital é um novo objeto agregado de informações, tendo em vista sua proximidade com o objeto museológico físico e suas novas características advindas do seu novo formato e usos, selecionamos na lista de categorias mencionada acima, as que melhor fundamentavam a ideia de representação do objeto

museológico digital pela perspectiva da reprodutibilidade técnica. As categorias selecionadas foram: “Object Production Information”, “Image Information, Object and Carriers” e “Changing Thing”.

Essas categorias foram submetidas a análise e discutidas de forma mais aprofundada no tratamento dos dados.

### 3.2.3 INTERSEÇÃO ENTRE A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA E AS CLASSES DO MODELO DE REFERÊNCIA CONCEITUAL CIDOC-CRM

Nesta terceira etapa, alcançamos o terceiro objetivo específico *Discutir os conceitos selecionados da reprodutibilidade técnica à luz das classes identificadas no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM*. Compreendemos que a interseção desses materiais bibliográficos e documental apoia e dá base a pesquisa.

Sendo assim, ao cruzarmos os resultados dos objetivos específicos a e b, elaboramos um conjunto sistematizado com as principais ideias e conceitos da reprodutibilidade técnica e das classes extraídas do Modelo CIDOC-CRM que abordam aspectos para a reflexão sobre a representação objetos museológicos digitais.

Esta etapa ambicionou estabelecer um diálogo entre instrumento e teoria, de modo a contribuir com as atuais aplicações dos museus no contexto da sociedade da informação e do conhecimento. A sistematização, desenvolvida nesta etapa, permitiu criarmos uma lente investigativa.



## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados serão apresentados seguindo as etapas de pesquisa (3.2) dos procedimentos metodológicos. Para uma melhor compreensão, organizamos os resultados e discussões a partir de três seções: Panorama geral sobre a Reprodutibilidade Técnica (4.1); Diálogos entre o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM e o objeto museológico digital (4.2) e Aspectos conceituais da interseção da reprodutibilidade técnica com a representação do objeto museológico digital (4.3). Na primeira seção, foram estudados os resultados obtidos no momento origem e no momento atualidade (3.2.1), com o intuito de compreender de forma abrangente os principais conceitos sobre reprodutibilidade técnica. Para a segunda seção, examinamos as possibilidades de diálogo entre o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM e o objeto museológico digital (3.2.2), visando a reflexão sobre a representação desse. Quanto à terceira seção, discutimos a interseção dos conceitos de reprodutibilidade técnica com as classes selecionadas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (3.2.3), a fim de elaborar uma lente investigativa que auxilie na construção de procedimentos para a representação do objeto museológico digital.

### 4.1 Panorama geral sobre a reprodutibilidade técnica

Para alcançarmos o primeiro objetivo específico, *Compreender a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, a partir dos usos empregados na literatura da origem até a atualidade*, realizamos o levantamento bibliográfico em dois momentos: origem e atualidade, conforme a etapa 3.2.1 dos procedimentos metodológicos, a fim de identificar e compreender os principais conceitos sobre reprodutibilidade técnica e os usos dados a eles.

Dessa forma, iniciamos a discussão com o momento origem, que corresponde a extração dos principais conceitos relacionados com o estudo da reprodutibilidade técnica nas quatro obras selecionadas de Walter Benjamin: “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” (2012a), “Magia e técnica arte e política: ensaios sobre literatura história da cultura” (2012b), “A modernidade e os modernos” (2000) e “Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo” (1994).

Após o levantamento dessas obras, fez-se a leitura detalhada com o objetivo de identificar os principais conceitos que auxiliam na compreensão do estudo em questão. Encontramos cinco conceitos que interpretamos como centrais nos estudos de reprodutibilidade técnica de

Walter Benjamin e que foram considerados pertinentes ao propósito desta pesquisa. Sendo esses: aura, autenticidade, unicidade, destruição da aura e reprodutibilidade técnica. Estes conceitos são apresentados a seguir adotando os seguintes critérios:

1. Analisar ele com base em seu contexto teórico e de nossa interpretação;
2. Justificar sua escolha no âmbito da tese;
3. Relacionar este com a abordagem da tese, no que tange o objeto museológico digital e sua disponibilização no ambiente *web*;

Antes de descrevermos os conceitos selecionados seguindo os aspectos adotados acima, apresentaremos algumas considerações a respeito da teoria estudada e do universo de pesquisa em questão. Para tanto, compreendemos que a obra de arte estudada por Walter Benjamin é para nós o objeto museológico, patrimônio cultural, salvaguardado na instituição museológica tradicional, conforme apresentado e definido no capítulo 2. Além disso, constatamos que quase cem anos separam os estudos de reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin (primeiros escritos datam de 1931) com o nosso momento presente, o que implica diretamente em mudanças sociais, históricas, culturais, artísticas e econômicas. Na passagem do século XX para o XXI, mudanças relacionadas com a Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), nos processos sociais e culturais, se tornam mais evidentes e com isso outras técnicas e tecnologias são criadas com o objetivo de tratar a pluralidade informacional e comunicacional advindas dessa conjuntura.

Na época de Walter Benjamin, a técnica de reprodução era a fotografia e o cinema, para o contexto atual empregado nesta pesquisa, a técnica é a digitalização e a fotografia digital e, mais especificamente, seu produto que é a imagem digital. Dessa forma, o momento origem se baseia em Walter Benjamin para realizarmos uma transposição de suas ideias sobre reprodutibilidade técnica aos propósitos atuais desta investigação, uma vez que consideramos seu pensamento como inovador e criativo para a época em que foi registrado, mas também, atual<sup>18</sup> e representativo para o cenário da sociedade da informação e do conhecimento em que vivemos.

Esclarecemos que os conceitos selecionados com base nos

---

<sup>18</sup> Abordagem a ser explorada e discutida em seguida no resultado do momento atualidade.

estudos de Walter Benjamin são percebidos sob duas perspectivas: os elementos essenciais que são a aura, autenticidade e a unicidade; e os elementos relacionais que são a destruição da aura e a reprodutibilidade técnica. Procuramos identificar como esses elementos essenciais e relacionais interagem com o objeto museológico. Assim, por elementos essenciais consideramos aqueles conceitos básicos e centrais que caracterizam o objeto na sua origem; já os elementos relacionais são aqueles conceitos que possibilitam que o objeto estabeleça relação com o meio, promovendo a transformação na origem deste objeto.

Dessa forma, conforme o exposto acima, iniciaremos a apresentação dos conceitos e uma breve discussão sobre as escolhas destes relacionando-os com o objetivo da tese. Cabe lembrar, que o intuito desta seção é propiciar uma conexão entre os estudos de reprodutibilidade técnica e a nova condição que enfrentam as instituições museológicas tradicionais ao exporem seus objetos museológicos no ambiente *web*.

Iniciamos com o conceito de “aura”, tendo em vista que este trata da relação da obra de arte/objeto museológico com sua essência, por meio deste podemos compreender que a obra/objeto museológico tem valor de culto, ritualístico, mágico, de tradição, histórico, entre outros. De acordo com Benjamin (2012a; 2012b), aura é o invólucro da obra de arte, podemos reconhecê-la pelo seu aparecimento único, como “Um estranho tecido fino de espaço e tempo.” (BENJAMIN, 2012a, p. 27-29).

Para o autor, o conceito de aura é amparado na “[...] ‘manifestação irrepitível de uma distância’. Esta definição tem o mérito de descobrir o caráter cultural do fenômeno. O essencialmente distante é inacessível; a inacessibilidade é uma característica essencial da imagem, do culto.” (BENJAMIN, 2000, p. 66). Dessa forma, constatamos que a aura é o elemento próprio do objeto, relacionado com o seu “aqui e agora”, ou seja, com as características que o compõem em um espaço e tempo em que ocorre determinado acontecimento.

Ao refletirmos sobre a aura do objeto museológico, devemos nos preocupar com dois aspectos: o objeto antes de ser adquirido pelo museu e depois quando passa a fazer parte do acervo museológico. Os objetos antes de serem adquiridos pelo museu, sejam eles bidimensionais ou tridimensionais, podem ser criados pelos mais diferentes motivos e usos, e nesse contexto recebem uma determinada carga valorativa no momento de sua concepção, tendo em vista o grupo e/ou comunidade que o produziu, mas que muitas vezes o faz sem consciência. Ademais, no decorrer de sua vida útil socialmente constituída, o grupo e/ou

comunidade se apropria do objeto e a partir disso transfere para suas próximas gerações, carregando-o de informação, simbolismo e historicidade. De certa forma, qualquer objeto pode possuir carga valorativa representante do contexto social, cultural, artístico, histórico e econômico ao qual foi criado, mas não quer dizer que necessariamente tem seu valor reconhecido pelo seu grupo e/ou comunidade.

Em relação ao objeto adquirido pelo museu, o denominado objeto museológico, esse passa por um processo de musealização que o legitima enquanto patrimônio cultural da sociedade. Como já abordado nas subseções 2.1 e 2.2, as intenções que levam a instituição a incorporar o objeto em seu acervo são inúmeras, no entanto quando as relacionamos com a aura do objeto, este agregará maior valor para o museu. Além disso, quanto mais aura o objeto possuir e representar para um determinado grupo e/ou comunidade, maiores são os interesses do museu em salvaguardá-lo.

Assim, ao considerarmos conforme a perspectiva de Benjamin (2012a), que quanto mais integrado ao seu “aqui e agora” o objeto estiver, mais invólucro, ou seja, mais aura ele terá, percebemos, que ao ser salvaguardado por uma instituição museológica, sua dimensão aurática recebe outros olhares, funções e significações de interesses institucional que se unem ao valor de culto e ritualístico que o grupo e/ou comunidade havia considerado em seu contexto original.

Devemos levar em consideração que o objeto ao ser adquirido pelo museu, perde sua função utilitária para a qual foi criado e com isso, perde algumas características essenciais que correspondem especificamente ao seu “aqui e agora” no momento de criação. No entanto ao ser incorporado à instituição recebe outras expressões de carga valorativa patrimonial, documental e informacional, ou seja, ainda se trata do mesmo objeto que saiu de seu local de origem, porém é analisado e exposto num outro contexto e pelas mais diversas interpretações e ressignificações simbólicas, históricas e informacionais.

Quando adentramos ao universo da pesquisa, mais especificamente em relação ao objeto museológico físico reproduzido para o meio digital, a questão aurática do objeto é comprometida, ou melhor, conforme a perspectiva de Benjamin (2012a), é neste momento que a destruição da aura ocorre. O que devemos questionar aqui é o “valor de culto” *versus* o “valor de exposição”, estes estão estritamente relacionados com a aura e a destruição da aura.

Quanto mais próximo de sua essência o objeto estiver, maior é seu valor de culto, ou seja, sua aura; em contrapartida, o objeto ao ser reproduzido perde sua aura, mas se aproxima das massas. Assim, o que

podemos considerar é que a partir dessa perspectiva é que do “valor de culto” para o “valor de exposição” o que se transforma é a percepção do indivíduo sobre o objeto exposto, uma vez que a reprodução não possui invólucro e não é o objeto físico e singular na sua essência.

A preocupação neste caso é de que os objetos museológicos, patrimônios culturais salvaguardados em museus tradicionais, não se tornem meras cópias, ou seja, imagens digitais sem contexto informacional, documental e patrimonial. O intuito é fortalecer este novo formato, que possui novas informações relacionadas a ele, bem como consolidar o seu conteúdo, que reproduz um objeto físico cujo valor patrimonial, documental e informacional é legitimado e salvaguardado institucionalmente, com o objetivo de garantir que a sua disponibilização no ambiente *web* amplie seu acesso e permita que os públicos/usuários desfrutem e se apropriem do objeto museológico mesmo que distante fisicamente, e que por meio disso construa conhecimentos diversos.

Conforme já exposto acima, estamos neste momento discutindo os conceitos que abordam os elementos essenciais do objeto, por isso juntamente com o conceito de aura, outros dois conceitos são evidenciados e relacionados: “autenticidade” e “unicidade”, uma vez que esses são apresentados como características singulares do objeto. Compreendemos esses conceitos interseccionados, visto que ambos identificam a peculiaridade do objeto no âmbito de sua produção até sua trajetória ao longo dos seus anos de existência no local de origem.

Benjamin (2012a, p. 19) afirma que autenticidade diz respeito ao “aqui e agora do original”, ou seja, do objeto. Além disso, evidencia que a tradição deste é o que dá base e conduz para o momento presente “como sendo o mesmo e idêntico objeto.” (BENJAMIN, 2012a, p. 19). Diante disso, constatamos que a autenticidade é a característica que legitima o objeto, uma vez que é por meio dela que investigamos sua origem e historicidade. Assim, ela está diretamente vinculada aos estudos de reprodutibilidade técnica, tendo em vista que para que ocorra a reprodução é imprescindível à utilização do objeto físico.

A autenticidade do objeto é o que o torna próprio e real em seu contexto social e cultural, por isso quando este é adquirido por uma instituição museológica as características informacionais extrínsecas e intrínsecas (FERREZ, 1994) a ele são consideradas, ou seja, nada mais é do que a identificação de sua autenticidade. Nesse contexto, destacamos a relevância de se considerar os aspectos autênticos do objeto a fim de comprovar seu valor enquanto patrimônio cultural que necessita ser salvaguardado para gerações futuras de modo a garantir as memórias

individuais e coletivas (HALBWACHS, 1990).

No que tange o objetivo da tese, destacamos que para que ocorra a reprodução do objeto museológico para o meio digital, é necessário que o objeto físico, onde autenticidade<sup>19</sup> está presente, faça parte deste processo. Contudo, no que diz respeito a sua origem, tradição e historicidade que legitimam o objeto, esses só poderão ser representados por meio das múltiplas características informacionais intrínsecas<sup>20</sup> e extrínsecas<sup>21</sup>. Porém, cabe ressaltar que não podemos certificar que os próprios objetos físicos salvaguardados nas instituições museológicas possuem suas informações descritas com o intuito de legitimar sua autenticidade, uma vez que a extração de uma quantidade expressiva dessas características informacionais requer tempo, recursos humanos e financeiros favoráveis ao seu detalhamento e, sabe-se que em muitos casos essa realidade não condiz com as instituições museológicas brasileiras.

Além disso, ao pensarmos sobre o conceito de autenticidade no cenário desta pesquisa, mais especificamente se o objeto museológico digital é autêntico, nos deparamos com os seguintes questionamentos: se para reproduzir deve-se ter o objeto físico na sua forma mais autêntica, então seria o objeto reproduzido uma cópia fiel do objeto físico? A cópia possui autenticidade como o objeto físico? Essas e outras questões serão desenvolvidas ao longo do desenvolvimento desta pesquisa.

Sobre o conceito de unicidade, Benjamin (2012a, p.31) aponta que “A unicidade da obra de arte é idêntica à sua inserção no contexto da tradição”. Segundo o autor a unicidade é o próprio invólucro, ou seja, a aura, sendo assim é o que liga o objeto a sua essência. Este conceito apresenta o objeto como único, por meio do seu valor de culto, ritual, tradição, magia, entre outros.

Nesse sentido, interpretamos que a unicidade referente ao objeto é o que o diferencia dos demais objetos similares (ou não) a ele. Com isto, queremos dizer que cada objeto é único e carregado de valores, tradição, historicidade, e que por isso recebe um sentido próprio que compõe sua essência. Assim, o que o torna singular é o contexto social, histórico, cultural, artístico, entre outros, no qual está inserido e que

---

<sup>19</sup> Consideramos que um dos motivos pelos quais um objeto passa a ser incorporado ao acervo de um museu, é justamente sua autenticidade social e cultural ao qual visa simbolizar.

<sup>20</sup> São as informações retiradas do próprio objeto, a partir da identificação de suas propriedades físicas como cor, dimensão, material, estado de conservação, conteúdo inscrito, entre outros.

<sup>21</sup> São as informações interpretadas e extraídas de outras fontes de informação que auxiliam na compreensão do contexto do objeto, por exemplo, histórico, funcionalidade, simbolismos, entre outros.

representa determinada realidade.

O conceito de unicidade está vinculado ao sentido mais profundo da essência do objeto, pois o fato de ser único o individualiza em relação às outras coisas e/ou indivíduos que estão no seu entorno, bem como fortalece sua sacralidade. Desse modo, ao relacionarmos com a nossa proposta verificamos que a unicidade está atrelada ao objeto físico tendo em vista sua tradição e seu local de origem. Percebemos com isso, que pela perspectiva de Benjamin (2012a), a ideia de reprodução do original descaracteriza a singularidade desse objeto, ou seja, sua unicidade.

Entre dúvidas e suposições, acreditamos que o profissional que aplica a técnica de reprodução está preocupado em tornar o objeto único em objeto múltiplo, esse que atinge diferentes contextos sociais tornando-se acessível a um número maior de pessoas. Reconhecemos que o objeto é constituído em meio a uma dinâmica social e, também, valorizado por meio disso. Nesse sentido, a pesquisa busca refletir sobre as interferências que ocorrem no objeto físico a partir do momento que se transforma em objeto digital.

O próximo conceito denominado de “destruição da aura” de Benjamin (2012a, 2012b), refere-se à consequência da reprodução técnica de um objeto. Conforme apresenta Benjamin (2012b, p. 101), “Retirar o objeto de seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar o ‘semelhante’ no mundo é tão aguda que, graças à reprodução, ela consegue captá-lo até no fenômeno único.”. Para Benjamin (1994, 2000), é a fotografia que desempenha uma função determinante no processo de destruição da aura.

Benjamin (2012a) aponta dois aspectos que incentivam a perda da aura: a busca das massas em se aproximar dos objetos, tornando-os acessíveis a todos, e a permissão, pela reprodução técnica, de que a unicidade da obra seja ultrapassada, ou melhor, destruída. Assim, constatamos que as massas têm por objetivo se aproximar das obras de arte/objetos museológicos, estas localizadas em diversas regiões do mundo, a fim de desfrutar, se apropriar e produzir conhecimento mesmo distante fisicamente.

Verificamos que neste caso não se torna fundamental visualizar os objetos *in loco* em meio a sua historicidade e tradição e sim poder usufruir destes, mesmo que de outra forma e por outra percepção. A observação das obras/objetos por um maior número de pessoas não era possível anterior à invenção das técnicas de reprodução.

Para nós, a destruição da aura está vinculada a noção de transformação da percepção humana, uma vez que a perda do invólucro,

ou melhor, da aura refere-se à perda do primeiro momento, ou seja, do momento de concepção do objeto, sua essência. Reconhecemos que após ser criado, o objeto sofre constantes transformações sociais e junto também se modificam os indivíduos que interagem com ele.

Nesse contexto, relembramos a teoria do fato museal proposto por Rússio (2010), que visa compreender a relação do homem com objeto em um cenário institucionalizado, no caso o museu. A teoria de Rússio (2010) contribui para refletirmos sobre essas transformações de percepção que ocasionam a destruição da aura, pois quando o objeto se encontra no seu local de origem, ele possui uma aura essencial, que corresponde ao seu “aqui e agora”, tendo em vista sua relação com o contexto no qual foi criado e utilizado. Diante disso, podemos identificar que o indivíduo que se relaciona com este objeto interage de uma forma diferente, pois se encontra integrado ao seu ambiente social e cultural.

Já quando o objeto é adquirido pelo museu, passa a ser destacado pelo seu valor de culto, ritualístico, pela importância que possui ao grupo e/ou comunidade ao qual o museu visa apresentar. Assim, consideramos que a relação do homem com o objeto se transforma, aqui percebemos claramente que o homem que se relaciona com este fora da instituição museológica, geralmente, não é o mesmo que se relaciona no museu. No entanto, um dos principais motivos que faz com que o indivíduo visite o museu é justamente a busca pela autenticidade do objeto preservado, pelo seu valor de culto, ritualístico, tradição, historicidade, bem como pelo seu valor patrimonial, documental e informacional atribuído a ele, ao ser salvaguardado na instituição.

Quando refletimos a relação do homem com o objeto museológico no cenário do ambiente *web*, consideramos a reprodução do objeto físico para o meio digital como a principal transformação desse processo. A partir disso, surgem novas possibilidades de uso, significado e simbolismo no que diz respeito ao objeto museológico e o indivíduo. Para tanto, compreendemos que o objeto reproduzido para o meio digital e disponibilizado nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web* transforma a percepção dos públicos/usuários para com ele.

Pela perspectiva de Benjamin (2012a, 2012b), o objeto reproduzido não possui aura, ou seja, no processo de transposição do meio físico para o digital o objeto teve sua aura destruída, mas em contrapartida ganha novas significações e interpretações e diante disso, novas formas de ser explorado. Cabe ressaltar que Benjamin (2012a) não pensa na destruição da aura como um aspecto negativo, e sim como

um processo espontâneo que ocorre frente às mudanças sociais, culturais, históricas, econômicas, entre outras, que influenciam diretamente na percepção do indivíduo.

Por fim, o último conceito abordado é a própria “reproduzibilidade técnica”. Buscamos compreendê-lo no todo e individualmente a fim de identificar o que seria ela pelo contexto apresentado por Benjamin (2012a, 2012b) e no nosso cenário atual. O autor apresenta as técnicas fotográficas e cinematográficas como os meios de reprodução da sua época, e a partir disso relata as transformações ocorridas por meio desse processo, tanto no que diz respeito à percepção humana quanto à disponibilização em massa.

O autor afirma que:

Cada um de nós pode observar que uma imagem, uma escultura e principalmente um edifício são mais facilmente visíveis na fotografia que na realidade. A tentação é grande de atribuir a responsabilidade por esse fenômeno à decadência do gosto artístico ou ao fracasso dos nossos contemporâneos. Porém somos forçados a reconhecer que a concepção das grandes obras modificou simultaneamente com o aperfeiçoamento das técnicas de reprodução. Não podemos agora vê-las como criações individuais; elas se transformaram em criações coletivas tão possantes que precisamos diminuí-las para que nos apoderemos delas. Em última instância, os métodos de reprodução mecânica constituem uma técnica de miniaturização e ajudam o homem a assegurar sobre as obras um grau de domínio sem o qual elas não mais poderiam ser utilizadas. (BENJAMIN, 2012b, p. 104).

Ressaltamos que independentemente do tipo de técnica de reprodução em voga, o que se verifica é uma crescente necessidade de adaptação da sociedade e de instituições interessadas em tal técnica. Toda mudança implica inicialmente em rejeição, incertezas, adaptação e apropriação do novo, por isso, por meio da visão de Benjamin (2012a) conseguimos identificar este processo e aplicar na nossa atualidade.

O que percebemos diante disso, é que a reprodução técnica das obras de arte/objetos museológicos possibilita a democratização e acessibilidade dessas a um número maior de indivíduos. O objeto reproduzido permite uma maior proximidade, mesmo que não física,

com o indivíduo, assim a relação desses se torna menos distante e enigmática (GAGNEBIN, 2014), como ocorria nos séculos passados.

No caso desta pesquisa, a digitalização e a fotografia digital são as técnicas de reprodução em nossa conjuntura atual, nas quais o produto é o objeto em formato digital. Visivelmente, observamos uma mudança nos aspectos físicos, de conteúdo e de essência em relação ao objeto físico, dessa maneira compreendemos o objeto museológico digital não como uma cópia, e sim como um outro objeto diferente do objeto museológico físico.

Como visto nos estudos de Benjamin (2012a, 2012b), toda nova invenção técnica sofreu alguma forma de crítica que a impedia de se ampliar. Mas, como vimos, com o passar do tempo e a defesa e utilização das técnicas por alguns profissionais, este panorama foi se modificando. Por isso, consideramos que a digitalização, a fotografia digital e o formato digital não são e não foram diferentes disso, a resistência, que ocorre quase que de imediato à sua invenção, vai dando espaço para a curiosidade e pela crescente demanda estimulada por novos horizontes de comunicação e informação.

Acreditamos que os estudos de reprodutibilidade técnica de Benjamin (2012a; 2012b; 2000; 1994) permitem uma interpretação filosófica deste processo de representação de objetos museológicos digitais, aparentemente tecnicista e aplicável, pois defendemos o pensar sobre as ações e a possibilidade de produção de conhecimento por meio disso. A escolha e definição dos conceitos aqui abordados contribuíram para que iniciássemos uma primeira compreensão em relação aos estudos sobre reprodutibilidade técnica pela perspectiva do momento origem que corresponde as ideias e definições de Walter Benjamin na época de sua elaboração. Cabe ressaltar, que os conceitos por nós considerados representativos do estudo de Benjamin, entrelaçados numa perspectiva filosófica, abrangem tanto a noção de transformação da percepção humana quanto de acessibilidade em massa.

Na segunda etapa desta seção, abordaremos o momento atualidade que corresponde a análise dos artigos científicos levantados, identificados, selecionados e apreciados (etapa 3.2.1) que abordam a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados por uma perspectiva atualizada. Para a discussão desse resultado, extraímos de cada artigo científico todos os trechos que apresentassem os conceitos<sup>22</sup>:

---

<sup>22</sup> Destacamos que ao longo dos artigos analisados, identificamos algumas variações terminológicas dos conceitos, que foram consideradas por compreendermos que se tratava do mesmo significado e/ou abordagem.

aura, reprodutibilidade técnica, destruição da aura, unicidade e autenticidade. Em seguida, realizamos a leitura dos trechos selecionados e sintetizamos os principais aspectos abordados sobre cada conceito no que corresponde sua atualização conceitual.

Apresentaremos cronologicamente uma síntese de cada artigo a fim de identificar as abordagens utilizadas que correspondem a atualização dos estudos sobre reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados:

O artigo *Facts or Fragments? Visual histories in the age of mechanical reproduction* de Arnold (2002) apresenta reflexões sobre a disseminação de informações sobre os templos em Paestum, por meio de imagens impressas, por toda a Europa. O intuito deste artigo é abordar como a linguagem visual possibilitou que objetos tridimensionais fossem amplamente disponíveis por meio da forma bidimensional. Outro ponto discutido, que interessa diretamente para esta pesquisa, é o relacionamento entre as imagens produzidas em massa e o original, e com isso, as consequentes implicações para a aura do objeto. Além disso, identifica a reprodução como um interlocutor entre o original (objeto ou acontecimento) e o visualizador (públicos/usuários).

Nesse artigo, os conceitos “unicidade” e “destruição da aura” não foram identificados. Assim, discutiremos sobre os conceitos “reprodutibilidade técnica”, “aura” e “autenticidade”, a fim de traçar os caminhos teóricos abordados pela atualização conceitual proporcionada por Arnold (2002).

O conceito de “reprodutibilidade técnica” é compreendido como um processo que contribui diretamente na disseminação do conhecimento. Conforme Arnold (2002, p. 457, grifo nosso),

*[...] Benjamin's preoccupation with the impact of **mechanical reproduction** and the subsequent democratization of images has direct relevance to the spread of knowledge about the temples at Paestum through prints as a means of collating the past.*

Dessa forma, podemos compreender que o processo de reprodução técnica transforma o objeto físico em uma fonte de informação, uma vez que possibilita a ampliação de sua visualização, interpretação, informação e, conseqüentemente, produção de conhecimento pelos seus públicos/usuários. Nesse contexto, Arnold (2002, p.465, grifo nosso) expõe que “[...] *the authority or the **aura** of*

*the original has gone in the act of **mechanical reproduction***”, ou seja, a reprodutibilidade técnica passa a ser a própria aura do objeto original.

O autor afirma que essa transformação por meio da reprodução não é considerada como autêntica. A falta de autenticidade é importante para garantir a construção de uma nova história (ARNOLD, 2002). Para o autor, o processo de reprodução é derivado da própria dependência dos indivíduos pelo valor de culto do objeto físico, ou seja, o valor ritualístico, histórico e de tradição, motiva a sua reprodução técnica. Essa abordagem é destacada no trecho a seguir:

*There is no such thing as an **authentic print - reproducibility** is part of the work, and the lack of **authenticity** in prints is important as it constructs a new history, or archaeology of knowledge, as the act of reproduction emancipates art from its dependence on ritual. (ARNOLD, 2002, p. 466, grifo nosso).*

Em *Mechanical reproduction and the world of the colonial artist* de Mitter (2002), são analisados os impactos causados pelo processo de reprodução técnica na produção artística e na formação de uma identidade moderna para a Índia colonial. Para tanto, é exposto o processo de reprodução técnica como fator principal para transformar a Índia em uma “sociedade icônica”, uma vez que considera a reprodução da obra de arte europeia como fonte para serem copiadas pelos indianos, além de possibilitar o acesso as obras, por meio de imagens, a todas as classes sociais da Índia. O artigo também aborda o conflito entre a imagem impressa da Índia com a pintura no que tange os desafios da aura de autenticidade.

Destacamos que os conceitos “destruição da aura” e “autenticidade”, encontrados neste artigo, são utilizados com o mesmo sentido empregado por Walter Benjamin em suas obras, ou seja, no que diz respeito a esses conceitos não foi identificado nenhuma atualização para o contexto social atual. Já o conceito “unicidade” não foi encontrado ao longo do texto.

Dessa forma, apresentamos as abordagens de Mitter (2002) sobre “reprodutibilidade técnica” e “aura”, que foram consideradas por nós como discussões atualizadas dos conceitos. No artigo, o autor trata a reprodutibilidade técnica como um importante processo que reforça a aura do objeto original,

*Since the European artist was expected to engage with original works of art, **reproductions** simply helped to reinforce the ‘aura’ of the original. On the other hand, for the colonial artist, his artistic source was not normally an original European painting or sculpture but its black-and-white or colour **reproduction**. (MITTER, 2002, p. 7, grifo nosso).*

Nesse sentido, subentende-se que a escolha pela reprodução de uma obra original reforça seu valor de culto para a sociedade. Assim, concordamos com Mitter (2002, p. 10, grifo nosso) quando aponta que “[...] **mechanical reproduction**, which arrived in India as part of nascent modernity, was at the heart of an information revolution. Replications on a mass scale were able to transmit pictorial information to a widely dispersed population throughout India as never before”, pois no caso da Índia, as obras de arte europeia puderam ser acessadas amplamente pela população indiana, possibilitando um maior contato com a arte ocidental e suas múltiplas possibilidades de informação.

A partir disso, consideramos que a reprodução técnica do original possibilita outras funções e sentidos para essa reprodução. Conforme aborda Mitter (2002),

*So what was different about the transmission of visual information during the colonial period? As Walter Benjamin reminds us, in ‘principle a work of art has always been reproducible... **Mechanical reproduction** of a work of art, however, represents something new’ (Benjamin 1970:220). In many ways the most interesting aspect of ‘the age of **mechanical reproduction**’ in India is the great ubiquity of popular prints, an essentially colonial-urban art form. Second, in the context of Hindu India, Benjamin’s characterisation of the relationship between the ‘cult value’ and ‘exhibition value’ of art objects is relevant. The **mechanical reproductions** of Hindu deities usher in entirely new functions of these images (ibid.: 224-28) not previously envisaged in the case of temple sculptures or painted icons in temples (as for instance at Nathdvara in Rajasthan), which were earlier confined to their regions in temples, pilgrim sites or homes as*

*sacred icons, but not widely sold as commodities. Another important aspect of this is the mobility of these cult images: devotees do not now need to visit temples in order to view (darshan) them (see Jain, this volume).* (MITTER, 2002, p. 11, grifo nosso).

Para o autor, a reprodução técnica de uma obra de arte é considerada como algo novo. Segundo exemplo citado acima, as reproduções técnicas das divindades hindus apresentam outras formas de usos, tendo em vista a transformação da percepção dos fiéis para com elas e a possibilidade de apreciação e acesso dessas imagens de culto na sua casa ou em outro lugar que não o templo.

No que diz respeito ao conceito de aura, Mitter (2002) afirma que diferentemente do Ocidente a sociedade Indiana

*[...] there was no special 'aura' attached to an 'original' work of art produced by an artistic genius, even though colonial culture had wrought some changes in India. Hence an original painting was often no more important than the **mechanically-reproduced** print.* (MITTER, 2002, p. 26, grifo nosso).

Dessa forma, compreendemos que no contexto social e cultural apresentado pelo autor, o importante é que a obra de arte “chegue” no local, independentemente do formato.

Sobre o artigo *The Frenzy of the Audible: Pleasure, Authenticity, and Recorded Laughter* de Smith (2005), destacamos uma reflexão específica sobre o processo de gravar o riso humano e sua relação com a presença autêntica empregada para preencher lacunas entre o som gravado e o ouvinte. Segundo o texto,

Ressaltamos que os conceitos “destruição da aura” e “unicidade” não foram encontrados no decorrer do texto. O conceito “aura” foi citado uma única vez, utilizado com a ideia de aura secreta, sigilosa. Smith (2005, p. 41, grifo nosso) afirma que “*Coupled with this **aura** of secrecy, the laugh track, although introduced to a public familiar with the idea of recorded voices, seems to have been considered eerie and uncanny from the very beginning of its existence*”.

Nesse contexto, interpretamos que a risada gravada possui uma aura escondida, pelo fato de reproduzir uma emoção humana e que para tanto, ao ser reproduzida aproxima os ouvintes dessa sensação de

felicidade que causa a risada. A aura estaria sigilosa porque não ocorreu no “aqui e agora” que Benjamin (2012a, 2012b) aponta em suas obras.

Em relação a “reprodutibilidade técnica”, o artigo aponta que a fonografia<sup>23</sup> é um meio que transforma a percepção de uma reprodução técnica, uma vez que ao gravar a risada ela estaria transcendendo seus limites, por expressar uma autêntica sensação humana. Conforme Smith (2005, p.25, grifo nosso), “*As with early phonographic demonstrations, the laugh was presented as the spontaneous creaturely expression of authentic embodiment, capable of transcending the limits of **mechanical reproduction***”.

Além disso, o autor aborda que “*As with the performances of Faber’s ‘talking machine’ a century earlier, laughter is seen as a bastion of individual human presence, an expression that seems particularly impervious to **mechanical reproduction***”. (SMITH, 2005, p. 38, grifo nosso). Podemos compreender por meio dessa citação, que a reprodução técnica fonográfica ganha novas dimensões ao expressar sensações autênticas do ser humano, algo que parecia impenetrável ao refletirmos sobre reprodutibilidade técnica segundo Benjamin (2012a, 2012b).

Já o conceito de “autenticidade”, termo com maior ocorrência ao longo do texto, seu significado não foi alterado, porém a forma ao qual foi empregada é que sofreu atualização. O artigo busca apresentar os sinais de autenticidade ao analisar a técnica de gravar o riso, dessa forma, Smith (2005, p. 31, grifo nosso) aponta que “*Laughing records, then, were important ways of establishing the credibility and **authenticity** of early recordings, and to remove anxiety related to interacting with a disembodied, recorded voice*”.

Verificamos que esse artigo tem o intuito de comprovar que a manifestação fonográfica possibilita a autenticidade da expressão reproduzida, segundo aponta Smith (2005, p. 34, grifo nosso) “*The sound of the audience provided a sense of **authenticity**, spontaneity, and ‘liveness’ as well as formally contextualized the radio performance*”. No entanto, o autor aborda a problemática que permeia a autenticidade da expressão reproduzida tecnicamente, uma vez que contrasta o público no estúdio e a gravação do riso, pois ele afirma que “*The argument that contrasts the artifice of the laugh track with the **authenticity** of the studio audience is problematic because the reactions of the studio audience are rarely free from manipulation*” (SMITH, 2005, p. 38, grifo nosso).

---

<sup>23</sup> Técnica de representação gráfica dos corpos sonoros.

Aqui podemos compreender que por mais que a risada seja uma expressão autêntica, nos casos de gravação no estúdio há que se considerar as influências, manipulações, que ocorrem no ato do registro. Para a presente pesquisa, consideramos que os objetos museológicos também podem sofrer alterações no momento que vai ser reproduzido tecnicamente, uma vez que o profissional que realiza a ação pode tomar decisões baseadas em estética, segurança, entre outros.

O artigo *New media and the permanent crisis of Aura*, de Bolter et al. (2006), reflete sobre o conceito de aura de Walter Benjamin nas novas mídias digitais, mais especificamente a "realidade mista", que corresponde a combinação dos melhores aspectos proporcionados pela realidade aumentada e pela realidade virtual, ou seja, é uma tecnologia que une o meio físico com o virtual. Dessa forma, o artigo busca argumentar como a realidade mista pode aumentar as possibilidades para designers e artistas e, assim, permitir a evocação da aura por meio de novas maneiras.

Cabe evidenciar, que o único conceito não encontrado neste artigo, foi o de "unicidade", já o conceito de "autenticidade" foi exposto apenas duas vezes tal qual seu significado, não tendo promovido nada de novo à sua definição. Em relação aos demais conceitos, foram encontrados em contextos diversos tanto para referir a ideia imaginada por Benjamin (2012a, 2012b, 2000, 1994) quanto para propor novas significações a fim de atender a abordagem teórica proposta no artigo. De acordo com o propósito deste resultado, discorreremos sobre o que foi atualizado no artigo em relação aos conceitos "aura", "reprodutibilidade técnica" e "destruição da aura".

Sobre a "reprodutibilidade técnica", a única reflexão que atualiza a perspectiva de Benjamin é quando os autores do artigo afirmam que "*Aura has not definitively decayed in the age of **mechanical and now electronic reproduction***". (BOLTER et al., 2006, p. 34, grifo nosso). Dessa forma, os autores apontam que a reprodução técnica, assim como a reprodução eletrônica denominada para corresponder a técnica atual, não deteriorou por completo a aura das coisas, uma vez que essa experiência de reprodução fortalece a ideia de imediatismo da aura, como também, as novas possibilidades de conhecimento e reflexão entorno da reprodução.

No que tange o conceito "destruição da aura"<sup>24</sup>, identificamos alteração no conceito quando os autores apontam que:

---

<sup>24</sup> Neste artigo, encontramos muitos sinônimos para o conceito "destruição da aura", todos foram considerados nesse resultado.

*With his notion of **aura**, Benjamin identified a vital element in our culture's reception of reproductive media. We will argue, however, that Benjamin was wrong if he thought audiences and producers would accept a final and irrevocable **loss of aura** in their popular media forms. What Benjamin identified was not **the end of aura**, but rather an ongoing crisis, in which the experience of **aura** is alternately called into question and reaffirmed.* (BOLTER et al., 2006, p. 21-22, grifo nosso).

Nessa afirmação, é questionada a concepção de destruição da aura apontada por Benjamin (2012a, 2012b). Para os autores do artigo, Benjamin não identificou o fim da aura, e sim uma crise em movimento, na qual a experiência da aura é problematizada, analisada e reiterada. Essa ideia pode ser exemplificada por meio do trecho a seguir:

*Throughout its history film has offered a critique of the **decay of aura** in other media while asserting its own ability to capture the authentic. For example, the common practice of making film versions of 'great literature' was an expression of both homage and critique. While acknowledging that these literary texts provided great stories, filmmakers were also suggesting that their films could retell these narratives in ways that made them more authentic, more accessible to a vast popular audience. For that audience, they were in effect reasserting, not destroying, the **aura** of these works.* (BOLTER et al., 2006, p. 33-34, grifo nosso).

No exemplo acima, os autores abordam a ideia de que a reprodução técnica de uma obra literária para uma versão cinematográfica refere-se a uma expressão de homenagem e crítica. Além disso, consideram que esse processo não destrói a aura da obra reproduzida, e sim reafirmam a mesma.

No que tange o conceito de “aura” os autores criam sua própria definição para atender o objetivo de sua reflexão, assim apontam que “*As a first approximation – for the practical purpose of experience design – we have defined ‘aura’ as the personal and cultural*

*significance that an object or place holds for an individual or a group of viewers*” (BOLTER et al., 2006, p. 23, grifo nosso). Segundo os autores, aura corresponde ao significado atribuído à um objeto ou lugar, por um indivíduo ou por um grupo, que represente aspectos sociais e culturais de forma particular ou coletiva.

No entanto, os autores reconhecem que a definição de aura de Benjamin (2012a, 2012b, 2000, 1994) é mais profunda e ambígua. Além do mais, reconhecem que cada tipo de formato digital, dispõe de maneiras diferentes de evocar sua aura (BOLTER et al., 2006). O extrato a seguir, apresenta essa ideia:

*In the Oakland Cemetery, for example, a physical tour of the cemetery should be high in **aura**, and a tour supported by augmented reality perhaps equally high. Because both the human-guided tour and the augmented tour maintain the user’s physical connection to the site, the experience will be felt as unique. Physical presence should enhance the **aura**. In this respect, MR experiences should be more effective at conveying **aura** than other media forms. As with presence itself, however, any media technology could enhance **aura** by building a sense of distance-through-proximity. In the case of historical or cultural sites, this enhancement can be achieved by providing information about the place or object that establishes connections with the viewer’s previous knowledge.* (BOLTER et al., 2006, p. 29, grifo nosso).

Dessa forma, os autores abordam que qualquer tecnologia utilizada pode aumentar a aura, desde que construa uma sensação, ou seja, uma experiência de proximidade com a distância. Segundo os autores, proporcionar informações sobre o objeto ou lugar, possibilita a conexão entre o indivíduo e aquilo que vai observar, pois ao conhecer mais detalhadamente a singularidade do objeto ou lugar em questão, o indivíduo constrói pontes, ou seja, se aproxima e passa a apreciar o observado de forma diferenciada.

Conforme os autores:

*If the user knows that she is not in the physical location (e.g. in the Botanical Gardens), then the experience should only invoke a mild sense of*

*aura, or what we might call the 'memory of the aura' of these monuments. The absence of mediation, or the sense of being in another place, is not sufficient to constitute an experience of aura. In this case the user may feel that she is in a place other than the laboratory where her body is located, but she will know that the place is cyberspace, not the physical space of the gardens. (BOLTER et al., 2006, p. 30, grifo nosso).*

Nesse sentido, refletimos sobre a ideia de que o indivíduo, ao vivenciar a situação acima, perceberá que não possui relação de dependência entre o espaço físico e o espaço virtual, o que unirá a experiência é a memória da aura, pois o indivíduo pode sentir saudade por uma visita física realizada no espaço, mesmo que nunca tenha visitado presencialmente o lugar. Para os autores, é possível experimentar sensação de presença sem experimentar a aura (BOLTER et al., 2006).

Já em relação a uma tecnologia digital menos desenvolvida, os autores apontam outras percepções. Por exemplo, no que diz respeito a aura da fotografia, os autores apontam que:

*Benjamin argued that a daguerreotype, each of which was unique, maintained the aura that belonged to portrait painting. We would argue that a photographic print can share in the aura of the original by awakening the memory of aura, especially because of the causal relationship between the original and every print. (BOLTER et al., 2006, p. 30, grifo nosso).*

Ao identificarem a ideia de Benjamin de que cada daguerreótipo é único, os autores interpretaram que a cópia fotográfica seria a forma de compartilhar a aura do objeto original por meio do estímulo da memória da aura, uma vez que consideram a relação do original com cada impressão como dependentes.

Por fim, o artigo conclui que a reprodução técnica, seja na era da fotografia e do filme como também na era da tecnologia digital, apresenta o efeito de dessacralizar a aura dos objetos e lugares (BOLTER et al., 2006). Dessa forma, os autores ressaltam que a reprodutibilidade técnica não deseja desaparecer com a experiência da aura, mas sim reivindicar que a arte aurática é o único estilo legítimo,

pois conforme abordam Bolter et al. (2006, p.36) “*Digital technology increases the options for designers and allows the invocation of **aura** in new ways*”.

O artigo *Walter Benjamin in the age of digital reproduction: Aura in education: A rereading of “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”* de Peim (2007) apresenta uma discussão sobre a aura como um importante elemento da representação simbólica. O autor busca compreender como as ideias de Walter Benjamin, no que tange os aspectos da reprodutibilidade técnica, podem ser atualizadas e aplicadas no campo da educação. Dessa forma, o artigo aborda que essas ideias são relevantes para pensar o domínio dos currículos, e afirma que os textos possuem aura.

Destacamos que os conceitos “destruição da aura” e “unicidade” não são explorados ao longo do texto. Em relação ao conceito “reprodutibilidade técnica”, é apenas utilizado quando é citado o ensaio de Walter Benjamin “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, e também para significar exatamente o que defende Benjamin em seu ensaio, ou seja, a reprodutibilidade técnica enquanto processo.

No que diz respeito ao conceito “autenticidade”, esse é citado conforme as ideias de Benjamin, sua problematização ocorre ao longo do artigo, porém não identificamos uma atualização conceitual que pudesse reformular o pensamento da autenticidade do objeto ao passar pelo processo de reprodutibilidade técnica. Não havendo atualização das características e ideias dos conceitos apontados acima, partimos para a compreensão do conceito de “aura” no presente artigo analisado.

Para Peim (2007, p. 365, grifo nosso), “*The word ‘aura’ here, as I am using it, seems to refer to the excess of meaning that attaches to any symbolic entity.*”, ou seja, a aura do objeto corresponde ao excesso de significado atribuído a ele, tendo em vista sua natureza simbólica. Dessa forma, como ocorre com “[...] any **aura**, there can be no strict determination of its significance: it belongs to the indeterminable domain of the symbolic [...]” (PEIM, 2007, p. 366, grifo nosso), assim compreendemos que a aura do objeto possui múltiplas abordagens conforme os significados herdados, acumulados e atribuídos em suas práticas.

Peim (2007, p. 368, grifo nosso) afirma que a “[...] **aura**, conceived of both as the excess of signification and as the special status that discourse gives to a text or object; [...]”. Além disso, aponta que o autor ao criar o objeto, empresta sua identidade e carrega consigo a própria aura atrelada ao seu nome. Assim, compreendemos que criador e criatura compartilham da mesma aura, e possibilitam a exploração de

diferentes significações por meio de suas interpretações simbólicas.

Segundo Peim (2007), o conceito de aura, constituído por ele baseado nas ideias de Benjamin, é fundamental para a produção de conhecimento. O autor acredita que, “*The concept of **aura**, offers one way of thinking through the implications of the changing conditions of knowledge and of re-examining questions about the authority of knowledge [...]*”. (PEIM, 2007, p. 368-369, grifo nosso), ou seja, a aura é um elemento crucial para refletir sobre as mudanças no conhecimento e em sua autoridade. Além do mais, de acordo com Peim (2007, p.377, grifo nosso), “***Aura**, it seems, is not a feature of art, culture or knowledge that can be simply eradicated. **Aura** always returns*”.

Por fim, o autor cria para o contexto ao qual explora, a educação, a ideia que corresponde a

*[...] a **politics of aura**, a politics of the symbolic meanings and their social cultural resonances that attach to certain objects and fields of knowledge such as canonical texts, works of art, established bodies of knowledge that are embedded in curricula.* (PEIM, 2007, p. 377, grifo nosso).

Compreendemos que esta proposta, denominada “política da aura”, pode ser desenvolvida nos aspectos das instituições museológicas, mais especificamente, no processo de musealização dos objetos, a fim de fortalecer os significados simbólicos dos objetos e sua repercussão cultural.

O artigo *They have eyes that they might not see: Walter Benjamin's aura and the optical unconscious* de Conty (2013) busca analisar o significado da elaboração do conceito de aura de Walter Benjamin a partir das diferentes concepções de aura encontrada nos textos desse autor. Assim, o objetivo do artigo é explicar e destacar divergências entre os dois conceitos de aura definidos por Benjamin e descritos no artigo, a fim de redefinir o inconsciente óptico no trabalho de Benjamin. A autora apresenta em seu texto, a substituição de uma aura tradicional por uma aura inconsciente, que possibilite que o passado receba o nosso olhar sem ser apropriado pelo poder institucional, ou seja, sem ser conduzido por algo ou alguém.

Ressaltamos que os conceitos “autenticidade” e “unicidade” não são encontrados no corpo do texto. Já o conceito de “destruição da aura” aparece como “declínio da aura”, mas apenas para significar a ideia de

Benjamin ao pensar sobre a consequência do processo de reprodutibilidade técnica. Sobre o conceito de “reprodutibilidade técnica”, identificamos que o uso desse ao longo do texto reafirma as ideias de Benjamin (2012a), assim não foi encontrado neste conceito nenhuma atualização conceitual.

Dessa forma, discorreremos sobre a atualização do conceito de “aura” presente no artigo analisado. Conty (2013, p. 478, grifo nosso) questiona-se “[...] *does the **aura** inhere in the object or is it a projection (like fetishism) on the part of the observer?*”. Reconhecemos que esse questionamento é um ponto importante a ser considerado, pois é necessário compreender se a aura está no objeto ou foi criada no momento que o objeto passa a ser observado. Esta ideia está relacionada com o valor de culto que Benjamin (2012a) nos aponta em sua obra, pois ao identificarmos como único, o objeto recebe uma carga valorativa, ritualística, histórica e com tradição, e assim, ganha uma dimensão aurática.

Segundo Conty (2013),

*If the distance of the **aura** can be understood as temporal rather than spatial, when, as Benjamin writes in his ‘Little History of Photography’ essay, time fuses with appearance, then it becomes clear that the aura so described does not disappear with the arrival of **mechanical reproduction**. (CONTY, 2013, p. 479, grifo nosso).*

Assim, a autora afirma que a aura não só não desaparece, como também, se sobrepõe de maneira importante para o fortalecimento da história. Segundo Conty (2013), Benjamin visualiza as técnicas de reprodução de sua época (fotografia e filme) como meios para acessar um passado perdido de vista, apagado da história e da mente consciente, um passado capturado em uma imagem que coloca o presente em foco. Nesse contexto, a autora atualiza o pensamento de aura de Benjamin, quando considera que a aura do objeto não desaparece ao ser reproduzida.

Conty (2013) exemplifica essa ideia ao afirmar que:

*[...] the technologically mediated image can be seen only when this dialectic of making near and making distant is frozen by the flash of the camera, which rips the ‘tiny spark of contingency’*

*out of the long-forgotten past. Benjamin calls this standstill a 'dialectical image', an image that seems to encompass the 'magical value' of the aura once it has been freed from the restrictions of the cult image. (CONTY, 2013, p. 480, grifo nosso).*

A autora considera que a imagem digital só pode ser visualizada, quando o flash da câmera é capturado e, então, a dialética de aproximar e distanciar é solucionada. De acordo com a autora, esta ação é denominada por Benjamin de “imagem dialética”, na qual aparentemente incorpora o valor mágico, ritualístico, do objeto. Nesse caso, no âmbito do objeto museológico digital, pode-se compreender que o objeto físico tem sua aura reforçada no momento que é reproduzido para o meio digital, uma vez que o flash da câmera ou do scanner soluciona a questão de aproximação e distanciamento dos objetos físico e digital.

Sobre o artigo *Aura, cult value, and the postmodern crowd: A Durkheimian reading of Walter Benjamin's artwork essay* de Schiermer (2013), identificamos uma reflexão entorno do ensaio “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin, na qual o autor busca por meio de uma visão durkheimiana compreender a relação entre culto e objeto de culto. O autor tem por objetivo pensar um modelo teórico que atenda às necessidades de uma realidade pós-moderna, para tanto realiza uma leitura do ensaio de Benjamin e principalmente dos conceitos “aura” e “valor de culto” pela lente de análise durkheimiana, a fim de criticar a obra de Benjamin e as leituras padrões feitas de seu ensaio.

Apontamos que neste artigo, o conceito de “autenticidade” não é explorado ao longo do texto. No que tange os conceitos “reprodutibilidade técnica”, “destruição da aura”<sup>25</sup> e “unicidade”, eles estão apresentados ao longo do artigo para referenciar a mesma ideia conceitual que Walter Benjamin emprega em suas obras. Dessa forma, não encontramos nenhuma atualização conceitual em relação a esses conceitos citados acima.

Assim, partimos para a identificação da atualização do conceito de “aura” no presente artigo. Segundo Schiermer (2013),

*[...] mass circulation of images and objects does,*

---

<sup>25</sup> No artigo este conceito foi utilizado como “desaturatização”, “decadência da aura” ou “perda da aura”, para significar a mesma ideia deste.

*at least on one level, destroy the **aura** of things – their unique position in space and time. But it also makes an extended and mediated cult possible, furnishing the circulating objects with another form of attraction: ‘cult value’”.*

O que podemos compreender por meio dessa afirmação, é que a ideia de Benjamin (2012a, 2012b, 2000, 1994) de que quando a aura desaparece o valor do culto também se dissolve não está completamente correta para Schiermer (2013). Para o autor, em algum nível a aura do objeto reproduzido pode desaparecer no que refere a sua posição singular no espaço e tempo, porém no nível do culto, o objeto amplia sua possibilidade de ser apreciado e cultuado.

Nesse sentido, Schiermer (2013) reflete e exemplifica pela perspectiva durkheimiana que,

*[...] the copy is also an original, an object for an empirically existing collective. Thus, the copies do not simply dissipate the ‘sense of originality’ or **aura** clinging to the original. To be sure, the innumerable reproductions of Mona Lisa scattered over the world do influence our perception of the original Mona Lisa hanging in the Louvre. Her **aura** is waning. Yet, as Durkheim would point out, it is only because of the existence of innumerable copies keeping the cult alive that people finally come around to see the original. (SCHIERMER, 2013, p. 203-204, grifo nosso).*

Para Schiermer (2013), as cópias não desaparecem com a originalidade do objeto e/ou aura atrelada ao original. Na verdade, ele afirma por meio do exemplo da obra “Mona Lisa” que justamente é a reprodução em massa que sustenta o culto entorno dela, e que assim, os indivíduos buscam conhecer a obra original. Por fim, o autor afirma a necessidade de atualizar o conceito de aura de Benjamin para uma perspectiva neo-durkheimiana, uma vez que ele considera que essa perspectiva proporciona uma compreensão adequada para a cultural atual, principalmente no que tange os objetos reproduzidos em massa e as novas tecnologias de reprodução (SCHIERMER, 2013).

De acordo com Schiermer (2013), a cópia também é um original, dessa forma, concordarmos com o autor e evidenciamos que o objeto museológico digital também é um objeto. Além do mais, o objeto

museológico digital intensifica o valor de culto do objeto museológico físico que está salvaguardado no museu, estimulando inclusive a observação presencial desse.

O artigo *The Aura of Luxury: Cultivating the Believing Faithful from the Age of Saints to the Age of Luxury Brands* de Kovesi (2016) aborda a relação entre os objetos de adoração sagrada do passado com a adoração moderna de marcas de luxo. A autora embasa sua reflexão na aura dos objetos de culto, apresentada no ensaio de Walter Benjamin “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”. Assim, Kovesi (2016) busca argumentar sobre os caminhos imprescindíveis para se criar e manter a aura de um objeto e gerar consequentemente o culto, seja a um artefato sagrado do séc. XIV ou a marcas de luxo, exemplo Dior, do séc. XXI.

Com a leitura na íntegra do artigo, percebemos que os conceitos “destruição da aura” e “unicidade” não foram abordados. Já os conceitos “reprodutibilidade técnica” e “autenticidade” são identificados ao longo do texto, no entanto, fazem referência ao significado empregado nas obras de Walter Benjamin (2012a, 2012b, 2000, 1994), ou seja, não houve uma atualização conceitual desses.

Em relação ao conceito de “aura”, a autora constrói uma discussão atualizada pela perspectiva do seu objeto de estudo, as marcas de luxo. Para Kovesi (2016), a marca de luxo é o que legitima a aura do objeto reproduzido, ou seja,

*[...] the mark that simulataneously carries the **aura**, and which certifies the **aura**. The reliquary, its context, and its positioning, together with adjunct tales of origin myths and miracles, all narrate the preciousness of the object in a mode with striking similarities to contemporary luxury brand strategies [...]. (KOVESI, 2016, p. 113, grifo nosso).*

Dessa forma, a autora afirma que na época da reprodutibilidade técnica “[...] *the **aura** depends on a meshing of three factors: the original object, the brand, and its location.*”. Interpretamos por meio disso, que a aura só existe se for criada e mantida por meio da adoração do objeto original, da ligação desse com sua marca, ou seja, o que caracteriza aquele objeto como autêntico, e o local sagrado o qual é criado para proporcionar esse vínculo de adoração com o objeto reproduzido.

No artigo, a discussão está baseada nos produtos reproduzidos da marca de luxo e nas lojas, pontos de venda, que são criadas para adoração do produto, ou seja, que contém uma dimensão aurática. A fim de dialogar essa ideia com a presente tese, pensamos nesses três fatores que a aura depende, como: o objeto museológico (como o objeto original); o nome da instituição museológica que salvaguarda os objetos museológicos (como a marca); e as plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web* (como a localização), pois são esses que dão base e disseminam objetos museológicos digitais.

No artigo *Benjamin, the Image and the End of History* de Van Den Akker (2016), a reflexão está fundamentada no ensaio “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin, mais especificamente o que concerne o reconhecimento da arte pelo seu valor de exposição e não pelo seu valor de culto, ritualístico. Dessa forma, o autor argumenta que o olhar historicizante já não tem mais função para a atender a arte, por isso ele apresenta uma tese sobre o fim da história por meio da situação que se encontra a imagem na mídia contemporânea.

O conceito de “unicidade” não foi explorado ao longo do artigo, e os conceitos “destruição da aura” e “autenticidade” foram citados conforme empregado nas obras de Benjamin (2012a; 2012b; 2000; 1994). Assim, discorreremos sobre a atualização conceitual de “reprodutibilidade técnica” e “aura” utilizados no presente artigo.

Segundo Van Den Akker (2016, p.47, grifo nosso), no que tange o conceito de “reprodutibilidade técnica”, “[...] *it no longer makes sense to distinguish between originals and their reproduction, the work's substantive duration ceases to matter and authenticity is no longer a criterion for artistic production*”. O autor ressalta que nessa nova conjuntura as distâncias entre original e a reprodução são superadas e a autenticidade já não é mais o critério para legitimar uma obra de arte, por isso a aura desaparece e a dependência com o valor de culto chega ao fim.

Assim, Van Den Akker (2016) reflete que:

*If the new technologies of **mechanical reproduction** “liberate” the artwork from its remote dependence on tradition and ritual as Benjamin claims, and this remote dependence comes into view because of a historicising gaze which makes us aware of the work's **authenticity** and invests it with its **aura**, then the work of art*

*designed for reproducibility makes this historicising gaze superfluous. Therefore, it is this historicising gaze that withers in the age of mechanical reproduction.* (VAN DEN AKKER, 2016, p. 50, grifo nosso).

A partir dessa afirmação, podemos compreender que na época da reprodutibilidade técnica, no âmbito das novas tecnologias, a relação de conexão do objeto original com sua historicidade, tradição e ritual já não é o primordial neste processo. Aqui identificamos que o olhar historicizante que traz consciência da autenticidade do objeto original se torna desnecessário, mesmo que seja esse olhar historicizante que legitima a reprodução técnica.

Em relação ao conceito de “aura”, Van Den Akker (2016, p.50, grifo nosso) afirma que “[...] *aura is the result of a historicising gaze.*”, ou seja, o vínculo do objeto com sua aura corresponde ao olhar historicizante lançado a ele. Consequentemente, o objeto passa a ser valorizado em relação aos seus ritos, mitos, tradição, historicidade, de modo que fortaleça seu valor de culto e apresente sua existência no tempo.

Conforme aponta Van Den Akker (2016, p. 51, grifo nosso), “*In our information society, where the image is everywhere at once, reproductions and art designed for reproducibility circulate. In place of aura, there is buzz.*”. Dessa forma, compreendemos que as reproduções já são uma realidade para a sociedade da informação e do conhecimento e, por isso, devem ser gerenciadas de forma que essas imagens reproduzidas sejam disseminadas em todos os cantos do mundo, tornando-as acessíveis a um número maior de pessoas.

O autor finaliza sua reflexão, constatando que a autenticidade e a aura já não fazem mais sentido nesse novo contexto, pois o que realmente importa para essa realidade não é a aura e sim a produção de ruído que causa essa disseminação e essa quantidade de imagens reproduzidas. Ao relacionarmos as ideias do autor com o objeto de estudo da tese, compreendemos que o fato do objeto museológico ser reproduzido para o meio digital significa que foi lançado a ele um olhar historicizante, que segundo Van Den Akker (2016) é esse que vincula o objeto com sua aura e autenticidade. Porém, o autor nos estimula a pensar sobre a produção em grandes quantidades de objetos museológicos digitais e a pouca ou nenhuma informação sobre os mesmos ao serem disseminados nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*.

Em *The Culture of the Copy*, Leach (2016) questiona se a cópia essencialmente é algo ruim e qual o desafio do conceito de autenticidade nessa abordagem. Para isso, o autor explora o desenvolvimento histórico da cultura humana e sua formação baseada em um constante processo de reprodução.

Constatamos que os conceitos “destruição da aura” e “unicidade” não são encontrados ao longo do artigo. Os demais conceitos “reprodutibilidade técnica”, “autenticidade” e “aura” foram explorados e atualizados para o contexto social e cultural da atualidade.

Quanto ao conceito “reprodutibilidade técnica”, este foi identificado ao citar o ensaio de Walter Benjamin “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”. No entanto, verificamos o uso do conceito “reprodutibilidade digital” para dialogar com o processo técnico utilizado pela sociedade atual. Assim, Leach (2016) caracteriza e analisa os aspectos relacionados com a reprodutibilidade digital quando aborda que:

*Certainly we have reached a new condition. Some qualities might be lost in the initial ‘digitisation’ of an artwork, in that inevitably the process of turning an original into ‘zeros and ones’ must itself be an approximation – albeit a close approximation – of the original. However, if the work is created digitally in the first place it can be copied endlessly without suffering the progressive deterioration as might have happened in the previous mechanical age. Further, the technical possibilities in our age of **digital reproduction** – of cutting and pasting, and cloning – are greatly enhanced. In this culture of ‘likes’ and of ‘tweets’ and ‘re-tweets’, it is not the original that is important, but the number of times it is replicated. Originality has given way to replication and repetition. (LEACH, 2016, p. 129, grifo nosso).*

O que o autor nos aponta, é que a reprodutibilidade digital nos apresenta uma nova forma de apreciar os objetos, por mais que a qualidade mude. O que se destaca nesse processo é a mudança na percepção desses objetos reproduzidos, uma vez que o importante na época do digital é justamente o reproduzir e o compartilhar, infinitas vezes se for o caso.

Nesse contexto, Leach (2016) atualiza o conceito de

“autenticidade” ao problematizá-la, pois o autor compreende que a reprodução digital supera essa relação de dependência do objeto original com a sua autenticidade. Ou seja, o próprio processo de reprodutibilidade, “[...] *in the form of mimicry, copying and repetition – has always already informed the development of such Works*” (LEACH, 2016, p.133), legitima a relevância da obra de arte/objeto.

No caso do conceito de “aura”, esse foi citado uma única vez para abordar que na atual cultura de reprodução, o original já não possui tanta relevância, e por isso a aura se esgota (LEACH, 2016). Assim, reconhecemos que o autor busca apresentar a realidade da reprodução digital como algo que já se encontra constituído culturalmente em nossa sociedade, e por isso cabe a atualização do pensamento de Benjamin (2012a; 2012b; 2000; 1994) para as necessidades atuais de informação no que tange a essa cultura de reprodução. É por isso que estamos tratando aqui do objeto museológico digital e de suas possibilidades de representação, considerando também suas formas de preservação, comunicação e pesquisa no meio *web*.

Por fim, ao identificamos as abordagens empregadas nos conceitos “reprodutibilidade técnica”, “aura”, “autenticidade”, “unicidade” e “destruição da aura”, tanto no momento origem quanto no momento atualidade, averiguamos quais abordagens conceituais são mais significativas para o embasamento da presente tese. A partir disso, elaboramos definições próprias dos conceitos referidos acima, a fim de fundamentar os estudos sobre a representação do objeto museológico digital.

Diante disso, desenvolvemos significações que dialoguem com o contexto da sociedade da informação e do conhecimento e das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Assim, para a presente tese consideramos as definições conceituais abaixo:

**Reprodutibilidade Técnica** – Processo de reprodução técnica, aqui denominado de “reprodutibilidade digital” e/ou “reprodução digital”<sup>26</sup>. Trata-se de um processo de transformação do objeto físico para um objeto digital. A reprodutibilidade digital permite a democratização e acessibilidade dos objetos físicos, uma vez que são criadas reproduções digitais desses objetos e, após, disseminadas na rede. No que tange os museus, a reprodutibilidade digital ocorre no processo de

---

<sup>26</sup> Meio de reprodução do séc. XXI.

transposição do objeto museológico físico para o objeto museológico digital. Compreendemos que a reprodutibilidade digital contribui para a produção do conhecimento, e para tanto deve fortalecer esse objeto museológico digital como fonte de informação. Ao selecionarmos o objeto museológico físico para ser reproduzido, estamos reforçando sua aura e o seu valor de culto para a sociedade, mas sem criar relações de dependência. A reprodução digital amplia as possibilidades informacionais do objeto museológico físico salvaguardado na instituição museológica, pois entendemos que esse processo cria um outro objeto com uma nova história, funções e sentidos. Além disso, estabelece uma nova forma de percepção e apreciação desse objeto museológico digital pelos públicos/usuários na era da reprodução e do compartilhamento.

**Aura** – Significado atribuído ao objeto ou lugar, por um indivíduo ou grupo, que representa aspectos sociais e culturais de forma particular ou coletiva. Refere-se a essência do objeto, o elemento próprio que o caracteriza pelo seu valor de culto, ritualístico, de tradição e histórico. Pela perspectiva do museu, ao passar pelo processo de musealização o objeto se torna objeto museológico e recebe um valor patrimonial, informacional e documental que se soma a aura dele adquirido ainda em sua origem. Nesse processo, o objeto museológico reforça sua dimensão aurática e perde sua função utilitária para o qual foi criado, bem como alguns elementos essenciais que correspondem especificamente ao seu “aqui e agora” no momento de concepção. No caso do objeto museológico digital, consideramos que sua aura sobrepõe a já existente, bem como reforça a sua historicidade, tradição, ou seja, seu significado simbólico e sua repercussão cultural. A reprodutibilidade digital passa a ser a própria aura do objeto museológico digital, pois por meio desse processo é que podemos acessar um passado perdido de vista ou um patrimônio cultural que se encontra distante geograficamente de indivíduos de diversas

partes do mundo.

**Autenticidade** – Propriedade singular do objeto original que expressa a relação do “aqui e agora”, ou seja, a relação do objeto original com o seu local ao qual foi estabelecido. Apresenta os aspectos autênticos do contexto do objeto original, baseado na tradição e historicidade desse, assim a autenticidade é o que torna o objeto real, verdadeiro, legítimo. No âmbito dos museus, são as informações extrínsecas sobre o objeto museológico, que aproximam esse de sua origem, de sua autenticidade, e legitimam-no como patrimônio de cultura material de uma coletividade. O fato do objeto museológico ser um autêntico representante da cultura material representada no museu fortalece sua relevância para ser salvaguardado e comunicado para a sociedade. Quando refletimos sobre a autenticidade do objeto museológico digital, identificamos que a reprodução digital supera a relação de dependência com o objeto museológico físico, pois a estrutura, o conteúdo, os usos empregados e a forma de apreciação pelos públicos/usuários são diferenciadas. Aqui compreendemos que a falta de autenticidade é importante para construir uma nova história a partir da reprodução.

**Unicidade** – Característica de singularidade do objeto original, é o que torna esse único no mundo e que o diferencia dos demais idênticos a ele. É aquilo que envolve o objeto original, ou seja, o que conecta ele a sua essência. No contexto das instituições museológicas, compreendemos a unicidade como o elemento que identifica esse objeto original, como objeto museológico que possui valor patrimonial, informacional e documental para uma determinada coletividade. No que tange a inserção do objeto museológico digital no ambiente *web*, a unicidade é representada pelas informações que ligam o objeto museológico a sua essência, nesse caso, o museu que o salvaguarda fisicamente e as características que legitimam este como patrimônio cultural. Nesse

contexto, o objeto museológico digital é o que liga os públicos/usuários heterogêneos da sociedade da informação e do conhecimento com à essência de patrimônio cultural do objeto museológico.

**Destruição da Aura** – Refere-se à consequência do processo de reprodução, ela transforma a percepção humana e amplia o acesso em massa pelos indivíduos ao aproximá-los do objeto original, por meio de sua reprodução. Assim, compreendemos o conceito como um elemento que potencializa a aura do objeto e não a destrói, por isso consideramos que a melhor nomenclatura para este conceito é “Validação da aura”, pois esse reafirma a aura do objeto original por meio da problematização, análise e reiteração ao ser reproduzida e legitimada pelo seu valor ritualístico, histórico e de tradição. Pela perspectiva do museu, a aura do objeto original é ratificada quando esse passa a se tornar objeto museológico, pois reafirma a sua relevância para uma coletividade e confere seu status de patrimônio cultural. Nesse caso, evidenciamos que a “Validação da aura” é o que implica disponibilizar os objetos museológicos digitais no ambiente *web*. Pois ela é o ponto que estabiliza o conflito entre a aura do objeto museológico físico e a sua reprodução digital, uma vez que é ela que possibilita que o objeto museológico chegue às massas e seja apreciado por aquilo que representa, mas com significações e funções diferenciadas perante a nova configuração social.

Diante do exposto, seguimos para identificação e análise das classes extraídas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) que dialogam com a representação da informação de objeto museológico digital, baseadas nos estudos de reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados. Para tanto, selecionamos as classes do Modelo CIDOC-CRM que melhor se enquadram na perspectiva apontada e, em seguida, justificamos os aspectos de conexão entre as classes do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM e a representação do objeto museológico digital.

## 4.2 Diálogos entre o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM e o objeto museológico digital

Para atendermos o segundo objetivo específico, *Identificar no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM as classes que dialogam com a representação de objetos museológicos digitais na perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados*, seguimos o indicado na etapa 3.2.2 dos procedimentos metodológicos, com o intuito de estabelecer pontos de diálogo entre as classes do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e o objeto museológico digital, visando a reflexão sobre as possibilidades de representação desse.

O objetivo desse resultado é contribuir para uma discussão atualizada da documentação museológica, fundamentada no documento internacional do campo da Museologia e dos museus, no que concerne as mudanças do objeto museológico, salvaguardado em instituições museológicas. Visto que no contexto da sociedade da informação e do conhecimento e das tecnologias de informação e comunicação (TICs), o objeto museológico é reproduzido digitalmente e disponibilizado na rede com a finalidade de ampliar as possibilidades de comunicação e informação e se aproximar dos públicos heterogêneo que circulam nesse ambiente.

Assim, partimos para a leitura detalhada do modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e identificação das classes que dialogassem com o objeto museológico digital na perspectiva da reprodutibilidade técnica. Recorremos ao site do CIDOC-CRM (2017) para verificar as possibilidades de representação que o documento oferecia e encontramos uma lista de categorias de informação (anexo A), criada pela equipe do Comitê Internacional para Documentação (CIDOC), que agrupam classes e propriedades relativas a assuntos nos quais o patrimônio cultural pode ser abordado.

Em seguida, iniciamos a escolha dessas categorias de informação (anexo A), partindo do pressuposto de que o objeto museológico digital é um objeto singular, agregado de informações, com características advindas do seu formato, conteúdo, apreciação e usos, e que possui proximidade com o objeto museológico físico salvaguardado na instituição museológica. Dessa forma, selecionamos na lista de categorias mencionada acima, as que melhor fundamentam a ideia de representação do objeto museológico digital pela perspectiva da reprodutibilidade técnica. As categorias selecionadas foram: “Object Production Information”, “Image Information, Object and Carriers” e

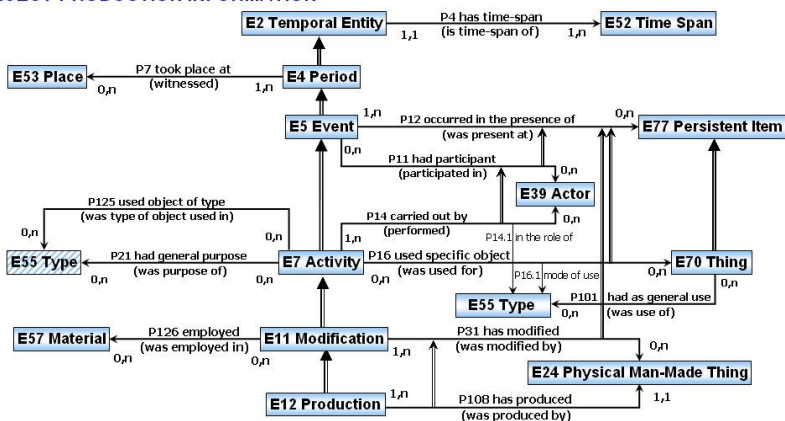
“Changing Thing”.

Na categoria de informação “Object Production Information”, destacam-se as classes e as propriedades relacionadas com as informações sobre a produção de objetos (anexo A), são essas: *E2 Temporal Entity*, *E4 Period*, *E5 Event*, *E7 Activity*, *E11 Modification*, *E12 Production*, *E24 Physical Man-Made Thing*, *E39 Actor*, *E52 Time-Span*, *E53 Place*, *E55 Type*, *E57 Material*, *E70 Thing*, *E77 Persistent Item*. E as propriedades: P4 has time-span, P7 took place at, P12 occurred in the presence of, P11 had participant, P14 carried out by, P16 used specific object, P21 had general purpose, P31 has modified, P101 had as general use, P108 has produced, P125 used object of type, P126 employed. (CIDOC-CRM, 2017).

A Figura 15 ilustra as relações entre as classes e as propriedades sobre a informação de produção do objeto no modelo CIDOC-CRM.

Figura 15 - Informação de produção do objeto

#### OBJECT PRODUCTION INFORMATION



Fonte: CIDOC-CRM (2017).

Na presente tese, ao considerarmos que o objeto museológico digital é produzido, informações referentes a esta ação devem ser registradas. Dessa forma, selecionamos todas as classes e propriedades da categoria de informação “Object Production Information”, com o intuito de representar o máximo de informações que contemplam o ato de produção de algo novo, baseado em um objeto museológico físico já existente.

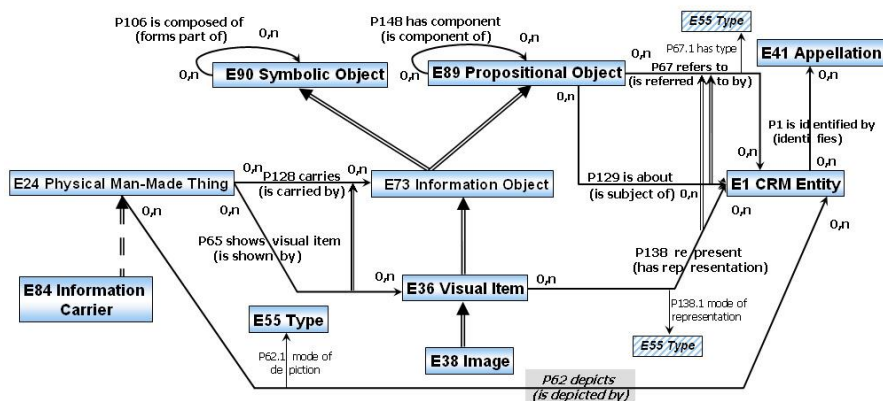
Em relação a categoria de informação “Image Information, Object and Carriers”, essa corresponde a informações relativas a

imagens e outros objetos e suas formas de suporte. Além disso, esta categoria auxilia na construção de esquemas para banco de dados e/ou gerenciamento de coleção. Esta categoria apoia a segurança, a prestação de contas e os arquivos históricos, pois é especialmente importante na recuperação do direito de propriedade, uma vez que sem uma imagem pode ser impossível provar a propriedade ou a identificação de um objeto. Cabe ressaltar, que a imagem auxilia visualmente a informação textual sobre o objeto registrado em outro lugar. (CIDOC-CRM, 2017).

As classes dessa categoria são: *E1 CRM Entity*, *E24 Physical Man-Made Thing*, *E36 Visual Item*, *E38 Image*, *E41 Appellation*, *E73 Information Object*, *E84 Information Carrier*, *E89 Propositional Object*, *E90 Symbolic Object*. E as propriedades: P1 is identified by, P62 depicts, P65 shows visual item, P67 refers to, P106 is composed of, P128 carries, P129 is about, P138 represents, P148 has component. (CIDOC-CRM, 2017).

Em seguida apresentamos a ilustração das relações sobre as classes e as propriedades vinculadas a informação da imagem, objetos e suportes.

Figura 16 - Informação da imagem, objetos e suportes  
**IMAGE INFORMATION, OBJECTS AND CARRIERS**



Fonte: CIDOC-CRM (2017).

Em relação a esta categoria de informação, optamos por excluir a classe *E1 CRM Entity*, por ser genérica e não corresponder especificamente a um elemento representativo que pudessem dialogar com os objetos museológicos digitais. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), esta classe é

abstrata e todas as classes que compõem o modelo são direta ou indiretamente especializações de *E1 CRM Entity*, dessa forma, compreendemos que não seria necessário que ela fosse selecionada pois não representa de forma clara e direta possibilidade de informação para o objeto museológico digital. Conseqüentemente, a classe *E41 Appellation*, também foi excluída visto que na figura 16 está relacionada diretamente com a classe *E1 CRM Entity*. A classe *E55 Type* também foi retirada, por estar melhor representada e associada na categoria de informação “Object Production Information”.

Outro ponto a ser levantado, corresponde a propriedade P138 represent, que estabelece a relação entre as classes *E36 Visual Item* e *E1 CRM Entity*, em sua nota de escopo aponta que:

*This property is also used for the relationship between an original and a digitisation of the original by the use of techniques such as digital photography, flatbed or infrared scanning. Digitisation is here seen as a process with a mechanical, causal component rendering the spatial distribution of structural and optical properties of the original and does not necessarily include any visual similarity identifiable by human observation. (ICOM, 2015, p. 91).*

Por meio da afirmação acima, constatamos que o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) entende a propriedade P138 represent, como uma representação do objeto original por meio de digitalização ou a fotografia digital, ou seja, o modelo percebe este apenas como um processo técnico que ilustra, por meio de imagem, o objeto museológico salvaguardado no museu. Tendo em vista que o modelo CIDOC-CRM visa a representação para sistemas de informação, compreendemos os motivos para que esse considere a reprodução imagética do objeto físico apenas como um elemento para a identificação do objeto.

Porém, neste ponto temos entendimento diferente do preconizado pelo Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), pois consideramos que este processo técnico de digitalização ou fotografia digital produz um outro objeto agregado de informação, denominado de objeto museológico digital, esse que também passa por um processo de musealização e gestão de seu acervo em meio virtual (conforme seção 2.3). Dessa forma, não utilizamos a propriedade P138 represent para representar a informação do objeto museológico digital,

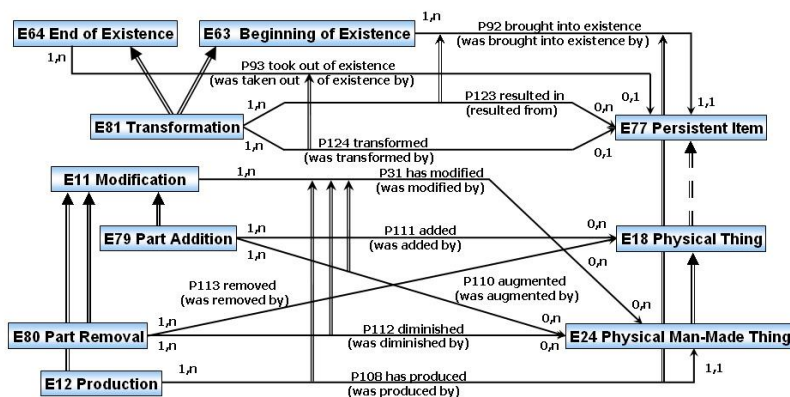
visto que nessa pesquisa estamos tratando de um outro objeto e não apenas uma representação do original. Além disso, evidenciamos a diferença de abordagem entre o que defendemos nesta pesquisa e o documento analisado.

No que diz respeito a categoria de informação “Changing Thing”, essa corresponde ao conhecimento especializado sobre atividades de transformação e modificação do objeto, bem como a interpretação de elementos de esquema de banco de dados para a elaboração de sistemas de gerenciamento de coleções.

Dentre as classes relacionadas a essa categoria se encontram: *E11 Modification*, *E12 Production*, *E18 Physical Thing*, *E24 Physical Man-Made Thing*, *E63 Beginning of Existence*, *E64 End of Existence*, *E77 Persistent Item*, *E79 Part Addition*, *E80 Part Removal*, *E81 Transformation*. Já as propriedades, são: P31 has modified, P92 brought into existence, P108 has produced, P110 augmented, P111 added, P112 diminished, P113 removed, P123 resulted in, P124 transformed. (CIDOC-CRM, 2017).

Abaixo ilustramos como essa categoria de informação se conecta, no que tange a coisas que mudam no objeto.

Figura 17 - Coisas que mudam  
CHANGING THING



Fonte: CIDOC-CRM (2017).

A escolha desta categoria de informação ilustrada na figura 17 reforça a questão das informações referente a mudança das coisas e/ou dos objetos. Tem por objetivo detalhar as classes e propriedades relacionadas entre *E11 Modification* e *E12 Production*, já selecionadas

na categoria de informação “Object Production Information” (figura 15). Consideramos que as classes *E79 Part Addition* e *E80 Part Removal* e suas propriedades, apontadas da figura 17, tratam de informações relevantes para o objeto museológico digital, pois, uma vez produzido, ele pode ser modificado de várias formas, ampliando ou reduzindo informações do seu original, o próprio objeto museológico digital.

As classes *E81 Transformation*, *E63 Beginning of Existence* e *E64 End of Existence* e todas as propriedades que as relacionam foram excluídas uma vez que não correspondem a representação do objeto museológico digital como entendido nesta pesquisa. A classe *E81 Transformation* corresponde a transformação do próprio objeto para se tornar um outro, ou seja, trata da alteração que um objeto sofre e que consequentemente, vira algo diferente do que era antes. A classe *E63 Beginning of Existence*, mostrada na figura 17, faz referência ao momento de criação do novo objeto que se torna após passar pela transformação, e a classe *E64 End of Existence* sugere o fim do objeto primeiro que foi transformado, mais especificamente, considera que para um objeto ser transformado ele foi destruído para que um novo possa existir.

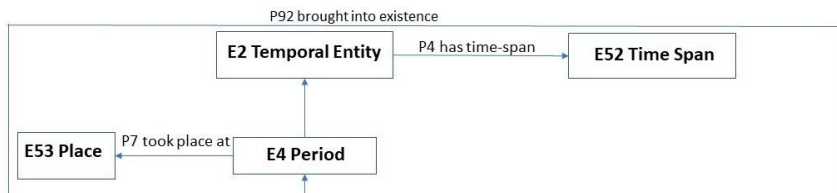
Essas classes e propriedades não representam o objeto museológico digital, pois o objeto museológico físico, salvaguardado na instituição museológica, não sofre transformação, a ponto de ser destruído e criado outro. No caso da pesquisa, o objeto museológico físico é apenas referência para a criação do novo objeto denominado objeto museológico digital. Ressaltamos que a classe *E63 Beginning of Existence* foi considerada como relevante para a informação do objeto museológico digital no que concerne o momento de produção deste objeto, por isso ela está melhor apresentada na figura 15.

Após a análise das três categorias “Object Production Information”, “Image Information, Object and Carriers” e “Changing Thing”, reunimos as classes e propriedades que consideramos representativas para esta pesquisa e criamos a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18), utilizada como instrumento de análise, servindo de base para aprofundar nossa reflexão sobre a representação dos objetos museológicos digitais e a reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados.



intencionais e forma e conteúdo. Segue análise<sup>28</sup> abaixo:

Figura 19 - Classes e propriedades sobre tempo e espaço na categoria “Informação do objeto museológico digital”



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

A figura 19 apresenta quatro classes e suas propriedades relacionadas com as características de tempo e espaço em relação ao objeto museológico/patrimônio cultural. Passamos, a seguir, ao exame de cada classe ilustrada nesta figura, mostrando primeiramente como a classe se apresenta no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e em seguida descrevendo-a no âmbito da representação do objeto museológico digital, ou seja, da categoria “Informação do objeto museológico digital”.

### **E2 Entidade Temporal (E2 Temporal Entity)**

A classe *E2 Entidade Temporal* compreende todos os fenômenos, que ocorrem em uma extensão limitada no tempo. No modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E2 Entidade Temporal* é subclasse de *E1 Entidade CRM (E1 CRM Entity)* e superclasse de *E3 Estado de Condição (E3 Condition State)* e *E4 Período (E4 Period)*.

No que tange essa classe no âmbito da categoria “Informação do objeto museológico digital”, podemos verificar pela figura 19 que ela é superclasse de *E4 Período*, e se relaciona com *E52 Intervalo de Tempo (E52 Time-Span)*, por meio da propriedade P4 tem intervalo de tempo (P4 has time-span). Essa propriedade possibilita a relação entre a classe *E2 Entidade Temporal* e a classe *E52 Intervalo de Tempo*, que corresponde a uma delimitação temporal, ou seja, representa a “linha do tempo” de algo, mais especificamente, a cronologia do objeto.

Segundo o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), esta extensão no tempo deve ser próxima, sem lacunas. Por exemplo, no caso de fenômenos de uma *E2 Entidade Temporal*

<sup>28</sup> O nome de cada classe foi traduzido para o português, língua oficial desta pesquisa.

deixar de acontecer, e ocorrer novamente em outro momento, considera-se que a antiga *E2 Entidade Temporal* terminou e uma nova surgiu. Ressalta-se assim, que o mesmo evento não pode acontecer duas vezes.

O Modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015) aponta que esta classe é extraída de um *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*<sup>29</sup>, além disso, indica que se trata de uma classe abstrata. A informação da classe *E2 Entidade Temporal* pode ser descrita de forma mais específica por meio da subclasse *E4 Período*, que se aplica a uma área geográfica específica (definida com maior ou menor grau de precisão).

Escolhemos esta classe por identificarmos ela como um nível macro de representação do objeto museológico digital, pois sua relação com o período aqui é compreendida como o “divisor de águas” que ao ser retirada de um *E77 Item Persistente* (objeto museológico físico) concebe um outro objeto, denominado de objeto museológico digital. Aqui compreendemos que o que a classe *E2 Entidade Temporal* registra para o objeto museológico físico não é o mesmo que demarca para o momento de concepção do objeto museológico digital. No entanto, a primeira deixa de existir em nível de informação primária para que a outra, comece a formar sua relação no seu próprio tempo-espaço.

No que tange a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, esta classe nos faz refletir sobre o ato de se reproduzir tecnicamente alguma coisa/objeto, pois essa atividade nos apresenta condições espaço temporais diferenciadas, tendo em vista o momento de concepção da coisa/objeto. Ao ser constituído, a coisa/objeto recebe uma dimensão aurática que representa o seu “aqui e agora”, sua essência, a partir de elementos autênticos e único que o envolvem. Por isso, ressaltamos que a classe *E2 Entidade Temporal* é o ponto que consolida que uma coisa é diferente da outra, ou seja, um objeto é diferente do outro, pois conforme o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015) um mesmo evento não ocorre duas vezes.

### **E52 Intervalo de Tempo (E52 Time-Span)**

Compreende extensões temporais abstratas, tendo começo, duração e fim. Segundo o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E52 Intervalo de Tempo* é subclasse de *E1 Entidade CRM (E1 CRM Entity)* e não possui superclasse. Além disso, o modelo aponta que ela é utilizada para definir a extensão temporal das classes *E4 Período (E4 Period)*, *E5 Evento (E5 Event)* e qualquer outro fenômeno válido por um certo tempo.

---

<sup>29</sup> O objeto museológico físico é considerado nesta pesquisa pertencente a classe E77.

No que tange a categoria “Informação do objeto museológico digital”, identificamos na figura 19 que essa classe está diretamente relacionada com a classe *E2 Entidade Temporal (E2 Temporal Entity)*. Dessa forma, a classe *E52 Intervalo de Tempo* é fundamental para apontar a informação referente à quando ocorreu determinada ação.

A presente classe foi selecionada, por identificarmos a necessidade de indicação do intervalo de tempo (hora e/ou dia, mês e ano) em que foi produzido o objeto museológico digital, que não é o mesmo intervalo de tempo em que foi produzido o objeto museológico físico. Nesse caso, o intervalo de tempo correspondente ao objeto museológico físico, que está inserido na imagem do objeto museológico digital, deve ser representado na classe que aborda o conteúdo do objeto museológico digital (ver na figura 22).

Consideramos que a relação desta classe com a reprodutibilidade técnica e/ou com seus conceitos relacionados corresponde aos elementos essenciais que tornam ele singular e diferente dos demais objetos iguais ou semelhantes a ele. Destacamos a relevância desta classe *E52 Intervalo de Tempo*, para demarcar o momento de criação do objeto museológico digital que foi produzido por uma reprodução técnica, a digitalização ou a fotografia digital. Dessa forma, entendemos que esta demarcação temporal é uma das formas que garante ao objeto museológico digital sua legitimação enquanto bem patrimonial, documental e informacional, pois valida sua existência dentro do ambiente *web*.

#### **E4 Período (E4 Period)**

Compreende conjuntos de fenômenos coerentes ou manifestações culturais que ocorrem no tempo e no espaço, ou seja, trata-se da conexão social ou física desses fenômenos que identificam a classe *E4 Período*. Conforme o Modelo de Referência Conceitual (ICOM, 2015), essa classe é subclasse de *E2 Entidade Temporal (E2 Temporal Entity)* e *E92 Volume espaço temporal (E92 Spacetime volume)*.

Conforme aponta o Modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), são diferentes os períodos que podem se sobrepor e coexistir no tempo e no espaço. A classe *E4 Período* possui uma extensão real no espaço-tempo, dessa forma são consideradas as trajetórias que as coisas físicas/objetos passam durante sua participação em um *E4 Período*. Em relação a essas participações, destacamos que a coisa/objeto pode participar e interagir num determinado espaço, ou ter a possibilidade de interagir, dentro de um período ou evento.

No que diz respeito a figura 19, esta classe é subclasse de *E2*

*Entidade Temporal*, e se relaciona com a classe *E53 Lugar (E53 Place)* por meio da propriedade P7 ocorreu em (P7 took place at). Essa propriedade se refere a aproximação da área geográfica no contexto que ocorreu o fenômeno que caracteriza o período em questão.

Selecionamos esta classe, tendo em vista que estamos tratando de um período específico nesta pesquisa, o século XXI, ou mais especificamente, a época da sociedade da informação e do conhecimento. Assim, compreendemos que na representação do objeto museológico digital é preciso destacar o período no qual ele surge, tendo em vista as necessidades informacionais dessa conjuntura social em diálogo com a inserção das tecnologias da informação e do conhecimento (TICs), no que tange a abertura de novas formas de linguagem, apreciação e mediação do objeto museológico físico/patrimônio cultural.

Ao refletirmos sobre a reprodutibilidade técnica e a classe *E4 Período*, apontamos que o que importa aqui é definir o momento no qual a reprodução é concebida, ou seja, na época de Walter Benjamin sua discussão sobre reproduções era fundamentada pelo período que estava vivendo, ou seja, o período Entre Guerras. Já para esta pesquisa, nos pautamos nos estudos de reprodução baseados no período da sociedade da informação e do conhecimento.

### **E53 Lugar (E53 Place)**

Esta classe compreende extensões no espaço independente dos fenômenos e das matérias temporais. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E53 Lugar* é geralmente determinada por referência à posição de objetos "imóveis", como edifícios, cidades, montanhas, rios, entre outros. Na estrutura do modelo esta classe é subclasse de *E1 Entidade CRM (E1 CRM Entity)* e não possui superclasse.

Ainda segundo o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), um local pode ser determinado combinando uma estrutura de referência e uma localização em relação a esta estrutura. Além disso, a classe *E53 Lugar* as vezes é mais bem identificada por coordenadas globais ou sistemas de referência absolutos. No entanto, as referências de *E53 Lugar* são, muitas vezes, relevantes no contexto da documentação cultural e tendem a ser mais precisas.

Em relação as características do espaço e do tempo na categoria "Informação do objeto museológico digital", verificamos na figura 19 que a classe *E53 Lugar* se relaciona diretamente com a classe *E4 Período*. Essa relação possibilita a compreensão de que algo ocorreu em

um determinado espaço/local em um dado período, e que a partir disso uma coisa/objeto surgiu.

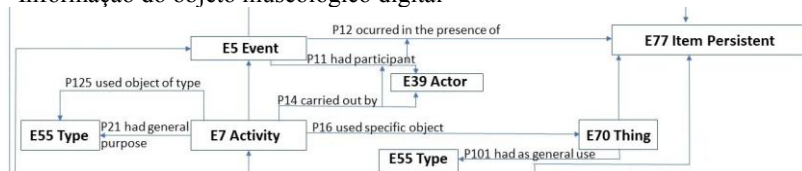
No que diz respeito a escolha desta classe, reconhecemos que a classe *E53 Lugar* se torna relevante no caso de representação do objeto museológico digital, para representar o local em que este foi produzido, mais especificamente, a instituição que salvaguarda o objeto museológico físico. Também podemos compreender a classe *E53 Lugar*, como onde está localizado o objeto museológico digital no ambiente *web*.

Já para o caso de detalhar a representação do *E53 Lugar* do próprio objeto museológico físico, exposto na imagem do objeto museológico digital, este deve ser abordado na classe que representa o conteúdo do objeto museológico digital (ver figura 22), visto que é nesse momento que as informações referentes ao objeto museológico físico devem ser documentadas.

Consideramos pela perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, que a classe *E53 Lugar* corresponde ao reforço dos aspectos auráticos do objeto museológico digital, uma vez que é ela que apresenta informações referentes a sua essência ao ser concebido. Acreditamos que o lugar do objeto museológico digital é uma das informações que o legitima enquanto bem de valor patrimonial, documental e informacional no ambiente *web*.

Abaixo apresentamos a figura 20, que corresponde as classes e propriedades da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) que abordam características de ações humanas.

Figura 20 - Classes e propriedades sobre ações humanas na categoria “Informação do objeto museológico digital”



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

Na figura 20, apresentamos as seis classes e suas propriedades que correspondem as informações do objeto museológico físico e das ações humanas que tornam ele um bem cultural de valor patrimonial, documental e informacional. A seguir analisamos cada classe ilustrada nesta figura, apresentando inicialmente como a classe se apresenta no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e após

delineando-a no âmbito da representação do objeto museológico digital, ou seja, da categoria “Informação do objeto museológico digital”.

### **E5 Evento (E5 Event)**

Esta classe compreende mudanças de estados em sistemas culturais, sociais ou físicos, independentemente da escala, provocada por uma série ou grupo de fenômenos físicos, culturais, tecnológicos ou legais coerentes. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), essas mudanças de estado afetarão a classe *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)* ou suas subclasses. Esta classe é subclasse de *E4 Período (E4 Period)* e das superclasses *E7 Atividade (E7 Activity)*, *E63 Início da Existência (E63 Beginning of Existence)* e *E64 Fim da Existência (E64 End of Existence)*.

No que diz respeito a categoria “Informação do objeto museológico digital”, podemos ver na figura 18, que esta classe é subclasse de *E4 Período* e superclasse de *E7 Atividade*. Além disso, possui relação por meio de propriedades com as classes *E39 Ator (E39 Actor)* e *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*. Em relação as propriedades esta classe relaciona-se com a classe *E39 Ator* por meio de P11 tem participante (P11 had participant), que trata da relação do autor com o evento. Com a classe *E77 Item Persistente*, a classe *E5 Evento* se relaciona por meio de P12 ocorreu na presença de (P12 occurred in the presence of), que corresponde a necessidade da presença de um item persistente para que o evento pudesse ocorrer.

Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a diferença entre a classe *E5 Evento* e a classe *E4 Período* é em parte uma questão de observação. Pois, a classe *E5 Evento* corresponde a uma mudança de estado momentâneo que pode ter seu fenômeno analisado em um espaço-tempo, dessa forma, pode ser visto como um *E4 Período*. No entanto, o contrário não é necessariamente verdadeiro, segundo o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E4 Período* nem sempre dá origem a uma mudança de estado notável.

Escolhemos esta classe, por considerarmos que é a partir de um evento ocorrido que surge o objeto museológico digital. Além do mais, conforme já visto nas propriedades desta classe, para que o evento aconteça duas classes são necessárias o *E39 Ator* e o *E77 Item Persistente*, concordamos com isto uma vez que para que a reprodução seja possível precisamos do objeto museológico físico (item persistente) e do ator (pessoa ou grupo).

Pela perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, esta classe *E5 Evento* está relacionada tanto com os

elementos essenciais (aura, autenticidade e unicidade) quanto com os elementos relacionais (reprodutibilidade técnica e destruição da aura). No entanto, reforçamos a proximidade com o conceito de destruição da aura (BENJAMIN, 2012a, 2012b), adaptado para validação da aura, uma vez que o evento só ocorre porque foi considerado os aspectos auráticos do objeto museológico físico, salvaguardo no museu, e validado no momento de sua reprodução digital.

### **E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)**

Essa classe corresponde a itens/objetos que possuem uma identidade permanente. Ao longo de sua existência, pode ser reconhecido várias vezes por meio de critérios e delimitações de sua identidade. O Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), destaca que a classe *E77 Item Persistente* é subclasse de *E1 Entidade de CRM (E1 CRM Entity)* e superclasse de *E39 Ator (E39 Actor)* e *E70 Coisa (E70 Thing)*. Em sua estrutura, a classe *E77 Item Persistente* não possui nenhuma propriedade relacionada.

No entanto, na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) visualizamos que esta classe é superclasse de *E70 Coisa* e possui uma relação de hierarquia com a classe *E18 Coisa Física (E18 Physical Thing)*, que pode ser mais bem visualizado na figura 17. A classe *E77 Item Persistente* possui relação com a classe *E5 Evento* pela propriedade P12 e com a classe *E63 Início da Existência (E63 Beginning of Existence)* por meio da propriedade P92.

Segundo o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E77 Item Persistente* pode conter as entidades físicas, como pessoas, animais ou coisas, ou classes conceituais como ideias, conceitos, produtos da imaginação ou nomes comuns. As delimitações e critérios que motivam a identidade de um item/objeto podem ser muitas, por vezes difíceis de estabelecer, por isso a decisão depende em grande parte da análise do observador.

Escolhemos essa classe por considerarmos o objeto museológico físico, salvaguardado na instituição museológica, como o item persistente dessa pesquisa. Dessa forma, afirmamos que o objeto museológico físico possui identidade permanente, enquanto patrimônio cultural autêntico, recebe múltiplas abordagens informacionais intrínsecas e extrínsecas (FERREZ, 1994), antes e durante sua existência no museu. Ressaltamos, igualmente que o valor patrimonial, documental e informacional do objeto museológico é composto socialmente e culturalmente em boa parte pela perspectiva do observador, nesse caso, dos públicos/usuários de museu.

Nesse contexto, identificamos que a entidade *E77 Item Persistente* é o objeto museológico físico, ou seja, é o elemento essencial para a produção do objeto museológico digital. Compreendemos assim, a necessidade de conhecer as características de sua identidade enquanto patrimônio cultural, para que o processo de reprodução digital seja legítimo.

### **E39 Ator (E39 Actor)**

Esta classe corresponde a pessoas, indivíduos ou grupos, que têm o potencial de realizar ações intencionais nas quais alguém possa ser responsabilizado. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), esta classe *E39 Ator* é subclasse de *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)* e superclasse de *E21 Pessoa (E21 Person)* e *E74 Grupo (E74 Group)*.

A figura 20, apresenta as relações que a classe *E39 Ator* estabelece com as classes *E5 Evento (E5 Event)* e *E7 Atividade (E7 Activity)* na categoria “Informação do objeto museológico digital”, por meio das propriedades P11 e P14. Aqui podemos identificar que esta classe corresponde ao responsável pela ação, e que por isso necessita de elementos informativos que o identifiquem nesse processo de concepção de uma coisa/objeto.

A escolha dessa classe visa autenticar a autoria ou autoridade da atividade realizada, uma vez que é quem produz objeto museológico digital. Aqui não estamos descartando a autoria de quem fez o objeto museológico físico, apenas estamos atribuindo as devidas referências de criação de cada objeto. No caso da autoria do objeto museológico físico, esse, que está representado no conteúdo imagético do objeto museológico digital, deve ser representado na classe que aborda informações sobre ele (ver na figura 22).

No âmbito da reprodutibilidade técnica e dos conceitos relacionados, o autor do objeto museológico, seja físico ou digital, possui vínculo com os elementos essenciais do objeto, pois é ele quem concebe na sua essência o objeto em questão. No caso do objeto museológico físico, o autor muitas vezes não sabe que o que produziu será no futuro um objeto museológico, patrimônio cultural da humanidade, diferentemente do autor que produziu o objeto museológico digital, que intencionalmente cria este com o intuito de ampliar as possibilidades de informação e apreciação para os públicos da sociedade da informação e do conhecimento, nesse caso, ele inclusive está presente nesta sociedade e pode interagir com esses públicos heterogêneo diretamente, por diferentes atividades e perspectivas.

### **E7 Atividade (E7 Activity)**

Esta classe compreende as ações realizadas intencionalmente por *E39 Ator (E39 Actor)*, na qual resultam em mudanças de estado nos sistemas culturais, sociais ou físicos documentados. De acordo com o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E7 Atividade* inclui ações complexas, compostas e de longa duração, mas também ações simples e de curta duração. A classe *E7 Atividade* é subclasse de *E5 Evento (E5 Event)* e superclasse de *E8 Aquisição (E8 Acquisition)*, *E9 Mover (E9 Move)*, *E10 Transferência de Custódia (E10 Transfer of Custody)*, *E11 Modificação (E11 Modification)*, *E13 Atribuição de Atributo (E13 Attribute Assignment)*, *E65 Criação (E65 Creation)*, *E66 Formação (E66 Formation)*, *E85 Juntando (E85 Joining)*, *E86 Deixando (E86 Leaving)*, *E87 Atividade de Curadoria (E87 Curation Activity)*.

Na figura 18, conferimos que esta classe *E7 Atividade* é subclasse de *E5 Evento* e superclasse de *E11 Modificação*. Além disso, identificamos a relação dessa classe com outras classes por meio das propriedades consideradas na categoria “Informação do objeto museológico digital”. Com relação a classe *E39 Ator (E39 Actor)*, a classe *E7 Atividade* se relaciona por meio da propriedade P14 realizado por (P14 carried out by). A classe *E7 Atividade* também se relaciona com a classe E70 Coisa (E70 Thing). Para isto, usa P16 usou objeto específico (P16 used specific object). Com a classe *E55 Tipo (E55 Type)*, a classe *E7 Atividade* estabelece dois tipos de relação representados pelas propriedades P21 tinha propósito geral (P21 had general purpose) e P125 objeto usado do tipo (P125 used object of type). Verificamos que essas propriedades correspondem a questões sobre quem fez a atividade, para que foi usada especificamente, qual o objetivo geral e qual o tipo de utilidade do referido objeto.

Selecionamos esta classe, por compreendermos que para que o objeto museológico digital seja produzido é necessário a realização de uma atividade humana. Para tanto, consideramos esta classe *E7 Atividade* fundamental para a concepção do objeto museológico digital, e as propriedades mencionadas acima como elementos informativos que conectam a mesma como parte deste processo.

Pela perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, ressaltamos esta classe como a ação do processo de reprodutibilidade técnica. Cabe ressaltar que, para que o objeto museológico digital seja produzido, é necessário realizar uma ação intencional do *E39 Ator*, por meio de seleção do objeto museológico

físico e da posterior digitalização ou fotografia digital, ou seja, ocorre assim uma *E7 Atividade*.

### **E70 Coisa (E70 Thing)**

Esta classe geral compreende características identificáveis de *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*, que devem ser documentadas como unidades únicas. Para o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), esta classe é subclasse de *E77 Item Persistente* e superclasse de *E71 Coisa Feita pelo Homem (E71 Man-Made Thing)* e *E72 Objeto Legal (E72 Legal Object)*.

Ressaltamos que a classe *E70 Coisa* consiste em uma matéria ou depende de uma matéria para ser conduzida. Segundo o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), nesta classe podem ser registrados produtos intelectuais ou coisas físicas, por exemplo, ter uma forma física sólida, ou uma codificação eletrônica ou podem ser um conceito ou estrutura lógica.

No que tange as propriedades relacionadas a ela, destaca-se a propriedade P101 teve como uso geral (P101 had as general use) que conecta a classe *E70 Coisa* com a classe *E55 Tipo (E55 Type)*, que consideramos representativa para a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) por considerar o tipo de uso da coisa descrita na classe *E70* (ver figura 20), podendo ser documentado utilidades gerais e específicas. A classe *E70 Coisa*, também possui relação com a classe *E7 Atividade (E7 Activity)* por meio da propriedade P16 (ver figura 20).

Optamos por esta classe, uma vez que considerarmos relevante a documentação de características informacionais identificáveis de um *E77 Item Persistente*, com o intuito de legitimar o objeto museológico digital enquanto bem patrimonial, documental e informacional no ambiente *web*. Além do mais, acreditamos que devido a multiplicidade de usos que o objeto museológico, físico e digital possa vir a ter, e a dificuldade de controlar esse, é necessário agrupar por meio de informações compartilhadas esses usos, inclusive com a própria documentação do objeto museológico físico salvaguardado na instituição museológica.

Em uma abordagem conceitual fundamentada pela reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, a classe *E70 Coisa* representa os aspectos de autenticidade e unicidade que o objeto museológico físico possui. Mais especificamente, esta classe corresponde ao que liga o objeto museológico físico ao objeto museológico digital, ou seja, a própria imagem como característica

identificável de um objeto museológico físico refletida no suporte informacional digital.

### **E55 Tipo (E55 Type)**

Esta classe compreende conceitos indicados por termos de tesouros e vocabulários controlados utilizados para caracterizar e classificar as classes do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015). Para o modelo, esta classe é subclasse de *E28 Conceptual Object (E28 Objeto Conceitual)* e superclasse de *E56 Language (E56 Linguagem)*, *E57 Material* e *E58 Unidade de Medida (E58 Measurement Unit)*. Conforme o CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E55 Tipo* é a interface do CRM para ontologias e tesouros específicos do domínio.

A presente classe foi inserida na categoria “Informação do objeto museológico digital” relacionada com a classe *E7 Atividade (E7 Activity)* por intermédio das propriedades P21 e P125 e com a classe *E70 Coisa (E70 Thing)* pela propriedade P101, com o intuito de esclarecer quais são os tipos de usos indicados com cada uma dessas. Nesse aspecto, utilizar de termos acordados com tesouros<sup>30</sup> ou vocabulários controlados contribui para a interoperabilidade semântica do campo.

Escolhemos esta classe por compreendermos que a recomendação de um controle terminológico, ao indicar a extração de termos em vocabulários controlados que melhor representam determinado uso para cada classe do modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), é de extrema importância para a representação de objetos, e pelo fato desta classe proporcionar a identificação do tipo de técnica utilizada em uma atividade e ao tipo de uso que o objeto museológico físico possuía antes de adentrar ao museu.

No âmbito da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, consideramos que a classe representa tanto elementos informativos sobre o tipo de uso técnico que criou o objeto museológico digital, como também sobre as informações referente ao tipo de uso do objeto museológico físico, antes de adentrar ao museu, confirmando a legitimidade e a singularidade desse enquanto patrimônio cultural.

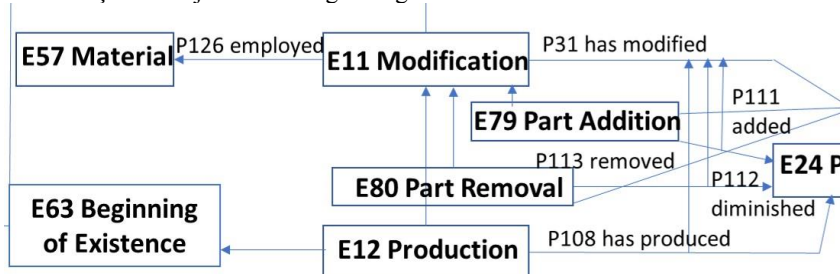
Abaixo apresentamos na figura 21, a parte relacionada com modificações intencionais da categoria “Informação do objeto

---

<sup>30</sup> A título de exemplificação, temos o Thesaurus para acervos museológicos de Ferrez e Bianchini (1987), este foi criado especificamente para atender acervos museológicos de tipologia histórica.

museológico digital”. A abordagem informacional dessas classes corresponde a ideias e conceitos que apontem as alterações que um objeto museológico digital possa vir a sofrer e, de que maneira passa a ser compreendido no contexto da sociedade da informação e do conhecimento.

Figura 21 - Classes e propriedades sobre modificações intencionais na categoria “Informação do objeto museológico digital”



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

A figura 21, ilustra as seis classes e suas propriedades que tratam das modificações intencionais que um objeto museológico, físico ou digital, passa na sua existência. Seguimos com a análise de cada classe ilustrada nesta figura, primeiramente expondo como a classe se apresenta no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e em seguida apresentando-a no âmbito da representação do objeto museológico digital, ou seja, da categoria “Informação do objeto museológico digital”.

### **E11 Modificação (E11 Modification)**

Trata da classe que envolve aplicação intencional e, conseqüentemente, modificação de um *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*, pois corresponde aos usos e/ou danos que venham a alterar o objeto museológico por meio de alguma atividade. Nessa classe, qualquer ação direta que mexa na estrutura do objeto museológico modifica-o, por exemplo: tratamento de conservação preventiva, restauro, retirada e/ou incorporação de algum item, entre outros. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) esta classe *E11 Modificação* é subclasse de *E7 Atividade (E7 Activity)* e superclasse de *E12 Produção (E12 Production)*, *E79 Adição de Parte (E79 Part Addition)* e *E80 Remoção de Parte (E80 Part Removal)*. Ressaltamos que todas essas são consideradas na

categoria “Informação do objeto museológico digital”.

Identificamos na figura 21 (mais bem visualizado na figura 18), que a classe *E11 Modificação* tem relação, por meio de P31 modificou (P31 has modified), com a classe *E24 Coisa Física Feita pelo Homem*. Tem também relação com *E57 Material (E57 Material)* por meio da propriedade P126 empregado (P126 employed). Destacamos nesse caso, que a modificação corresponde a uma coisa realizada por meio de um indivíduo em um material.

Dessa forma, a classe *E11 Modificação* apresenta que toda a ação sobre o objeto, altera sua forma física, mas também produz um novo resultado por meio disso. O que deve ser considerado aqui, é que, ao ser modificado, o objeto deve incorporar em sua representação as informações novas que façam referência a isso.

Escolhemos essa entidade, por compreendermos que o objeto museológico digital em sua concepção e manutenção pode sofrer variadas modificações em seu formato e conteúdo, para atender necessidades específicas de usos, por exemplo: em exposições virtuais, publicações, pesquisas, publicidades, entre outros. Reconhecemos que a atividade de modificação é inerente ao objeto museológico digital, uma vez que seu formato digital possibilita abertura para interferências, por circular em um ambiente de difícil controle, proteção e exclusividade. Além disso, acreditamos que o objeto museológico digital está mais suscetível a essas mudanças do que um objeto museológico salvaguardado em uma instituição museológica tradicional, uma vez que esse último é controlado e assegurado de intervenções que o ambiente *web*, muitas vezes, não tem como salvaguardar.

No âmbito da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, esta classe apresenta os elementos informativos relacionados com o processo de alteração que uma coisa/objeto passa, como exemplo, a própria ideia de reprodutibilidade técnica que corresponde a um tipo de ação que modifica um objeto museológico físico em objeto museológico digital. Como também, o próprio objeto museológico digital, ao ter sua estrutura alterada para diferentes fins, modifica inclusive a dimensão aurática e sua singularidade enquanto bem patrimonial, documental e informacional.

### **E57 Material (E57 Material)**

Trata-se de uma especialização da classe *E55 Tipo (E55 Type)* e compreende os conceitos de materiais. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), esta classe *E57 Material* é subclasse de *E55 Tipo*, não possui em sua estrutura

superclasse e nem propriedades. Esta classe contém propriedades da matéria antes e durante sua utilização. O modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015) não prevê a descrição de instâncias desta classe, por isso é recomendado pelo modelo a utilização de códigos e terminologias acordados em nível internacional ou nacional.

Na figura 21, percebemos que esta classe está relacionada com a classe *E11 Modificação (E11 Modification)* pelo propriedade P126. A relação estabelecida na categoria “Informação do objeto museológico digital” aponta que uma modificação é empregada em um material, ou seja, a alteração do objeto é feita em uma matéria.

Adotamos esta classe, por compreendermos que, assim como os outros tantos tipos de materiais que podem compor um objeto museológico físico, por exemplo, ouro, papel, metal, entre outros, no âmbito do objeto museológico digital, existe um tipo de material específico que corresponde a forma numérica binária.

No que tange o objeto museológico digital na perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, a classe *E57 Material* diz respeito aos aspectos tecnológicos que estruturam o objeto. Nesse caso, evidenciamos os códigos numéricos que formam o suporte digital do objeto museológico digital.

### **E12 Produção (E12 Production)**

Corresponde à classe que abrange atividades que criam um ou mais itens novos a partir de um *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*. Ao ser produzido um novo item/objeto, ele recebe valores informativos que legitimam sua concepção. De acordo com o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E12 Produção* é subclasse de *E11 Modificação (E11 Modification)* e *E63 Início da Existência (E63 Beginning of Existence)*.

Na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18), a classe *E12 Produção* é subclasse de *E11 Modificação* e *E63 Início da Existência*. No que diz respeito a relação entre classes, a classe *E12 Produção* se relaciona com a classe *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* por meio da propriedade P108 produziu (P108 has produced).

A classe *E12 Produção* diz respeito a produção de alguma coisa feita pelo homem. Conforme o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), os motivos pelos quais pode-se considerar um objeto ser novo ou não dependerá do contexto. Por isso, geralmente, o item/objeto é considerado novo se não representar nenhuma semelhança evidente entre ele e o original, e o material usado em sua produção. Além disso, um item/objeto pode ser declarado novo porque a modificação realizada

nele é relevante para a documentação, e por isso necessita ser descrita separadamente por ser tratada com uma identidade própria.

Dessa forma, escolhemos essa classe por julgarmos o objeto museológico digital como um novo objeto que nada se assemelha ao objeto museológico salvaguardado na instituição museológica, a não ser pelo conteúdo que ele apresenta em sua imagem. Ressaltamos que, ao ser produzido, o objeto museológico digital recebe um novo formato, o digital, bem como uma nova dimensão, e principalmente, uma nova forma de ser apreciado pelos públicos/usuários. Ao verificarmos que o ato de produzir algo novo, traz consigo elementos informativos específicos dessa nova criação, devemos levar em consideração que a representação da informação desse novo item/objeto se expande, pois, traz consigo elementos referenciais de sua origem que se complementam com novas características proporcionadas pela nova produção.

Em relação ao objeto museológico digital, reconhecemos que ele próprio é um outro item/objeto, ou seja, ele mesmo passou pela ação de ser produzido e, conseqüentemente, diferenciado de seu objeto de origem, recebendo assim uma identidade própria. Cabe ressaltar, que o objeto museológico digital além de possuir valor informativo, também recebe valor patrimonial e documental que reflete os olhares múltiplos de uma cultura global dos públicos heterogêneo que pertencem a sociedade da informação e do conhecimento.

Destacamos que a classe *E12 Produção* se apresenta como o ato da reprodutibilidade técnica, que, por sua vez, gera um produto denominado de objeto museológico digital. O momento de concepção desse traz consigo os aspectos auráticos relacionados com o objeto museológico físico, mas também ganha novos simbolismos e significados no contexto social em questão.

### **E63 Início da Existência (E63 Beginning of Existence)**

Esta classe equivale a qualquer acontecimento que apresenta o início da essência de um *E77 Item Persistente (E77 Persistent item)*, ela é utilizada para o entendimento temporal sobre o objeto que começa a existir. A *E63 Início da Existência* na ontologia CIDOC-CRM (ICOM, 2015) corresponde a subclasse de *E5 Evento (E5 Event)* e a superclasse de *E12 Produção (E12 Production)*, *E65 Criação (E65 Creation)*, *E66 Formação (E66 Formation)*, *E67 Nascimento (E67 Birth)* e *E81 Transformação (E81 Transformation)*.

Segundo a figura 18, esta classe é subclasse de *E5 Evento* e superclasse de *E12 Produção (E12 Production)*. Possui relação com *E77 Item Persistente* por meio da propriedade P92 trazido a existência

(P92 brought into existence). A propriedade refere-se a algo que começa a existir por meio de um *E77 Item Persistente*. Compreendemos que o objeto museológico digital ao ser produzido recebe informações referente a sua existência enquanto objeto que se torna. Além disso, essa entidade apresenta uma conexão autêntica com o processo de produção deste objeto, que vai da seleção do objeto museológico físico até o processo de transposição para um objeto museológico digital. Daí sua relação com a classe *E12 Produção*.

No que tange o objeto museológico digital, a classe *E63 Início da Existência* apresenta elementos informativos que o legitimam enquanto um objeto que possui particularidades na sua essência. Por isso, identificamos a necessidade de registrar elementos essenciais e relacionais representativos do objeto museológico digital, a fim de fortalecê-lo no cenário do ambiente *web*.

### **E79 Adição de Parte (E79 Part Addition)**

Esta classe inclui atividades que resultam na classe *E24 Coisa Física Feita pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)* aumentada ou ampliada por meio da adição de um item ou parte. Segundo o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E79 Adição de Parte* é subclasse de *E11 Modificação (E11 Modification)*, considerada na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18).

Podemos visualizar na figura 18, a relação da classe *E79 Adição de Parte* com as classes *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* e *E18 Coisa Física (E18 Physical Thing)*. A classe *E79 Adição de Parte* se relaciona com a *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* por meio da propriedade P110 aumentou (P110 augmented) e possui relação com a classe *E18 Coisa Física* pela propriedade P111 adicionado (P111 added), aqui compreendemos que ambas propriedades significam que algo está sendo modificado por meio de uma intervenção, essa que especificamente é um acréscimo no objeto.

De acordo com o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (2015), são considerados *E79 Adição de Parte* quando se inclui um item ou parte de um componente, como também, a adição de um elemento a um objeto agregado ou o acesso de um objeto a uma *E78 Coleção (E78 Collection)* por meio de curadoria. Os itens ou peças adicionadas devem ser feitos pelo homem, tendo em vista que a adição de algo implica em uma atividade humana. Após a adição de uma parte, o objeto resultante é tratado como conjunto único identificável, estabelecido por partes que se compõem ou que são compartilhados

porque possuem algo em comum. Cabe ressaltar, que esta classe trata de uma ação que faz parte da história e reforça a continuidade da identidade de objetos integrados em outros objetos ao longo do tempo.

Selecionamos esta classe, por compreendermos que o objeto museológico digital pode vir a sofrer acréscimos em seu formato, por exemplo, a inserção de outros conteúdos no próprio objeto como a criação de memes<sup>31</sup>. Além disso, destacamos que o fato do objeto museológico digital ser de fácil acesso e possuir limitações em relação ao controle do mesmo, a adição de partes torna-se algo recorrente no ambiente *web*. Para tanto, acreditamos que se trata de uma informação relevante para registro de atividades realizadas com ele, reforçando sua história ao longo de sua existência em meio virtual.

Sobre a perspectiva da reprodutibilidade técnica, destacamos que esta interferência no objeto museológico digital corresponde aos elementos relacionais, ou seja, possibilita que o objeto estabeleça relação com o meio que se encontra, neste caso, o ambiente *web*, e que conseqüentemente, promove a mudança neste objeto. Identificamos essa atividade humana, como um tipo específico de ação que ocorre no contexto da sociedade da informação e do conhecimento em diálogo com as tecnologias de informação e comunicação (TICs).

### **E80 Remoção de Parte (E80 Part Removal)**

Esta classe corresponde as atividades resultantes de uma classe *E18 Coisa Física (E18 Physical Thing)*, pelas quais é diminuída por remoção de uma parte dessa. Segundo o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) esta classe *E80 Remoção de parte* é subclasse de *E11 Modificação (E11 Modification)*, a qual foi respeitada na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18).

Conforme podemos visualizar na figura 18, esta classe está relacionada com as classes *E18 Coisa Física* e *E24 Coisa Física Feita pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)*. A relação da classe *E80 Remoção de parte* com a classe *E18 Coisa Física* se dá por meio da propriedade P113 removido (P113 removed), já com a classe *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* esta relação ocorre por meio da propriedade

---

<sup>31</sup> É tudo que pode ser utilizado por meio da internet, geralmente tem finalidade de humor a partir de comentários, paródias ou imitações. Pode ter a forma de um hiperlink, vídeo, imagem, website, hashtag, ou mesmo apenas uma palavra ou frase, copiado ou imitado, que se espalha com rapidez entre as pessoas, pode-se considerar como uma informação “viralizada”. Seu compartilhamento se dá de pessoa para pessoa por meio de redes sociais, blogs, e-mail direto, fontes de notícias, entre outros, desde que seja no ambiente *web*.

P112 diminuiu (P112 diminished), ambas relações se referem as extrações de peças/itens de um objeto.

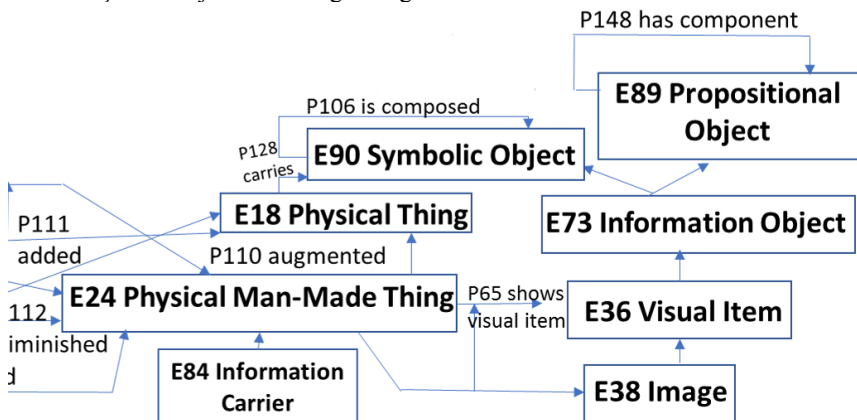
Segundo o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (2015), entre as possibilidades de remoção destacam-se: desapego de um acessório, a retirada de um elemento ou parte de um objeto composto ou de um objeto de uma coleção por meio de uma curadoria, entre outros. Esta classe está relacionada com a história e a continuidade da identidade do objeto ao longo do tempo, pois muitos objetos são removidos de outros objetos, por exemplo, pedras preciosas extraídas de diferentes itens de jóias ou artefatos culturais.

Selecionamos esta classe, por compreendermos que um objeto museológico digital ao circular na *web* têm seu acesso facilitado, mas também, pode sofrer maiores interferências na sua estrutura, visto que pode ser manipulado por diferentes indivíduos com necessidades de informação variadas. Dessa forma, um objeto museológico digital pode ter redução de itens na sua estrutura, por exemplo, por meio de utilização de recursos tecnológicos.

No âmbito dos estudos de reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, a classe *E80 Remoção de Parte* se aproxima das questões de destruição da aura (BENJAMIN, 2012a, 2012b), uma vez que esta ação estaria retirando parte da essência do objeto museológico digital, ou seja, da aura dele. Aqui consideramos que cada retirada de elemento do objeto precisa ser informada, para que se tenha conhecimento sobre a história e continuidade deste objeto ao longo de sua existência na *web*.

A figura 22 apresentada abaixo, indica as oito classes e suas propriedades da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) que dizem respeito aos elementos informativos de formato e conteúdo do objeto museológico digital.

Figura 22 - Classes e propriedades sobre formato e conteúdo na categoria “Informação do objeto museológico digital”



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

O intuito dessa parte (figura 22) é expor as possibilidades informativas que as classes e propriedades estabelecem sobre os aspectos imagéticos do objeto museológico digital. Passamos, na sequência ao exame de cada classe ilustrada na figura, mostrando em primeiro lugar como ela se apresenta no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e, em seguida delimitando-a no âmbito da categoria “Informação do objeto museológico digital”.

### **E18 Coisa Física (E18 Physical Thing)**

Esta classe compreende todos os itens físicos persistentes com uma forma relativamente estável, feita pelo homem ou natural, que possuem em sua existência limites específicos, por exemplo, furos, rios, pedaços de terra, etc. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E18 Coisa Física* é subclasse de *E72 Objeto Legal (E72 Legal Object)* e *E92 Volume espaço temporal (E92 Spacetime volume)* e superclasses de *E19 Objeto Físico (Physical Object)*, *E24 Coisa Física Feita pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)* e *E26 Característica Física (Physical Feature)*. Ressaltamos que para a categoria “Informação do objeto museológico digital” foi considerado esta classe *E18 Coisa Física* como superclasse de *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* (ver figura 22).

Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E18 Coisa Física* ocupa não apenas um espaço geométrico particular, mas ao longo de sua existência, também forma

um percurso no espaço-tempo. Portanto, a extensão espacial da classe *E18 Coisa Física* é considerada única, ou seja, sua identidade e existência dependem exclusivamente dela própria.

Ao analisarmos a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) percebemos que esta classe *E18 Coisa Física* possui vínculo com o *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*, mais bem ilustrado na figura 17, essa conexão corresponde a dependência hierárquica que a primeira possui da segunda. A figura 18 apresenta as possibilidades de relação que a classe *E18 Coisa Física* possui nesta categoria, por isso, além das relações com as classes *E79 Adição de Parte (E79 Part Addition)* e *E80 Remoção de parte (E80 Part Removal)*, por meio das propriedades P111 e P113, destacamos a sua propriedade P128 carrega (P128 carries) com a classe *E90 Objeto Simbólico (E90 Symbolic Object)*, para representar a relação que sugere que ela transporta um objeto simbólico, nesse caso o próprio objeto museológico físico.

A seleção desta classe apoia nossa compreensão de que o objeto museológico digital é um tipo de objeto, uma vez que é constituído pelo indivíduo e que possui uma existência com volume espaço temporal. Consideramos que, mesmo que este objeto museológico digital não possua uma estrutura física “sólida”, ele tem uma forma relativamente estável e que carrega consigo vários elementos informativos sobre sua estrutura e concepção.

Pela perspectiva da reprodutibilidade técnica e dos seus conceitos relacionados, evidenciamos que a classe *E18 Coisa Física*, compreendida aqui como o objeto museológico digital, possui em sua essência os aspectos auráticos do objeto museológico físico, fortalecidos pela dimensão aurática concebida no momento de sua produção para o meio digital. Além do mais, é possível reconhecer que o objeto museológico digital ao ser produzido recebe uma carga valorativa patrimonial, documental e informacional própria que o legitima no universo da *web*.

### **E24 Coisa Física Feita pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)**

Esta classe compreende todos os itens físicos persistentes criados propositalmente pela atividade humana. Conforme o Modelo de Referência Conceitual (ICOM, 2015), ela é subclasse de *E18 Coisa Física (E18 Physical Thing)* e *E71 Coisa Feita pelo Homem (E71 Man-Made Thing)* e superclasse de *E22 Objeto Feito pelo Homem (E22 Man-Made Object)*, *E25 Característica Feita pelo Homem (E25 Man-Made*

*Feature*) e *E78 Coleção (E78 Collection)*.

Na figura 22, no que tange a categoria “Informação do objeto museológico digital” destacamos que *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* é subclasse de *E18 Coisa Física*. E possui relação com a classe *E36 Item Visual (E36 Visual Item)* por meio da propriedade P65 mostra item visual (P65 shows visual item), que corresponde a algo que foi realizado por um indivíduo e/ou grupo e que possui elementos visuais conhecidos dos públicos/usuários.

Escolhemos esta classe, por compreendermos que, para que o objeto museológico digital seja produzido, é necessária a realização de uma atividade humana para concebê-lo. Dessa forma, identificamos que esta ação implica em processamentos técnicos específicos, com características informacionais igualmente específicas, que vai da seleção do objeto museológico físico até o ato de reproduzir digitalmente o mesmo, e torná-lo na sequência, um objeto museológico digital.

No âmbito da perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, a classe *E24 Coisa Física Feita pelo Homem* pode ser compreendida como o objeto museológico digital que foi feito por um indivíduo e/ou grupo a partir da reprodução digital, seja pela digitalização ou a fotografia digital. Ressaltamos que essa classe trata de todo objeto museológico digital, intencionalmente criado, por isso deve ter suas informações representadas a partir da reflexão sobre os elementos essenciais e relacionais sobre a técnica, formato e seu conteúdo.

#### **E84 Suporte de Informação (E84 Information Carrier)**

A presente classe abrange todas as particularidades projetadas para agir como portador físico de um objeto. Esta classe *E84 Suporte de Informação* pode ou não conter informações próprias dela. Conforme aponta o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) a classe *E84 Suporte de Informação* é subclasse de *E22 Objeto feito pelo homem*.

No entanto, na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) a classe *E84 Suporte de Informação* (ver figura 22), possui um conexão hierárquica com *E24 Coisa Física Feita pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)*, pois para que se tenha o segundo é necessário que se tenha o primeiro, essa ideia pode ser vista na figura 16.

A seleção desta classe visa legitimar o suporte digital como suporte de informação, ou seja, o suporte do objeto museológico digital, que carrega consigo informações específicas de seu formato.

Ressaltamos que o suporte que sustenta o objeto museológico digital é tão importante quanto os diferentes tipos de suporte que sustentam um objeto museológico físico, pois além de fazer parte do todo que compõe o objeto museológico digital também é o que possibilita ser disponibilizado nos mais diferentes dispositivos eletrônicos.

Na perspectiva da reprodutibilidade técnica, compreendemos a classe *E84 Suporte de Informação* como o resultado técnico da reprodução. Dessa forma, identificamos que este carrega também consigo elementos informativos advindos de sua concepção, por exemplo, na técnica que o produz, seja a digitalização ou a fotografia digital, é gerado códigos binários para formar sua estrutura imagética, sonora, textual, filmica, entre outros.

### **E73 Objeto de Informação (E73 Information Object)**

Trata da classe que compreende itens imateriais identificáveis, que podem ser expressos em poemas, imagens, textos, objetos multimídia, código de programa de computador, entre outros. Sua estrutura é reconhecível e sua documentação é realizada por unidade, ou seja, são únicas. De acordo com o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E73 Objeto de Informação* é subclasse de *E89 Objeto Proposicional (E89 Propositional Object)* e *E90 Objeto Simbólico (E90 Symbolic Object)* e superclasse de *E29 Design ou Procedimento (E29 Design or Procedure)*, *E31 Documento (E31 Document)*, *E33 Objeto Linguístico (E33 Linguistic Object)* e *E36 Item visual (E36 Visual Item)*. No que tange a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18), esta classe é subclasse de *E89 Objeto Proposicional* e *E90 Objeto Simbólico* e superclasse de *E36 Item visual* (ver figura 22).

O objeto de informação é considerado como um item/objeto independente do tipo de suporte, além disso, ele pode incluir elementos da memória humana e existir em um ou mais suportes informacionais concomitantemente. Compreendemos que o objeto museológico digital é também um tipo de objeto de informação, pois ele possui em seu conteúdo a imagem referente a um determinado objeto museológico físico, salvaguardado em uma instituição museológica. Porém, o próprio objeto museológico digital aponta outras tantas possibilidades de conexão com objetos de informação que faz referência ou complementa seu conteúdo.

Assim, entendemos que esta classe pode registrar a conexão do objeto museológico digital, com outros objetos de informação, incluindo o próprio objeto museológico físico, e outras tantas reproduções que

tratem de assuntos similares a ele. Constatamos a partir disso, que essa classe *E73 Objeto de Informação* pode representar elementos informativos que estimulem a produção de conhecimento no ambiente *web*, e que possam estabelecer pontes de diálogo entre os mais diversos suportes informacionais armazenados na rede. Ressaltamos que o objeto de informação é uma classe relevante para a potencialização das características informacionais do objeto museológico digital para fortalecê-lo como fonte de informação para a pesquisa científica.

### **E89 Objeto Proposicional (E89 Propositional Object)**

Esta classe diz respeito a bens imateriais que representam, em algum sentido, conjuntos de suposições sobre alguma coisa real ou imaginária, e que devem ser documentadas como únicas ou que auxiliem na composição de um discurso. Esta classe pode incluir itens que são sobre algo no sentido de um assunto, pode incluir expressões de valor psicológico, como arte não-figurativa e temas musicais. Segundo o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E89 Objeto Proposicional* é subclasse de *E28 Objeto Conceitual (E28 Conceptual Object)* e superclasse de *E73 Objeto de informação (E73 Information Object)* e *E30 Direitos (E30 Right)*.

No âmbito da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18), a classe *E89 Objeto Proposicional* é superclasse de *E73 Objeto de Informação* (ver figura 22) e possui relação de propriedade com ela mesma por meio de P148 tem componente (P148 has component). Essa propriedade significa que a classe *E89 Objeto Proposicional* corresponde ao assunto do ou sobre o objeto.

A escolha desta classe visa contemplar os aspectos relacionados com o conteúdo do objeto museológico digital que dizem respeito ao objeto museológico físico, é nesse ponto que ambos os objetos se assemelham. O objeto museológico digital apresenta em sua imagem o objeto museológico físico, salvaguardado no museu, com isso ele agrega informações referente ao objeto físico reproduzido, porém ele não é o próprio objeto museológico físico reproduzido, não só pela questão do suporte que carrega a informação, digital, mas também, pela forma de apreciação e usos possíveis como patrimônio cultural da humanidade que circula no ambiente *web*.

Ao considerarmos esta classe na perspectiva da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, consideramos que a classe *E89 Objeto Proposicional* corresponde aos elementos essenciais do objeto museológico digital, ou seja, aqueles relativos aos aspectos auráticos, autênticos e únicos existentes no próprio conteúdo da imagem do objeto

digital do patrimônio cultural preservado na instituição museológica. Assim, compreendemos que esta classe trata de um ponto relevante do objeto museológico digital que é o seu próprio conteúdo imagético e/ou outros itens que podem contribuir para a construção do discurso sobre ele.

### **E90 Objeto Simbólico (E90 Symbolic Object)**

Equivale a símbolos identificáveis e qualquer agregação de símbolos, como caracteres, sinais de trânsito, emblemas, textos, conjuntos de dados, imagens, partituras musicais, objetos multimídia, código de programa de computador, entre outros, desde que possuam uma estrutura claramente reconhecível e que sejam documentados como unidades individuais. No Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E90 Objeto Simbólico* é subclasse de *E28 Objeto Conceitual (E28 Conceptual Object)* e *E72 Objeto Legal (E72 Legal Object)* e superclasse de *E73 Objeto de Informação (E73 Information Object)* e *E41 Denominação (E41 Appellation)*.

Na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18), esta classe *E90 Objeto Simbólico* é superclasse de *E73 Objeto de Informação*, e possui relação com ela mesma por meio da propriedade P106 é composto de (P106 is composed of), refere-se a fragmentos de textos ou cortes de uma imagem (ver figura 22).

Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), em algumas situações o conteúdo dessa classe pode ser completamente representado por um modelo de conteúdo digital serializado<sup>32</sup>, como uma sequência de caracteres codificados em ASCII<sup>33</sup>, por exemplo, um documento XML ou HTML ou uma imagem TIFF. Cabe ressaltar, que essa entidade inclui signos de qualquer natureza, que podem servir para designar algo, ou para comunicar algum conteúdo proposto.

A escolha dessa classe se justifica pela compreensão do objeto museológico digital como um tipo de objeto simbólico, que deve ter suas informações específicas codificadas, para assim ser disseminadas na rede como objeto único portador de um conteúdo significativo que representa um patrimônio cultural de um grupo e/ou comunidade, no caso o objeto museológico físico. O objeto simbólico, denominado aqui

<sup>32</sup> No âmbito da ciência da computação, trata-se do processo de interpretação de estrutura de dados em um formato que possa ser armazenado e estabelecer conexão em rede.

<sup>33</sup> É um código de padrão americano que visa o intercâmbio de informação, por meio da codificação de sinais.

de objeto museológico digital, representa mais que algo relevante para um grupo e/ou comunidade específica, ele reforça a construção social e cultural da humanidade que é fortalecida por meio da preservação do patrimônio cultural no contexto da sociedade da informação e do conhecimento.

No âmbito da reprodutibilidade técnica e dos seus conceitos relacionados, consideramos que por mais que o patrimônio cultural, apresentado como conteúdo do objeto museológico digital, não seja conhecido do grande público, o objetivo de ser selecionado para ser reproduzido digitalmente e disseminado na rede reforça seu caráter aurático, único, simbólico, de valor patrimonial, documental e informacional. Destacamos a natureza simbólica do objeto museológico digital, bem como a singularidade desse no âmbito da sociedade da informação e do conhecimento que, em muitos casos, será a única forma que os públicos/usuários, que circulam na *web*, localizados em diferentes partes do mundo, terão para apreciá-lo.

### **E36 Item Visual (E36 Visual Item)**

Compreende os aspectos intelectuais ou conceituais de marcas e imagens que são conhecidas por um grande público. Essa classe não busca descrever as características específicas da materialização física individual de um item visual, mas sim o padrão fundamental desse item visual. Conforme o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E36 Item Visual* é subclasse de *E73 Objeto de Informação (E73 Information Object)* e superclasse de *E37 Marca (E37 Mark)* e *E38 Imagem (E38 Image)*. Essa estrutura, com exceção da classe *E37 Marca*, é igualmente considerada na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18). Ressaltamos no recorte dessa categoria mostrada na figura 22, que a classe *E36 Item Visual* se relaciona com *E24 Coisa Física Feita pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)* por meio da propriedade P65.

Para o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), uma marca com um logotipo conhecido, por exemplo, ICOM, é reconhecido como o mesmo em qualquer circunstância de publicação, por mais que as características de forma e cor possam ser modificadas, ele continua com seus elementos característicos identificáveis. No caso das imagens reproduzidas várias vezes ocorre a mesma situação, por isso os itens visuais são considerados independentes de seu suporte físico. O que é considerado nessa entidade são os símbolos visuais, marcas ou imagens que os itens/objetos carregam consigo.

Em relação a escolha dessa classe, consideramos que o objeto

museológico digital carrega em seu conteúdo imagético, o item visual do objeto museológico físico que é patrimônio cultural e está salvaguardado em uma instituição museológica. Independentemente do suporte físico, sua imagem é um item visual com características específicas e, portanto, necessita ser representada devido sua singularidade. O Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) exemplifica essa classe por meio da obra de arte Mona Lisa, que se encontra salvaguardado no Museu do Louvre, em Paris, pois segundo o modelo, o suporte físico ao qual sustenta esta imagem, é um quadro, porém o que tem força é o seu item visual, sua imagem é reconhecida em qualquer situação e região do mundo. Pode ter características como cor e forma alterada, no entanto, sua imagem reflete o poder simbólico estabelecido na história da arte mundial.

Dessa forma, ao refletirmos sobre o objeto museológico digital, consideramos que esse possui na sua própria imagem o item visual, ou seja, o reflexo do objeto museológico físico salvaguardado no museu e que por isso necessita ter seus elementos informacionais representados a fim de legitimar e reforçar este patrimônio cultural. Assim, consideramos que a representação da informação desse objeto museológico digital precisa fortalecer os aspectos do item visual de sua imagem, no entanto, cabe ressaltar que o objeto museológico digital não é apenas a imagem representada.

### **E38 Imagem (E38 Image)**

Corresponde a classe que diz respeito as possibilidades de uso do objeto museológico por meio de diferentes tipos de reproduções, e consequentemente, distribuições. De acordo com o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a classe *E38 Imagem* é subclasse de *E36 Item Visual (E36 Visual Item)*, igualmente, inserida na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18).

Conforme aponta o modelo CIDOC-CRM (ICOM, 2015), essa entidade pode ser encontrada em suportes como: fotografias, pinturas, cópias e esculturas ou em meios eletrônicos. A imagem do objeto museológico físico pode ser reproduzida em diferentes formatos e cores de reprodução, como postais, camisetas, canecas, entre outras. Além disso, as imagens por mais semelhantes que possam parecer, ao serem observadas, não são as mesmas em relação ao seu contexto.

Escolhemos essa classe por se enquadrar especificamente no universo da reprodução, foco desta tese, uma vez que aborda a reprodução de imagens em diferentes formatos e cores. Assim, o objeto

museológico digital possui em sua estrutura uma imagem, e por isso pode apresentar múltiplas possibilidades de reprodução e disseminação por meio dela.

Consideramos que essa classe permite a reflexão sobre a própria estrutura do objeto museológico digital. Além disso, identificamos que os elementos informacionais referentes aos usos dados a imagem digital do objeto museológico digital são pertinentes a esses públicos/usuários, que circulam no ambiente *web* e buscam um mundo conectado e cheio de possibilidades a serem exploradas. Ao tratarmos de objetos como patrimônio cultural, estimulamos essa classe como caminho para que o objeto museológico digital seja compartilhado e reproduzido em diferentes contextos, e assim, dar acesso e ampliar seu valor patrimonial, documental e informacional, uma vez que é ele que se expande na sociedade da informação e do conhecimento.

Ao analisarmos as 24 classes selecionadas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) e suas possibilidades de diálogo com o objeto museológico digital, verificamos que apenas as três classes: *E36 Item Visual (E36 Visual Item)*, *E38 Imagem (E38 Image)* e *E90 Objeto Simbólico (E90 Symbolic Object)* abordam de forma direta a ideia de reprodução do patrimônio cultural. Nesse contexto, constatamos que a versão para uso atual deste modelo ainda está sendo utilizada para fundamentar os sistemas de informação para objetos museológicos, salvaguardados em instituições museológicas, no modo tradicional.

Porém, consideramos que as entidades *E11 Modificação (E11 Modification)*, *E12 Produção (E12 Production)*, *E24 Coisa Física Feita Pelo Homem (E24 Physical Man-Made Thing)*, *E63 Início da Existência (E63 Beginning of Existence)*, *E79 Adição de Parte (E79 Part Addition)* e *E80 Remoção de Parte (E80 Part Removal)* apresentam caminhos em relação as interferências na forma e no conteúdo do objeto museológico/patrimônio cultural. Dessa forma, compreendemos que mesmo que o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) não denomine diretamente nas classes o ato de reprodução, essas entidades refletem um comprometimento em relação as ações de mudanças, transformações e produção, enfim tudo que corresponda a criação de um novo item/objeto e, conseqüentemente, uma nova identidade, única, carregada de elementos informacionais próprios. Em diálogo com essa perspectiva, acreditamos que a entidade *E63 Início da Existência* reforça a necessidade de legitimar o ato de criação do objeto, seja o suporte que for.

Já em relação as entidades *E18 Coisa Física (E18 Physical*

*Thing*), *E70 Coisa (E70 Thing)*, *E73 Objeto de Informação (E73 Information Object)* e *E77 Item Persistente (E77 Persistent Item)*, reconhecemos sua relevância para o objeto museológico digital por estabelecer um diálogo direto com o objeto que origina sua criação e, que por isso, enquanto real e genuíno apresenta o apoio identitário a ele, por ser um autêntico patrimônio cultural salvaguardado por uma instituição museológica. Ressaltamos com isso, que essas entidades não apenas exploram as múltiplas possibilidades informacionais intrínsecas e extrínsecas desse objeto museológico salvaguardado no museu, mas também, ampliam seus significados atribuídos no momento que é escolhido para ser reproduzido digitalmente, e assim, passam a ser estimado como um legítimo patrimônio cultural que pertence a humanidade e, por isso, necessita ser disseminado em rede.

No que diz respeito as ideias do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) que podem contribuir com os elementos de composição para a representação do objeto museológico digital, constatamos que muitas das classes selecionadas já são utilizadas para representar as informações do objeto museológico físico salvaguardado no museu. No entanto, destacamos a necessidade de mudança no olhar sobre o objeto museológico ao ser reproduzido digitalmente, e consequentemente, como terá suas informações representadas.

Após essa reflexão, seguimos com o cruzamento entre os conceitos definidos para esta pesquisa fundamentados nos estudos de reprodutibilidade técnica, que vão da origem aos dias atuais, e as classes selecionadas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), sintetizadas na categoria “Informação do objeto museológico digital”. O intuito dessa interseção é construir uma lente investigativa que possibilite a averiguação dos objetos museológicos digitais disseminados nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, para assim, estabelecermos uma abordagem teórica e instrumental sobre a representação de objetos museológicos digitais.

### **4.3 Aspectos conceituais da interseção entre reprodutibilidade técnica e representação do objeto museológico digital**

Para atingirmos o objetivo específico, *Discutir os conceitos selecionados da reprodutibilidade técnica à luz das classes identificadas no Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM*, construímos uma reflexão baseada no cruzamento entre a reprodutibilidade técnica e seus conceitos relacionados, e as classes da

categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) extraídas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), a fim de estabelecer uma lente investigativa para análise da representação de objetos museológicos digitais.

Ressaltamos que os conceitos derivados dos estudos de reprodutibilidade técnica para esta pesquisa dizem respeito aos aspectos que permeiam a representação do conhecimento sobre o objeto museológico salvaguardado em instituições museológicas e representam conceitualmente como o objeto museológico passa a ser percebido no contexto da sociedade da informação e do conhecimento e dos usos das tecnologias de informação e comunicação (TICs). São eles: reprodutibilidade digital, aura, unicidade, autenticidade e validação da aura. Ressaltamos igualmente que os estudos de reprodutibilidade técnica fundamentam teoricamente a perspectiva dessa pesquisa, uma vez que apresentam como as mudanças tecnológicas afetam na percepção informacional dos indivíduos.

Em relação ao Modelo de Referência conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), constatamos que esse não determina, especificamente, quais são os metadados que devem ser utilizados para a representação dos objetos museológicos, pois o documento é uma ontologia formal que aborda as possibilidades de representação do e sobre o objeto museológico, patrimônio cultural, para a concepção de sistemas de informação de documentação museológica. Encontramos nesta ontologia, múltiplas ideias que podem ser exploradas na investigação do objeto museológico, no entanto cabe a instituição museológica definir quais metadados descrevem os objetos museológicos de seu acervo.

Verificamos que o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) oferece uma estrutura classificatória que expressa características e ideias para a investigação do objeto museológico, independentemente de seu formato. Com base nos critérios descritos na seção 4.2, selecionamos as classes do modelo pertinentes a esta pesquisa e criamos a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18). As classes selecionadas foram: **E2 Entidade Temporal, E4 Período, E5 Evento, E7 Atividade, E11 Modificação, E12 Produção, E18 Coisa Física, E24 Coisa Física Feita Pelo Homem, E36 Item Visual, E38 Imagem, E39 Ator, E52 Intervalo de Tempo, E53 Lugar, E55 Tipo, E57 Material, E63 Início da Existência, E70 Coisa, E73 Objeto de Informação, E77 Item Persistente, E79 Adição de Parte, E80 Remoção de Parte, E84 Suporte de Informação, E89 Objeto Proposicional e E90 Objeto Simbólico.**

Estas classes foram analisadas sob olhar do conceito de

reprodutibilidade digital, aura, autenticidade, unicidade e validação da aura, fundamentação teórica desta pesquisa. Buscamos desenvolver, por meio desse cruzamento, uma lente investigativa para analisarmos como os objetos museológicos digitais podem ser representados nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*. Destacamos que as interpretações conduzidas nessa interseção correspondem a trajetória desenvolvida ao longo da pesquisa, assim acreditamos que outras abordagens sobre o presente assunto podem ser realizadas.

A discussão a seguir aborda cada conceito derivado da reprodutibilidade técnica e sua relação com as classes da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) selecionadas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015), que dialogam com o conceito em questão. Ressaltamos que uma mesma classe pode ser discutida em mais de um conceito. A seção está assim estruturada: iniciamos com uma explanação de cada conceito, justificamos as correlações entre os conceitos e as classes selecionadas e, por fim, estabelecemos uma lente de investigação para auxiliar os profissionais de museus na extração de informações do objeto museológico digital.

Ressaltamos que o foco desta pesquisa não é trabalhar no âmbito da representação da informação, ou seja, não discutiremos os metadados para descrever as correlações entre conceitos e as classes. Assim, nesse cruzamento propomos uma reflexão no âmbito da representação do conhecimento. Isso significa que a partir da interseção de um conceito com uma classe, metadados podem ser elaborados a posteriori. Como estamos no âmbito conceitual, os metadados possíveis a cada cruzamento podem se repetir entre as correlações. Destacamos com isso, que o importante nesta pesquisa é a compreensão dos elementos conceituais associados as classes da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) com os conceitos provenientes da reprodutibilidade digital em função da representação do objeto museológico digital.

#### 4.3.1 REPRODUTIBILIDADE DIGITAL

Conforme aborda Arnold (2002), o processo de reprodução resulta da própria dependência que os indivíduos possuem com o valor de culto do objeto original. Para o autor, é exatamente isso que motiva o ato de reproduzir algo, em nosso caso, digitalmente. Com base neste pensamento, compreendemos que a reprodutibilidade digital reforça a

aura do objeto museológico, pois permite que esse chegue em qualquer lugar independente do formato (MITTER, 2002), proporcionando assim a democratização e acesso ao patrimônio cultural.

O objeto museológico digital, ao ser produzido por meio do processo de reprodutibilidade digital, não tem a aura do objeto museológico físico destruída. De acordo com Bolter et al. (2006), o que ocorre nesse processo é o fortalecimento da aura já existente, por meio da problematização, da análise e da reiteração do objeto reproduzido.

Para Bolter et al. (2006), qualquer que seja a tecnologia utilizada para a reprodução digital, esta pode aumentar a aura do objeto museológico físico, no entanto é necessário que se construa no indivíduo uma sensação, ou seja, uma experiência de proximidade com o que está distante. Dessa forma, em consonância com os autores, destacamos que essa proximidade pode ser estabelecida por meio de informações sobre o suporte, o conteúdo, o ambiente e o contexto do objeto museológico digital, para que o indivíduo possa reconhecer e apreciar este de maneira completa, a partir da amplificação das informações composta nessa inscrição (LATOURE, 2004).

Schiermer (2013) comenta que a reprodução em massa de objetos físicos pode em algum nível destruir a aura desses no que diz respeito a sua posição única no espaço-tempo, mas simultaneamente, ao serem disponibilizados no ambiente *web*, tem seu valor de culto potencializado por intermédio de outras formas de circulação e mediação. Realçamos essa reflexão com a abordagem de Muchacho (2005), para quem os objetos museológicos digitais, inseridos no ambiente *web*, apresentam uma forma de complemento para as instituições museológicas, que, além de facilitar a transmissão da mensagem, possibilitam uma nova visão desse objeto, patrimônio cultural da humanidade.

Nesse contexto, Van Den Akker (2016) afirma que não faz mais sentido distinguir o original da reprodução, o que importa nessa relação é o cuidado com a produção excessiva de imagens, sem contextualização e informação, que gera ruídos em sua disseminação. Em diálogo, Leach (2016) expõe que a reprodutibilidade digital nos apresenta uma nova forma de apreciar os objetos, independente da qualidade, pois o que interessa neste processo são as possibilidades de reprodução e de compartilhamento.

A partir desse pensamento atualizado sobre o conceito de reprodutibilidade digital, compreendemos que a correlação entre ele e algumas das classes referente a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) é mais bem identificada por meio de fases que representam aspectos informativos sobre a criação, a

adaptação e a consolidação do objeto museológico digital. Com base nisso, estruturamos a discussão a seguir reunindo as classes selecionadas nas três fases mencionadas: criação, adaptação e consolidação.

A primeira etapa denominada criação é caracterizada pelas classes **E2 Entidade Temporal**, **E4 Período**, **E52 Intervalo de Tempo** e **E63 Início da Existência**, as quais permitem o registro de informações que se relacionam com a essência do objeto produzido a partir de um objeto museológico salvaguardado no museu. De certa forma, estas classes consolidam e legitimam a conexão entre o objeto digital e o físico.

Na classe **E2 Entidade Temporal**, constatamos que essa tem a função de delimitar algo que ocorreu no tempo, seja referente ao seu início ou fim. Corresponde a um fenômeno que deixa de acontecer para que outro ocorra em outro momento, esse surge de um E77 Item Persistente, que nesta pesquisa é o objeto museológico físico salvaguardado no museu. Dessa forma, esta classe, que contribui para a determinação de que cada objeto é diferente do outro, se relaciona com a reprodutibilidade digital, pelo fato de estar conectada ao princípio de criação do objeto museológico digital. Por exemplo, o objeto museológico físico é escolhido para ser reproduzido, porém no momento que esse passa pelo processo de reprodução digital, já não corresponde mais ao referente desse acontecimento, uma vez que o objeto museológico digital começa a existir tendo sua ocorrência própria no tempo. Esta classe, E2 Entidade Temporal, demarca o acontecimento do objeto museológico digital, sua criação no tempo, pois marca o exato momento do surgimento de um objeto museológico digital ao mesmo passo em que estabelece a diferença geradora deste para o objeto museológico físico.

No que tange a classe **E4 Período**, destacamos sua aproximação com o conceito reprodutibilidade digital, tendo em vista que faz referência ao conjunto de manifestações culturais que ocorrem num determinado tempo e espaço. Dessa forma, exemplificamos que a reprodutibilidade digital ocorre num período específico, séc. XXI, que possui uma conjuntura social com características singulares que precisam ser identificadas e tratadas de maneira a atender as necessidades informacionais dos públicos/usuários pertencentes a sociedade da informação e do conhecimento. Para tanto, esta classe precisa ser definida no objeto museológico digital, a fim de delimitar e justificar o momento social, econômico, político, cultural e histórico no qual foi criado.

Sobre a classe **E52 Intervalo de Tempo**, observamos que essa

trata de extensões temporais que possuem um começo, duração e fim. No âmbito da sua correlação com a reprodutibilidade digital, consideramos a relevância da demarcação temporal do objeto museológico digital a fim de garantir sua legitimidade enquanto bem patrimonial, documental e informacional para o público/usuário heterogêneo pertencente a sociedade da informação e do conhecimento, que circula no ambiente *web*. Ressaltamos que, no que tange o objeto museológico digital, seu marco temporal inicial é o que delimita ele no tempo-espaço, no entanto por mais que possa não ser evidente as informações sobre o tempo de duração, ou a possível finalização do objeto museológico digital, esses elementos também estão contemplados nessa correlação. Como exemplo, sugerimos para esta classe informações relativas ao dia, mês e ano específico que foi criado o objeto museológico digital, como também o tempo de duração e a data de finalização do objeto museológico digital, se for o caso.

Para a classe **E63 Início da Existência**, ressaltamos sua correlação com o conceito de reprodutibilidade digital tendo em vista, especificamente, o momento crucial de criação do objeto museológico digital, no qual ele é produzido. Diante das peculiaridades essenciais do objeto museológico digital, evidenciamos a importância da delimitação temporal deste objeto que começa a existir e ser utilizado das mais diferentes formas no ambiente *web*. Podemos compreender essa ideia a partir da propriedade P92 trazido à existência (P92 brought into existence), ver figura 18, aqui o objeto museológico físico, ao ser reproduzido digitalmente, inicia a sua existência digital, assim possuímos um raciocínio temporal de que alguma coisa começa a existir no tempo por meio de algo, por exemplo, o próprio processo de reprodutibilidade digital.

A segunda fase, denominada de adaptação, refere-se ao processo de alteração que o objeto museológico digital passa ao longo de sua existência, ao ser produzido a partir de um objeto museológico físico, mais especificamente, com elementos reconhecíveis dele. Por isso, esta fase está relacionada com as classes **E7 Atividade**, **E11 Modificação**, **E12 Produção**, **E24 Coisa Física Feita pelo Homem**, **E55 Tipo**, **E57 Material**, **E79 Adição de parte** e **E80 Remoção de parte**, que correspondem a aplicações intencionais por meio de usos ou danos que acabam por conceber o objeto museológico digital, como também, possibilitam descrever informações a respeito de diferentes finalidades que ele pode vir a ter.

A classe **E7 Atividade** compreende as ações intencionais de um E39 Ator, que resultam em mudanças de estado do objeto, nesse caso, o

próprio conceito de reprodutibilidade digital é a atividade realizada. Assim, consideramos que o objeto museológico digital é produzido por uma dada atividade, que precisa ser informada para que os públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento reconheçam o tipo de ação realizada para a sua produção. A fim de tornar essa classe mais clara, a classe **E55 Tipo** é relacionada a ela por meio das propriedades P21 tinha um propósito geral (P21 had general purpose) e P125 usou objeto do tipo (P125 used object of type) (figura 18), que apontam qual foi o tipo de técnica específica do processo de reprodutibilidade digital, por exemplo, digitalização, fotografia digital ou outra técnica digital. Dessa forma, consideramos que a presente correlação com o conceito de reprodutibilidade digital está vinculada as duas classes, **E7 Atividade** e **E55 Tipo**, que nessa relação o tipo representa a técnica adotada na atividade.

No que diz respeito a classe **E11 Modificação**, trata-se das ações intencionais, por meio de usos ou danos, que modificam a estrutura do objeto museológico digital. Consideramos como informações dessa classe, toda a ação que altera a forma original do objeto museológico digital, sabemos que ele próprio foi concebido por meio de uma modificação, a partir do processo de reprodutibilidade digital, assim, entendemos a correlação desta classe com o conceito. Porém, destacamos que a classe E11 Modificação aponta os elementos informativos que acusam a alteração que o bem cultural digital sofre no decorrer de sua existência no âmbito digital, por isso está relacionada, por meio da propriedade P126 empregado (P126 employed), com a classe **E57 Material**, uma vez que a modificação é realizada diretamente em um material.

Apontamos diante disso, que a classe E11 Modificação e E57 Material são conectadas quando tratamos da reprodutibilidade digital. Por exemplo, objeto museológico digital pode ter seu formato digital (material) modificado a fim de atender demandas específicas de *software*, aplicativos, sites, mídias sociais, publicações eletrônicas, exposições virtuais, entre outros. Citamos a técnica *Art Camera* da plataforma *Google Art and Culture*, a fim de ilustrar a ideia de modificação de um objeto museológico digital, uma vez esta técnica apresenta detalhes do objeto invisíveis a olho nu.

A classe **E12 Produção** aponta as atividades que criam um ou mais itens/objetos novos a partir de um E77 Item Persistente (objeto museológico físico). A correlação desta classe com o conceito de reprodutibilidade digital se dá pelo fato de que esse é o processo, ou seja, a própria produção. Ressaltamos que o resultado da produção é o

objeto museológico digital, e que tanto a produção quanto o produto possuem valores informativos específicos que legitimam sua concepção, documentam sua identidade. Destacamos que a propriedade P108 produziu (P108 has produced) relaciona a classe E12 Produção com E24 Coisa Física Feita pelo Homem e corresponde a relação desta classe com a ação de que algo foi feito por um indivíduo ou grupo, ou seja, foi realizada a produção de um objeto museológico digital por meio de um recurso técnico específico, a partir de uma motivação intencional de uma pessoa ou grupo.

No que tange a classe **E24 Coisa Física Feita pelo Homem**, consideramos sua correlação com o conceito de reprodutibilidade digital, como própria do processo, visto que esta classe diz respeito a qualquer item físico (ou digital, conforme esta pesquisa) criado propositalmente pela atividade humana, por isso sua relação direta com a classe E12 Produção. Reconhecemos que esta classe registra informação sobre algo feito por alguém, que tem por objetivo apresentar algo (objeto museológico digital) por meio de sua elaboração, por isso os elementos informativos que apontam este ato e os motivos dele são relevantes na composição do objeto museológico digital que vai circular na rede e ser observado pelos públicos/usuários heterogêneo. Além disso, esta classe corresponde ao objeto museológico digital que foi feito pelo homem, por isso possui também relação por meio de propriedades com as classes E79 Adição de parte, E80 Remoção de parte e E36 Item Visual, fazendo referência direta a alguma intervenção ou significado no e sobre ele mesmo, o objeto museológico digital.

Em relação as classes **E79 Adição de parte** e **E80 Remoção de parte**, ambas são consequências do conceito de reprodutibilidade digital, pois registram alterações do objeto museológico digital a partir da ampliação ou remoção de partes dele próprio. Estas ações correspondem aos elementos informativos sobre as intervenções que esse objeto pode sofrer ao longo de sua existência no ambiente *web*, a partir dos diferentes usos e aplicações para sua comunicação, salvaguarda e pesquisa. Como exemplo dessas interferências, podemos citar os memes que podem acrescentar ou reduzir informações nos objetos museológicos digitais para expressar uma ironia, uma notícia falsa, entre outros.

No que diz respeito a terceira fase, denominada consolidação, selecionamos as classes **E38 Imagem**, **E73 Objeto de Informação** e **E84 Suporte de Informação**, que correspondem aos elementos estruturais que compõem o produto desse processo, ou seja, o objeto museológico digital. Essas classes se correlacionam com o conceito de

reprodutibilidade digital, devido ao fato de tratarem dos elementos informativos sobre o suporte, o conteúdo e a possibilidade de uso de um objeto museológico digital.

Sobre a classe **E73 Objeto de Informação**, esta diz respeito a itens identificáveis no conteúdo que podem ser expressos em diferentes suportes. Esta classe corresponde a elementos informativos e pode incluir aspectos da memória humana referente ao bem patrimonial, exposto na imagem do objeto museológico digital. A correlação dessa classe com o conceito de reprodutibilidade digital indica que o processo produz um objeto museológico digital que contém um objeto de informação e que, conseqüentemente, pode se relacionar com tantos outros objetos de informação que também estão disseminados no ambiente *web*. Exemplificamos essa ideia, a partir das plataformas de comunicação *Google Arts and Culture* e *Europeanana Collections*, nas figuras 7, 9 e 14 da seção 2.3, pelas quais mostramos que ambas ferramentas apresentam link direto com itens/objetos relacionados com aquele exposto e representado. Dessa forma, o objeto museológico digital, que possui objeto de informação, dialoga com outros tantos objetos museológicos digitais que possuem objeto de informação relacionados.

No que tange a classe **E38 Imagem**, esta corresponde as possibilidades de uso do objeto museológico por meio de diferentes tipos de reproduções, e conseqüentemente, distribuições. Ela está correlacionada com a reprodutibilidade digital, por se referir ao elemento visual da reprodução, porém salientamos que não se trata do objeto museológico digital em si, e sim do uso dado a imagem do objeto museológico digital em diferentes suportes, como fotografias, pinturas, cópias e esculturas ou em meios eletrônicos. A imagem do objeto museológico digital pode ser reproduzida em diferentes formatos e cores, como cadernos, camisetas, canecas, entre outros. Além disso, a imagem do objeto museológico digital, por mais semelhante que possa parecer com o objeto museológico digital, não é a mesma em qualquer contexto.

Em relação a classe **E84 Suporte de Informação**, consideramos como o resultado técnico da reprodutibilidade digital, o qual abrange aspectos informacionais relativos ao formato digital. Acreditamos que, no âmbito do universo da *web* e dos diferentes meios de disseminação, as características do formato do objeto museológico digital são importantes de serem registradas. Por exemplo, formatos como o TIFF, JPG, entre tantos outros, possuem qualidades, dimensões e propriedades específicas que os diferenciam e, portanto, devem ser descritos.

Constatamos a partir disso, que as quinze classes da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) representam conceitualmente os principais elementos informativos que devem ser adotados na descrição do objeto museológico digital no que se refere ao processo de reprodutibilidade digital que ele passa. Consideramos que o registro de elementos informativos relativos a reprodutibilidade digital contribui para que o objeto museológico físico, patrimônio cultural, seja valorizado e disseminado pelos públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento. Dessa forma, compreendemos que esse processo, ao produzir o objeto museológico digital, cria um novo objeto com uma nova história, funções e sentidos, que deve ter suas informações particulares representadas e somadas a aquelas encontradas no objeto museológico salvaguardado no museu.

Ressaltamos que o objeto museológico digital é fonte de informação para os públicos/usuários que circulam na rede. Portanto, ele necessita ter suas múltiplas possibilidades de informação divulgadas para que os públicos/usuários possam fazer usos variados de modo consciente, seguro e legítimo. As classes definidas nas três fases: criação, adaptação e consolidação caracterizam o objeto museológico digital pelos seus elementos informativos em relação ao tempo-espço de concepção, ações e meios que fazem dele um objeto patrimonial, documental e informacional destinado a públicos/usuários heterogêneo que circulam na rede e, conseqüentemente, objeto portador de um bem de cultura material.

Consideramos que a reprodutibilidade digital é um processo pelo qual o objeto museológico, salvaguardado no museu, passa para então se tornar um objeto museológico digital. Esse, por sua vez, é carregado de informações intrínsecas e extrínsecas (FERREZ, 1994) próprias a ele, que se somam as características singulares do objeto museológico físico. A partir do conceito reprodutibilidade digital, refletimos que objeto museológico digital não só deve ter suas informações próprias extraídas, mas também, deve ser salvaguardado, pesquisado e comunicado a partir do seu novo contexto sociocultural, do seu formato digital e de sua inclusão consciente no ambiente *web*.

#### 4.3.2 AURA

Conforme expõe Mitter (2002), a reprodutibilidade reforça a aura da obra de arte, nesta pesquisa, do objeto museológico digital. Essa abordagem também é atestada por Bolter et al. (2006), quando apontam que a obra reproduzida não tem sua aura destruída e sim confirmada.

Além disso, Bolter et al. (2006) definem que o conceito de aura corresponde ao significado atribuído a um objeto ou lugar, por um indivíduo ou um grupo, que representa aspectos sociais e culturais de forma particular ou coletiva.

Para Bolter et al. (2006), cada formato digital possui uma maneira diferente de evocar sua aura. Os autores afirmam que no caso da aura da fotografia, a cópia seria uma forma de compartilhar a aura do objeto físico, que se encontra na imagem, ou seja, isso ocorreria por meio da memória da aura, uma vez que consideram a relação do original com cada impressão como dependentes.

Segundo Peim (2007), a aura é um importante elemento de representação simbólica, por isso, a aura do objeto possui excesso de significados atribuídos a ele. Consideramos que são múltiplas as abordagens auráticas sobre o objeto, tendo em vista os significados herdados, acumulados e atribuídos. No âmbito da criação, destaca-se o autor como aquele que empresta sua identidade e carrega consigo a própria aura atrelada ao seu nome (PEIM, 2007). Dessa forma, Peim (2007) comenta que, para compreendermos melhor a relação entre os significados e os simbolismos proporcionados pela dimensão aurática do objeto, cabe a consolidação de uma política da aura que visa identificar as ressonâncias culturais e sociais vinculadas a determinados objetos.

Na perspectiva de Conty (2013), a aura tradicional deve ser substituída por uma aura inconsciente, a qual possibilita que o passado receba um olhar sem ser conduzido pelo poder institucional, mais especificamente, que esse olhar não seja direcionado por algo ou alguém. No entanto, ao refletirmos sobre as instituições museológicas, o olhar que os indivíduos lançam sobre os objetos museológicos, atribui a eles intencionalmente carga valorativa patrimonial, documental e informacional. Diante disso, Conty (2013) questiona se a aura existe no objeto ou se é uma projeção (de sacralização ou fetichismo) por parte do observador. Para o autor, a aura deve ser compreendida como temporal e não espacial, assim, o tempo é agregado a aparência do objeto, possibilitando que a aura não desapareça com a chegada da reprodução técnica, pelo contrário, que fortaleça a sua história.

Para Schiemer (2013), a aura do objeto reproduzido em alguma instância desaparece no que diz respeito a sua posição particular no espaço-tempo, no entanto no que se refere ao culto, este objeto amplia as possibilidades de ser apreciado e cultuado. Conforme Kovesi (2016), a aura só existe se criada e mantida por meio da admiração do objeto original, a partir de sua relação com a marca e a sua localização.

Van Den Akker (2016) mostra que o vínculo entre o objeto e sua

aura está no olhar historicizante jogado nele. O autor ainda considera que na sociedade da informação as imagens estão em todos os lugares ao mesmo tempo, e que por isso devemos refletir sobre os ruídos causados em meio a disseminação excessivas de imagens reproduzidas.

Nessa análise sobre o conceito atualizado de aura, buscamos reconhecer os aspectos que sustentam e reforçam a dimensão aurática do objeto museológico digital, o qual é considerado pelo seu valor patrimonial, documental e informacional, somado ao seu valor de culto, ritualístico e de tradição, uma vez que representa em sua imagem um legítimo bem cultural que o museu salvaguarda e comunica. Buscamos reconhecer igualmente como a aura no objeto museológico digital sobrepõe a existente no objeto museológico físico e possibilita ser percebida pelos públicos/usuários que visualizam esse objeto em formato digital.

A correlação entre o conceito de aura e as classes **E2 Entidade Temporal**, **E18 Coisa Física**, **E39 Ator**, **E52 Intervalo de Tempo**, **E53 Lugar** e **E63 Início da Existência** apontam para a compreensão sobre a percepção que os indivíduos podem ter em relação ao objeto museológico digital. Pois, o conceito de aura aproxima o objeto museológico digital, dos seus elementos essenciais, mais especificamente, aquelas informações que correspondem aos atributos sociais, culturais e históricos atribuídos a ele.

Em relação a classe **E2 Entidade Temporal**, ela corresponde a essência aurática do objeto museológico digital, tendo em vista que representa uma extensão limitada do tempo, quando um acontecimento ocorre e demarca a existência singular do objeto criado. Dessa forma, a correlação entre o conceito de aura e esta classe confirma o momento em que algo é alterado para que uma outra coisa aconteça, pois segundo esta classe um mesmo evento não pode ocorrer duas vezes. Por exemplo, o objeto físico ao ser incorporado pela instituição museológica, agrega as informações referentes a sua vida útil antes e depois quando recebe intencionalmente valor patrimonial, documental e informacional. Ao ser selecionado pelo museu para ser reproduzido e disseminado na *web* a fim de dialogar com os públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento, seus aspectos auráticos são potencializados no processo de reprodutibilidade digital, uma vez que o acontecimento demarca temporalmente a criação do objeto museológico digital e, logo, conecta ele à sua essência e singularidade enquanto objeto produzido.

No que diz respeito a classe **E18 Coisa Física**, ela é um item/objeto relativamente estável, feito pelo homem ou pela natureza,

que corresponde a algo que possui uma trajetória no espaço-tempo, mais especificamente, que trata de elementos informativos sobre a coisa em si. A correlação entre o conceito de aura e esta classe refere-se ao próprio objeto museológico digital que possui uma dimensão aurática, ou seja, refere-se aos significados e símbolos atribuídos a ele e que, conseqüentemente, é legitimado como bem patrimonial digital para os públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento.

A classe **E39 Ator** está correlacionada com o conceito de aura por compreendermos que se refere ao momento de criação, ação que envolve o autor e a sua obra/objeto. Esta classe representa a pessoa ou o grupo responsável pela concepção do objeto museológico digital, dessa forma, ressaltamos a importância de se indicar quem produz o presente objeto, registrando a devida autoria de concepção do objeto museológico digital, bem como identificando os elementos informativos característicos da relação essencial entre o criador e sua criatura.

Sobre a classe **E52 Intervalo de Tempo**, destacamos a relevância da correlação com o conceito de aura visto que a classe trata do intervalo de tempo no qual foi produzido o objeto museológico digital. Aqui consideramos que esta demarcação temporal garante a ele a conexão com sua essência e singularidade, validando-o enquanto bem patrimonial, documental e informacional que se sobrepõe a dimensão aurática já existente no objeto museológico físico. Exemplificamos essa a partir das características de data e hora de concepção do objeto museológico digital.

No âmbito da classe **E53 Lugar**, compreendemos que a correlação com o conceito de aura se dá principalmente pela delimitação do espaço no qual ocorreu a produção do objeto museológico digital. Também podemos considerar de forma mais específica, o lugar em que o objeto museológico digital está localizado no ambiente *web*, ou seja, qual plataforma de comunicação se encontra e em que localização está inserido na mesma. Por exemplo, se se encontra em uma exposição virtual, como item específico, em uma publicação, entre outros. Ressaltamos que a presente classe faz referência à posição em que o objeto está salvaguardado, como também, o lugar onde foi criado, no caso desta pesquisa na instituição museológica, confirmando assim seu valor patrimonial, documental e informacional para a sociedade da informação e do conhecimento.

Sobre a classe **E63 Início da Existência**, destacamos que essa equivale a qualquer acontecimento que expõe o início da existência de um objeto, para tanto esta classe é empregada para representar o recorte

temporal de quando o objeto museológico digital começa a existir no espaço-tempo. A correlação desta classe com o conceito de aura permite identificar que o objeto museológico digital deve ter seus elementos informativos sobre seu momento auge de elaboração descritos, a fim de validar sua essência no meio em que circula.

No que diz respeito sobreposição aurática do objeto museológico digital, identificamos essa relação com as classes **E36 Item Visual**, **E73 Objeto de Informação**, **E89 Objeto Proposicional** e **E90 Objeto Simbólico**, que estimulam a representação conceitual desta ideia, uma vez elas descrevem questões de imaterialidade, simbolismos e informação a respeito do conteúdo imagético que o objeto museológico digital carrega consigo.

A classe **E36 Item Visual** representa as características intelectuais e conceituais de marcas e imagens identificáveis pelo grande público, ou seja, são considerados os símbolos visuais, marcas e imagens que o objeto museológico digital carrega consigo. Ressaltamos a correlação desta classe com o conceito de aura, visto que esses elementos visuais, significativos e simbólicos que o objeto museológico digital porta em sua imagem, correspondem ao próprio objeto museológico físico, patrimônio cultural, que é incorporado na instituição museológica devido sua potência aurática. Aqui, todas essas marcas e símbolos devem ser descritas.

No que diz respeito a classe **E73 Objeto de Informação**, trata-se de itens/objetos identificáveis que podem ser expressos nos mais diferentes tipos de suportes e apresentar elementos da memória humana. Para tanto, consideramos a correlação desta classe com o conceito de aura, visto que trata especificamente da potencialidade do objeto museológico digital enquanto fonte de informação, que possui em seu conteúdo o objeto museológico físico, salvaguardado por uma instituição museológica. O conceito de aura apresenta aqui os aspectos de singularidade do conteúdo do objeto museológico digital. Ressaltamos que o objeto museológico digital deve ter suas características intrínsecas e extrínsecas devidamente documentadas e separadas do vínculo com o objeto museológico físico, pois esse é representado no objeto museológico digital nas informações relacionadas com o conteúdo imagético dele. Assim, damos maiores possibilidades para que os públicos/usuários, independentemente da sua localização geográfica, possam produzir conhecimento.

Em relação a classe **E89 Objeto Proposicional**, ela trata do conteúdo do ou sobre o objeto museológico digital, que corresponde a bens que representam em algum sentido alguma coisa real ou

imaginária. Dessa forma, apontamos que a dimensão aurática está exposta e reforçada no próprio conteúdo deste objeto. Esta classe corresponde a descrição de todas as características informacionais intrínsecas e extrínsecas do objeto museológico físico, salvaguardado na intuição museológica, que está refletido na imagem do objeto museológico digital.

A classe **E90 Objeto Simbólico** faz referência aos símbolos de estruturas que são claramente reconhecidas e que visam indicar algo ou comunicar um conteúdo. Nesse contexto, definimos que o objeto museológico digital é um tipo de objeto simbólico que deve ter seus elementos informativos específicos codificados. No que tange a correlação desta classe com o conceito de aura, acreditamos que os símbolos específicos apresentados na imagem legitimam a aura do objeto museológico físico reproduzida na imagem do objeto museológico digital. Por exemplo, assinaturas do artistas, como também, etiquetas e carimbos da empresas que produziram o objeto museológico físico, ou algum ícone, signo ou outro elemento informativo que se encontra na imagem do objeto museológico digital e que corresponde a origem e a dimensão aurática do objeto reproduzido.

As correlações definidas acima confirmam que não somente o objeto museológico, salvaguardado no museu, possui aura devido ao seu valor de culto, ritualístico, de tradição e histórico que motivaram a sua incorporação na instituição e que, conseqüentemente, legitimou seu valor patrimonial, informacional e documental, tornando-o patrimônio cultural de uma coletividade. Possui aura também, o objeto museológico digital, concebido a partir de uma referência carregada de valores informacionais e simbólicos, que incentivam o processo de reprodução digital, a fim de expandi-lo aos públicos/usuários heterogêneos da sociedade da informação e da comunicação.

Consideramos nesse contexto que, muitas vezes, os indivíduos dessa sociedade da informação e do conhecimento não podem apreciar o objeto museológico físico, salvaguardado no museu, devido a distância geográfica entre eles, e por isso a reprodutibilidade digital cria condições para tal apreciação e experiência. Assim, as classes E36 Item Visual, E73 Objeto de Informação, E89 Objeto Proposicional e E90 Objeto Simbólico caracterizam esse contato aurático com o objeto museológico físico, por meio dos elementos informacionais que cada classe registra. Já as classes E2 Entidade Temporal, E18 Coisa física, E39 Ator, E52 Intervalo de Tempo, E53 Lugar e E63 Início da Existência apresentam elementos informativos que individualizam o objeto museológico digital e, ao mesmo tempo, reforçam os aspectos

auráticos dele próprio.

Dessa forma, ressaltamos que do momento que vai da seleção do objeto museológico físico, para ser reproduzido digitalmente, até sua disseminação nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, está sendo construída a dimensão aurática do objeto museológico digital, uma vez que se reafirma sua relevância social e cultural não mais para um grupo e/ou comunidade específica, e sim para uma comunidade global e heterogênea. O conceito de aura é o elemento que consolida e reforça o valor de culto, ritualístico, de tradição e histórico do objeto museológico digital, bem como reforça sua relevância patrimonial, documental e informacional para um grupo e/ou comunidade, por isso as classes, selecionadas na correlação com o conceito de aura, tratam da percepção e da sobreposição aurática do objeto museológico digital.

#### 4.3.3 AUTENTICIDADE

Segundo expõe Arnold (2002), a transformação causada pela reprodução não é considerada autêntica e a falta de autenticidade nesse processo é importante para garantir a construção de uma nova história do objeto reproduzido. O autor destaca que o processo de reprodução corresponde a dependência com o valor de culto do original, ou seja, é essa relação que estimula a reprodução técnica. Ressaltamos que, por meio dessa reflexão, no caso da presente pesquisa, é o reconhecimento e a valorização do objeto museológico físico, salvaguardado na instituição museológica, como um autêntico representante de uma cultura, que motivam o ato de reprodução digital.

Conforme afirma Leach (2016), a reprodução na época digital supera a relação de dependência do objeto original com sua autenticidade, pois para ele o próprio processo de reprodutibilidade legitima a relevância do objeto. Dessa forma, consideramos que os aspectos de autenticidade não estão no objeto museológico digital em si, mas estão no momento de seleção do objeto museológico físico para ser reproduzido digitalmente, ou seja, é um elemento de motivação para o processo de reprodução e não de dependência.

A correlação entre o conceito de autenticidade e as classes **E77 Item Persistente**, **E63 Início da Existência**, **E36 Item Visual**, **E39 Autor**, **E55 Tipo** e **E70 Coisa** selecionadas na categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) correspondem aos elementos informativos que o legitimam enquanto objeto museológico, ou seja, um autêntico representante de uma determinada cultura. Dessa forma, é

considerado o momento do seu “aqui e agora”, ou seja, a singularidade de sua constituição no tempo e no espaço, antes e depois de se tornar patrimônio cultural.

O conceito de autenticidade corresponde a tradição e a historicidade do objeto, por isso apontamos as características que representam os aspectos autênticos entorno dele. Ao tratarmos do caso específico do museu, o objeto passa a ser incorporado na instituição por ser um autêntico representante da cultura material de um grupo e/ou comunidade que esta visa salvaguardar e comunicar para a sociedade. Dessa forma, evidenciamos as classes **E77 Item Persistente** e **E63 Início da Existência**, para tratar esses aspectos indicados acima.

Para tanto, a classe **E77 Item Persistente** representa conceitualmente o próprio objeto museológico físico, assim, destaca-se que sua identidade permanente pode ser explorada por várias perspectivas, em grande medida, por meio da decisão e análise do seu observador. Também, pode ser analisada pelos aspectos da materialidade do objeto museológico, uma vez que é reconhecida sua singularidade para a documentação e compreende as demarcações físicas que diferenciam esse de outros objetos, além de incluir todos os elementos informativos associados a criação e a funcionalidade dele, antes e depois de ser incorporado no museu. Destacamos a correlação desta classe com o conceito de autenticidade, por compreendermos que para que o objeto museológico digital seja produzido, é necessário selecionar o objeto museológico físico, compreendido como o motivador do processo.

Em relação a classe **E63 Início da Existência**, verificamos que essa está diretamente relacionada com o conceito de autenticidade, pois considera o acontecimento de criação como a primeira manifestação legítima da essência desse objeto. Por isso, esta classe equivale tanto as informações relativas ao momento da criação do objeto no seu local de origem quanto ao instante em que foi incorporado na instituição museológica e recebeu outras cargas valorativas que complementam sua legitimidade para um grupo e/ou comunidade, conseqüentemente, o evidenciando na condição de patrimônio cultural. Nesse contexto, consideramos essa correlação como a fase essencial para fundamentar todo o processo de transposição do objeto físico para o digital.

No que diz respeito às características essenciais que validam o objeto museológico digital, nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, como representante digital legal elaborado pela instituição que o salvaguarda, seja de forma física ou digital, pontuamos as classes **E36 Item Visual**, **E39 Autor** e **E70**

**Coisa.** Essas classes expressam e comprovam que o objeto museológico digital possui valor de culto, ritualístico, simbólico para um grupo e/ou comunidade, como também tem valor patrimonial, documental e informacional para a instituição e seus públicos/usuários heterogêneo pertencentes a sociedade da informação e do conhecimento.

No que tange a classe **E36 Item Visual**, destacamos os elementos informativos que tratam de aspectos intelectuais ou conceituais relacionados com marcas, imagens e símbolos. Estabelecemos a correlação desta classe com o conceito de autenticidade, tendo em vista que essas características estão relacionadas com aspectos autênticos do objeto museológico físico, salvaguardado no museu, e que para tanto, ao serem expostos na imagem do objeto museológico digital, possibilitam a identificação e valorização do patrimônio cultural pelos públicos/usuários que circulam na rede.

A classe **E39 Autor** corresponde a autenticação da autoria ou autoridade da atividade realizada, por isso consideramos que essa classe se correlaciona com o conceito de autenticidade, visto que a atividade de reprodução digital é uma ação feita por alguém, que deve ser referenciado. Identificamos que o autor do objeto museológico digital o cria com o intuito de potencializar as possibilidades de informação e apreciação para os públicos/usuários que circulam na rede. Dessa forma, o autor pode se aproximar e interagir com os indivíduos da sociedade da informação e do conhecimento, facilitando, por meio das tecnologias de informação e comunicação (TICs) o processo de comunicação entre a instituição museológica, os públicos e o patrimônio cultural.

Em relação a classe **E70 Coisa**, consideramos sua ligação com as características diretas e identificáveis de E77 Item Persistente, uma vez que equivale a uma matéria ou depende de uma matéria para ser carregada, pode possuir uma forma física ou uma codificação eletrônica (foco desta pesquisa). Para a descrição informativa dessa classe, é importante apresentar características informacionais simples de um E77 Item Persistente (objeto museológico físico), com o intuito de legitimar o objeto museológico digital enquanto bem patrimonial, documental e informacional para a sociedade da informação e do conhecimento. Sugerimos a correlação desta classe com o conceito de autenticidade, por compreendermos que mesmo que o objeto museológico digital não seja o verdadeiro representante da cultura a qual foi criado, para a sociedade da informação e do conhecimento que circula no ambiente *web*, muitas vezes, ele será a única maneira de acesso ao bem cultural da humanidade. Reforçando a correlação entre esta classe e o conceito de autenticidade, considerando a relação de propriedade que esta possui

com a classe **E55 Tipo, P101** teve como uso geral (P101 had as general use), pois essa classe indica a utilidade geral de uma E70 Coisa (objeto museológico físico) para um grupo e/ou comunidade antes de adentrar o espaço do museu.

Identificamos assim, que para realizar qualquer ação sobre o objeto museológico, é necessário primeiramente recorrer as raízes de sua essência, verificar sua origem no tempo e no espaço, ou seja, seu “aqui e agora”, para assim fundamentar e legitimar sua relevância cultural e social para a sociedade. A partir disso, verificamos que o Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) mostra ideias que estimulam os diferentes olhares sobre o objeto museológico/patrimônio cultural, o que contribui para compreendermos a relevância da autenticidade para o objeto museológico, salvaguardado no museu, e, conseqüentemente, a relação com a ausência de autenticidade do objeto museológico digital para garantir uma nova história a partir da reprodutibilidade digital.

#### 4.3.4 UNICIDADE

Diante do exposto por Schiermer (2013), identificamos que a democratização em massa de imagens e objetos, em algum nível, destrói a aura das coisas, ou seja, sua disposição única, singular, no espaço-tempo. Porém, o autor ressalta que o valor de culto, ritualístico, de tradição e de historicidade dos objetos é prolongado devido a promoção de sua circulação por meio da reprodução técnica.

Conforme Kovesi (2016), a aura do objeto original está ligada à sua marca e ao local sagrado no qual foi criado, esses elementos estabelecem o vínculo de adoração com o objeto reproduzido. Para Benjamin (2012a), a unicidade do objeto corresponde ao invólucro, ou seja, a aura, que liga o objeto a sua essência. Dessa forma, compreendemos que a unicidade pertencente ao objeto é o que o diferencia dos demais objetos semelhantes a ele, pois o fato de ser único, o individualiza em relação às outras coisas e/ou indivíduos presentes no seu entorno.

Lembramos, que o conceito de unicidade não foi atualizado nos artigos selecionados (apêndice A), por isso consideramos sua definição fundamentada na abordagem de Benjamin (2012a, 2012b). Nessa perspectiva, percebemos que o que torna o objeto museológico físico, salvaguardado no museu, um bem de cultura material, é sua singularidade. Pois, é esse elemento que torna ele único no mundo e que o diferencia dos demais idênticos a ele.

Dessa forma, quando o objeto é adquirido no museu, ele soma os valores de culto, ritualístico, de tradição e historicidade que carrega consigo antes de ser incorporado no museu, com a carga valorativa patrimonial, documental e informacional determinada pela instituição museológica. Quando esse objeto museológico é selecionado para ser reproduzido digitalmente, constitui-se um objeto museológico digital, cujo conteúdo imagético deve ser detalhadamente descrito, uma vez que representa o próprio objeto museológico físico. Porém, destacamos que o objeto museológico digital apresenta aspectos particulares devido ao seu formato, conteúdo e usos.

Nesse contexto, a análise busca especificar, por meio da correlação com o conceito de unicidade e as classes **E2 Entidade Temporal**, **E18 Coisa Física**, **E36 Item Visual**, **E39 Ator**, **E53 Lugar**, **E55 Tipo**, **E63 Início da Existência**, **E70 Coisa**, **E77 Item Persistente**, **E89 Objeto Proposicional** e **E90 Objeto Simbólico**, como os elementos informativos dessas correspondem a singularidade do objeto museológico digital.

Sobre a classe **E2 Entidade Temporal**, consideramos que um acontecimento único, diferente de qualquer outro, ocorre numa extensão de tempo. Dessa forma, identificamos que o objeto museológico digital, ao ser concebido por meio da reprodutibilidade digital, forma um objeto singular com características informativas referentes a sua estrutura, assunto e aplicações. A correlação desta classe com o conceito de unicidade, refere-se exatamente ao momento do processamento técnico, o qual envolve o objeto museológico digital numa camada particular de símbolos e significações.

No que tange a classe **E18 Coisa Física**, sua correlação com o conceito de unicidade deve-se a sua forma relativamente estável, que ocupa um espaço geométrico singular, como também, ocupa um volume real no espaço-tempo. Para tanto, acreditamos, que por mais que o objeto museológico digital não possua uma estrutura sólida, não quer dizer que ele não é permanente no espaço-tempo, ou seja, ele é real. O vínculo desta classe com a unicidade aponta para uma reflexão geral sobre a existência de uma coisa física (ou digital) que é única e que possui características informativas estruturais, de conteúdo e de usos próprias a ele.

Esta classe **E36 Item Visual** corresponde a informações sobre características intelectuais ou conceituais de marcas, imagens ou símbolos identificadas por um grande público. Assim, compreendemos que essa classe se correlaciona com o conceito de unicidade por possuir vínculo direto do objeto museológico físico, salvaguardado no museu,

com o seu caráter único que o legitima enquanto patrimônio cultural, que, ao ser apresentado no conteúdo do objeto museológico digital, garante status de singularidade para o objeto digital reproduzido pela instituição museológica.

Em relação a classe **E39 Ator**, reconhecemos que, quando uma pessoa ou grupo realiza intencionalmente uma ação, ele aceita que a coisa criada tenha parte de sua identidade atrelada, visto que, no momento único de concepção de um item/objeto, foi constituída a essência particular do objeto. A correlação desta classe com o conceito de unicidade permite que identifiquemos os aspectos intencionais da ação desenvolvida pelo indivíduo, assim, oferece-se aos públicos/usuários que circulam no ambiente *web*, informações específicas sobre a unicidade do objeto museológico digital.

A classe **E53 Lugar** trata especificamente do espaço em que o objeto foi constituído ou está localizado, diz respeito a elementos informativos independentes dos fenômenos e de matérias temporais. Evidenciamos a correlação dessa classe com o conceito de unicidade, por compreender que o objeto museológico digital é caracterizado como patrimônio cultural pelo diálogo que possui com o local no qual foi concebido e salvaguardado. Além do mais, ressaltamos que os aspectos singulares desse o legitima enquanto bem cultural da sociedade da informação e do conhecimento.

O **E63 Início da Existência** está diretamente relacionado com o conceito de unicidade, uma vez que trata de um acontecimento que indica o início da essência de um item/objeto. Seu elemento informativo diz respeito a um marco temporal sobre o objeto que começa a existir no espaço-tempo, por isso essa classe demarca o momento único, singular, em que um objeto começa a existir. Nesse caso, especificamente, corresponde a delimitação temporal em que o objeto museológico digital toma forma digital após sua reprodução e, em seguida, inicia sua existência no tempo-espaço do ambiente *web*.

No que diz respeito a classe **E70 Coisa**, destacamos que essa consiste em uma matéria ou depende de uma matéria para então ser transportada e possuir uma estabilidade relativa, seja em formato físico ou digital. Consideramos sua correlação com o conceito de unicidade, tendo em vista que esse trata do invólucro da aura com sua essência, e que, no objeto museológico digital, está representado pelos elementos informativos que se encontram no conteúdo da imagem do objeto digital, identificáveis em um determinado **E77 Item Persistente** (objeto museológico físico).

A classe **E77 Item Persistente** refere-se ao objeto de natureza

material, que é identificado como único para a documentação, e que, para tanto, inclui todos os elementos informativos associados a sua criação e funcionalidade independentemente da sua forma física, historicidade, simbolismos, entre outros. Dessa forma, a correlação desta classe com o conceito de unicidade corresponde a singularidade desse objeto museológico, que o diferencia dos demais objetos idênticos a ele, ou seja, esse conceito é o que identifica e envolve o objeto museológico com seu valor patrimonial, documental e informacional. Para tanto, a unicidade é o que conecta o objeto museológico à sua essência de patrimônio cultural representante de um grupo e/ou comunidade. É a partir desta classe que se inicia o registro sobre o processo para a reprodução digital e posterior concepção do objeto museológico digital.

Identificamos a classe **E89 Objeto Proposicional**, como um conjunto de bens imateriais que podem representar em algum sentido suposições reais ou imaginárias sobre a imagem do objeto museológico digital, pois é nela que o objeto museológico, patrimônio cultural, preservado na instituição museológica, se encontra. A correlação desta classe com o conceito de unicidade se dá pelo fato de que esta classe precisa ser considerada para documentação, uma vez que a utilização de seus elementos informativos contribui para a construção de um discurso, seja para exposições virtuais, publicações, enfim, para qualquer tipo de atividade relacionada com a comunicação. Destacamos que esta classe trata de um ponto relevante do objeto museológico digital, ou seja, seu próprio conteúdo imagético e/ou outros itens que podem contribuir para a construção do discurso sobre ele.

No caso do objeto museológico digital, esse deve ser considerado como único e legítimo, por ser reproduzido pela própria instituição que o salvaguarda, para tanto as informações que representam o conteúdo desse objeto museológico digital são o que ligará a essência do objeto museológico, patrimônio cultural, aos públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento que, muitas vezes, não terão a oportunidade de ver em sua forma física. Porém, não somente as informações que ligam ao objeto museológico físico devem ser evidenciadas pois o objeto museológico digital apresenta caráter único e, por isso ao ser utilizado para diferentes fins, precisa ter suas informações singulares referentes ao seu formato, conteúdo e aos tipos de usos e percepções dos públicos, que devem ser explorados nas suas variadas possibilidades informacionais.

Consideramos a ideia da singularidade dos objetos museológicos, mais especificamente, de como eles são compreendidos nas instituições

museológicas que os salvaguardam. Ao serem identificados como únicos para a instituição e para a ação de documentação museológica, são extraídos dos objetos museológicos suas características intrínsecas e extrínsecas (FERREZ, 1994) a fim de estabelecer um conjunto de metadados representativos de sua informação.

Em relação a esta pesquisa, destacamos que o objeto museológico digital possui peculiaridades que as classes selecionadas: E2 Entidade Temporal, E18 Coisa Física, E36 Item Visual, E39 Ator, E53 Lugar, E63 Início da Existência, E70 Coisa, E77 Item Persistente, E89 Objeto Proposicional e E90 Objeto Simbólico, visam representar. Essas inclusive dialogam diretamente com alguns aspectos diferenciados que o objeto museológico digital possui, como: o formato digital, a percepção dos públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento, as plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, a técnica e a tecnologia utilizada para sua criação, as transformações na imagem para diferentes usos, entre outras possibilidades, que somente por ser um objeto museológico digital poder ser explorado.

#### 4.3.5 VALIDAÇÃO DA AURA

Mitter (2002) discute sobre a questão do reforço da aura no objeto original, independentemente do modo como chega ao indivíduo. Reconhecemos que a aura não é destruída e sim potencializada, por isso ao ser reproduzido digitalmente o objeto tem sua aura validada.

Conforme expõe Peim (2007), a aura é um elemento de representação simbólica, por isso ela sempre retorna ao objeto, pelo seu excesso de significação herdado, acumulado e/ou atribuído. Para o autor, as abordagens sobre a aura podem ser múltiplas devido sua natureza simbólica, por isso é necessário identificar de que forma o objeto foi concebido pelo seu autor, esse que empresta parte de sua identidade, e como é tratado no contexto social, cultural, histórico, econômico, político, artístico e educativo no qual está inserido.

A reflexão acima nos auxilia no entendimento sobre o papel do objeto museológico digital no espaço-tempo, mais especificamente, em como ele é reconhecido pelos públicos/usuários que circulam no ambiente *web* no contexto da sociedade da informação e do conhecimento. Assim, consideramos que a validação da aura corresponde a comprovação da aura de um objeto museológico físico e, conseqüentemente, da ampliação da aura que o objeto museológico digital adquire em meio ao processo de reprodução digital.

Nesse contexto, Conty (2013) diz que a aura não só não

desaparece, como também se sobrepõe de maneiras importantes para o fortalecimento da história. Em consonância, Kovesi (2016) mostra que a aura só existe se for empregada e preservada por meio da adoração do indivíduo pelo objeto original. Assim, percebemos que a aura é o elo que efetiva a reprodutibilidade digital de um objeto museológico físico para um objeto museológico digital, ou seja, consoma a ligação que ocorre pela validação da aura.

Destacamos que ao ser criado, o objeto museológico digital tem seu valor de culto, ritualístico, histórico e de tradição reforçado em conjunto com os valores patrimoniais, documentais e informacionais incorporados pela instituição museológica, que o salvaguarda. Assim, verificamos que o objeto museológico digital provoca uma transformação na percepção humana, bem como possibilita a ampliação do acesso em massa para os indivíduos.

A correlação do conceito de validação da aura com as classes **E2 Entidade Temporal**, **E5 Evento**, **E7 Atividade**, **E12 Produção**, **E24 Coisa Física Feita pelo Homem**, **E53 Lugar**, **E63 Início da Existência** e **E90 Objeto Simbólico** diz respeito aos aspectos informacionais que motivam e potencializam a aura do objeto museológico físico ao ser reproduzido digitalmente, além de identificar quais destas classes representam elementos de sobreposição aurática do objeto museológico físico no digital.

A classe **E2 Entidade Temporal**, por corresponder a uma limitação temporal de um fenômeno que ocorre em um dado momento, demarca um acontecimento único que não pode acontecer duas vezes. Esse fato singular apresenta uma conexão direta do que é criado com seu meio, mais especificamente, com seus elementos que caracterizam sua essência. Assim, destacamos a correlação desta classe com o conceito de validação da aura, uma vez que o momento específico em que algo acontece no tempo consolida sua aura, independentemente, se no seu local de origem ou se posteriormente inserido em uma instituição museológica. Aqui consideramos que a validação da aura se refere a incorporação de camadas de dimensão aurática sobre o objeto criado, seja no seu espaço de origem, impregnado de valor de culto, ritualístico, de historicidade e tradição, seja na instituição museológica por meio de atribuições de valores patrimoniais, documentais e informacionais ou seja reproduzido digitalmente para compor o universo simbólico enquanto patrimônio cultural da humanidade.

A classe **E5 Evento** está relacionada com a mudança de estados das coisas, por isso deve ser analisada no espaço e tempo. Esta classe é manifestada por uma série ou grupo de fenômenos físicos, culturais,

tecnológicos ou legais lógicos. Dessa forma, por se tratar de uma mudança instantânea, ela correlaciona-se com o conceito de validação da aura, pois compreende o momento que se identifica a aura do objeto museológico físico e se reproduzi digitalmente o mesmo, para disseminá-lo no ambiente *web*, ou seja, compreendemos que para que o evento de reprodução ocorra é necessário que a aura do objeto físico tenha sido validada.

No que tange a classe **E7 Atividade**, observamos a proximidade com o conceito de validação da aura pelo fato dela corresponder a aplicação intencional de uma ação que altera o objeto museológico, seja pelo seu uso ou dano, e assim produz um novo resultado, neste caso, um objeto museológico digital. Esta classe acontece quando o objeto museológico físico tem a validação de sua aura, por meio do reforço de seu valor ritualístico, de culto, tradição e histórico, bem como patrimonial, documental e informacional incorporado a sua essência. Evidenciamos diante disso, que a validação da aura é o principal motivo para a produção de um objeto museológico digital e sua, posterior, disseminação no ambiente *web*.

A classe **E12 Produção** equivale a ações que criam um ou mais itens/objetos novos a partir de E77 Item Persistente. Dessa forma, ao ser reproduzido um novo item/objeto, esse recebe valores informativos que legitimam sua produção. Aqui consideramos a correlação desta classe com o conceito de validação da aura, pela consequência que esse conceito trás para que se produza algo novo, ou seja, a criação de um objeto museológico digital. Destacamos que a produção do objetivo museológico digital requer que esse seja documentado separadamente do objeto museológico físico que foi sua base de referência, pois o objeto museológico digital é próprio.

A respeito da classe **E24 Coisa Física Feita pelo Homem**, o conceito de validação da aura está diretamente vinculado a sua respectiva definição, pois compreende todos os itens/objetos (físico ou digital) criados propositalmente pela atividade humana. Nesse caso, a classe somente acontece se um indivíduo tiver uma motivação, que o impulse a realizar determinada ação. Assim, reconhecemos que a validação da aura é o meio que estimula uma pessoa ou grupo realizar a reprodução de um objeto museológico digital para ser disseminado nas plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*.

A classe **E53 Lugar** trata da localização de objetos imóveis, por isso compreendemos sua correlação com o conceito de validação da aura, diante da relevância que o lugar, onde o objeto museológico físico está salvaguardado, tem para a validação da aura do objeto museológico

digital. Nesse sentido, identificamos que a presente classe possibilita o registro de elementos informativos sobre o próprio museu que salvaguarda o objeto museológico físico, para que os públicos/usuários que circulam na rede possuam a referência específica tanto sobre o lugar em que está preservado, como também, onde ele está localizado na instituição.

Sobre a classe **E63 Início da Existência**, apontamos sua correlação com o conceito de validação da aura, por compreendermos essa como um marco de um acontecimento que faz com que o objeto se aproxime de seus elementos essenciais a partir de sua delimitação temporal que o consolida em sua existência. Estamos tratando aqui do momento particular de concepção do objeto museológico digital que adquire em sua existência dimensões auráticas, por meio de significados, historicidades e simbolismos, que se sobrepõe as já existentes no objeto museológico físico exposto em seu conteúdo.

Destacamos a classe **E90 Objeto Simbólico**, pelo fato dessa ser um interlocutor da aura do objeto museológico físico, salvaguardado no museu, no ambiente *web*. Essa classe é o próprio objeto museológico digital, carregado de significações e símbolos identificáveis para os públicos/usuários que circulam na rede. Reconhecemos que a correlação desta classe com o conceito de validação da aura interliga a possibilidade que o objeto museológico digital possui de ser mediador da aura do objeto museológico físico com os públicos/usuários heterogêneos pertencentes a sociedade da informação e do conhecimento.

A validação da aura visa transformar a percepção dos indivíduos que visualizam o objeto museológico digital, bem como amplia o acesso em massa devido ao processo de reprodução e a posterior disseminação na *web*, além de aproximar os públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento com o objeto museológico salvaguardado na instituição museológica. Assim, consideramos o conceito de validação da aura como a consequência da reprodutibilidade digital, que legitima o objeto museológico digital como um novo objeto carregado de valores informacionais, patrimoniais e documentais específicos, tendo em vista sua forma, conteúdo e usos pelos indivíduos.

A construção do objeto museológico digital se dá a partir da ideia de validar a aura do objeto museológico salvaguardado na instituição museológica e, conseqüentemente, promover sua disseminação na *web* para atender as especificidades informacionais e comunicacionais dos públicos/usuários heterogêneos da sociedade da informação e da comunicação. Nesse contexto, verificamos que, para que os

profissionais de museus atendam às necessidades informacionais da sociedade da informação e do conhecimento, não basta reproduzir digitalmente seus objetos museológicos e divulgar em plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*. É preciso compreender as mudanças que ocorrem ao transpor o objeto físico para o digital, tanto em relação a representação da forma e conteúdo desses objetos, como no tocante a percepção dos públicos/usuários que circulam na *web*.

#### 4.3.6 META-REPRESENTAÇÃO DO OBJETO MUSEOLÓGICO DIGITAL

Abaixo apresentamos no quadro 1, a visão que sintetiza as correlações entre os conceitos Reprodutibilidade Digital (RD), Aura (AU), Autenticidade (AUT), Unicidade (UM) e Validação da Aura (VA), e as classes extraídas da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18).

Quadro 1 - Síntese das correlações conceituais

	E2	E4	E5	E7	E11	E12	E18	E24	E36	E38	E39	E52	E53	E55	E57	E63	E70	E73	E77	E79	E80	E84	E89	E90	
RD	■	■			■	■	■	■	■	■		■		■	■	■		■		■	■	■			
AU	■							■			■	■	■				■		■					■	■
UN	■						■		■		■		■	■		■	■		■					■	■
AUT									■				■	■		■	■		■						
VA	■		■	■			■						■				■								■

Fonte: Elaborado pela autora (2017).

O quadro acima apresenta a incidência dos conceitos (reprodutibilidade digital, aura, unicidade, autenticidade e validação da aura) nas classes que compõem a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18). Constatamos que as 24 classes mostradas na categoria têm uma presença variada. No que diz respeito a representação do objeto museológico digital, mais especificamente, ao processo de transposição do objeto museológico físico para o digital, constatamos que o conceito de reprodutibilidade digital está presente em 15 classes, caracterizando-se como o conceito de maior incidência nas classes. Em seguida, temos a unicidade em 11 classes, a aura presente em 10 classes, a validação da aura em oito classes, e por fim, a autenticidade em seis classes.

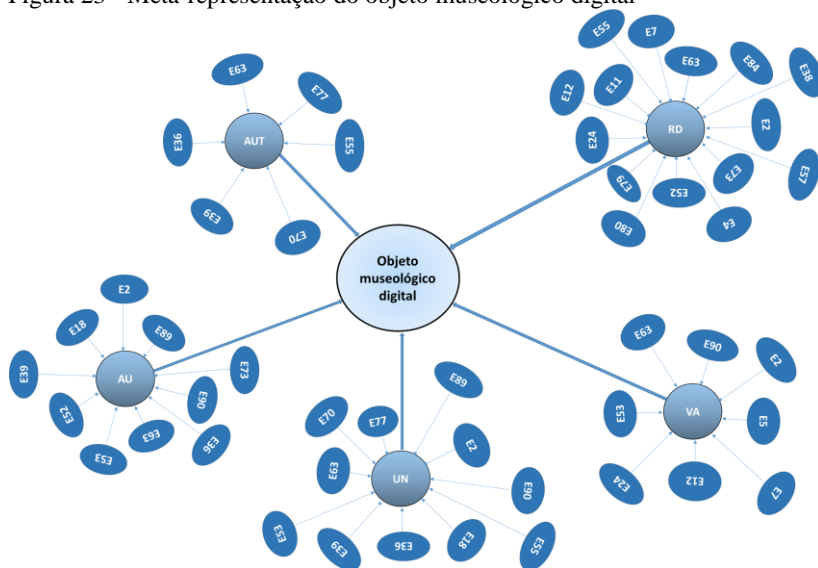
Ressaltamos que, para a representação do objeto museológico digital, as principais características que devem ser evidenciadas correspondem aos aspectos técnicos, aplicados, de acesso e percepção, bem como da singularidade e dos atributos simbólicos e significativos que legitimam o bem enquanto patrimônio cultural da humanidade no contexto da sociedade da informação e do conhecimento.

O quadro 1 sintetiza a correlação conceitual, derivada dos estudos de reprodutibilidade técnica com as classes extraídas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (ICOM, 2015) que compõem a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18). Com base nessa interseção, construímos a meta-representação do objeto museológico digital. Consideramos essa como uma lente investigativa da transposição do objeto museológico físico, salvaguardado em instituições museológicas, em objeto museológico digital, que visa atender as necessidades informacionais dos públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento, por meio da disseminação e compartilhamento em rede do patrimônio cultural pertencentes a história, a cultura e as artes da humanidade.

Cabe ressaltar que a meta-representação não visa estabelecer mudanças nas ações estruturais de uma instituição museológica tradicional, mas sim, proporcionar uma maior compreensão entre os profissionais de museus em relação as mudanças ocorridas ao realizar a adaptação do objeto museológico físico para o meio digital. Dessa forma, consideramos a meta-representação como uma etapa, diferente e ao mesmo tempo complementar da função de salvaguarda, mais especificamente, da documentação museológica, que ocorre nas instituições museológicas. A meta-representação pode ser realizada pelos profissionais em suas instituições, de forma complementar em relação as ações já desenvolvidas ao longo da existência do objeto museológico, uma vez que reconhecemos que a percepção dos públicos/usuários se modifica ao conhecer o objeto museológico presencialmente ou virtualmente.

Abaixo apresentamos a figura 23, que ilustra como esta lente pode e deve ser compreendida e desenvolvida desde a seleção do objeto museológico físico, salvaguardado no museu, até sua reprodução digital e posterior disseminação no ambiente *web*.

Figura 23 - Meta-representação do objeto museológico digital



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

A meta-representação do objeto museológico digital exposta na figura 23 possibilita três abordagens na extração de características informacionais e conceituais, sendo elas: origem, valorização e adaptação. Cada uma delas reúne os conceitos e classes pertinentes a ela. A figura 23 apresenta os círculos que correspondem aos conceitos autenticidade, unicidade, aura, validação da aura e reprodutibilidade digital que estão diretamente relacionados com algum aspecto informativo do ou sobre o objeto museológico digital. Já os itens que ficam no entorno dos círculos representam, por meio de suas siglas<sup>34</sup>, as classes que dialogam na perspectiva do conceito em questão.

O foco da meta-representação é levantar as possibilidades de informação que ocorrem por meio transposição do objeto museológico físico para o digital, para tanto tratamos aqui do objeto que passa pelo processo de musealização (salvaguarda, comunicação e pesquisa),

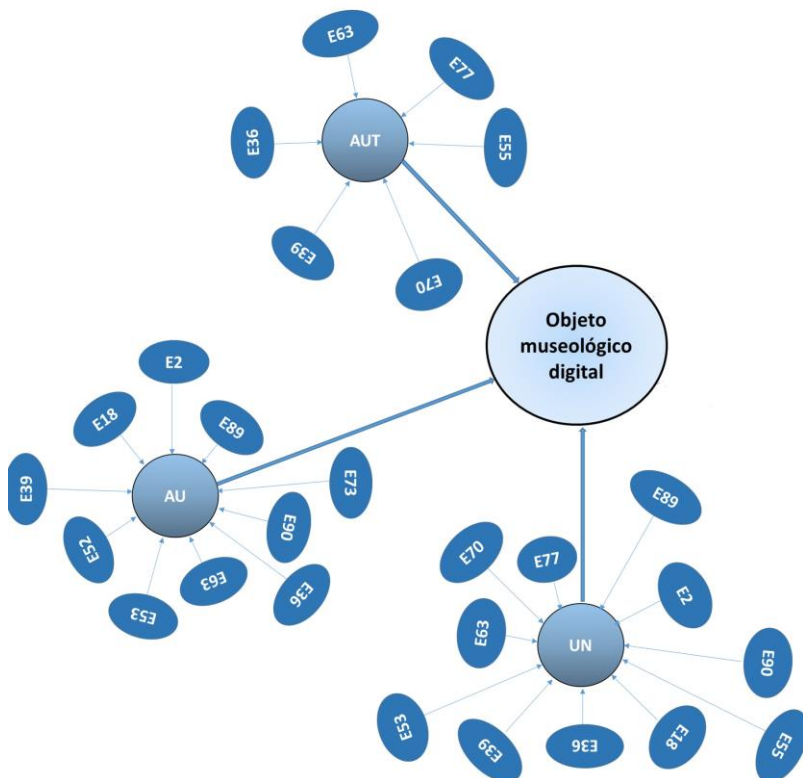
<sup>34</sup> De modo a facilitar a compreensão da simbologia, retomamos a nomeação de cada uma delas: (E2) Entidade Temporal, (E4) Período, (E5) Evento, (E7) Atividade, (E11) Modificação, (E12) Produção, (E18) Coisa Física, (E24) Coisa Física Feita Pelo Homem, (E36) Item Visual, (E38) Imagem, (E39) Ator, (E52) Intervalo de Tempo, (E53) Lugar, (E55) Tipo, (E57) Material, (E63) Início da Existência, (E70) Coisa, (E73) Objeto de Informação, (E77) Item Persistente, (E79) Adição de Parte, (E80) Remoção de Parte, (E84) Suporte de Informação, (E89) Objeto Proposicional e (E90) Objeto Simbólico.

salvaguardado em instituições museológicas de qualquer localidade do mundo. O objeto museológico, ao ser incorporado no museu, passa por uma série de ações que o legitimam, asseguram, preservam e comunicam para os diferentes públicos visitantes de sua instituição.

Quando os profissionais de museus decidem utilizar das tecnologias de informação e comunicação (TICs), por exemplo, as plataformas de comunicação do patrimônio cultural no ambiente *web*, para disseminar seus objetos na rede, a fim de atender os públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento, eles precisarão identificar as mudanças que ocorrem nessa transposição. Dessa forma, a lente investigativa apresenta possibilidades de representar conceitualmente as informações sobre a origem, a valorização e adaptação que dizem respeito as características intrínsecas e extrínsecas do objeto museológico digital, a fim de colaborar com a compreensão dos profissionais e indicar outras possibilidades de abordagens do objeto museológico, ao ser adaptado para o meio digital. Consideramos que a instituição pode utilizar a meta-representação por meio de múltiplas perspectivas a partir das necessidades de seus públicos/usuários que circulam na rede, bem como dos diferentes usos dados ao objeto museológico digital na *web*, por exemplo, exposições virtuais, divulgação em mídias sociais, criação de memes, entre outros.

Nesse contexto, apresentamos abaixo a abordagem de cada microlente: origem, valorização e adaptação. A fim de representar conceitualmente as possibilidades informacionais da meta-representação do objeto museológico digital.

Figura 24 - Microlente origem da meta-representação



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

Nesse contexto, a microlente origem (figura 24) aborda os elementos informacionais que correspondem a compreensão, a incorporação e a constituição do objeto museológico enquanto patrimônio cultural de um grupo e/ou comunidade para a instituição museológica que o salvaguarda. Nesta, as informações devem ser exploradas a partir das classes que dialogam nos conceitos de autenticidade, aura e unicidade, pois representam a forma como o objeto museológico físico é percebido no processo de reprodução digital.

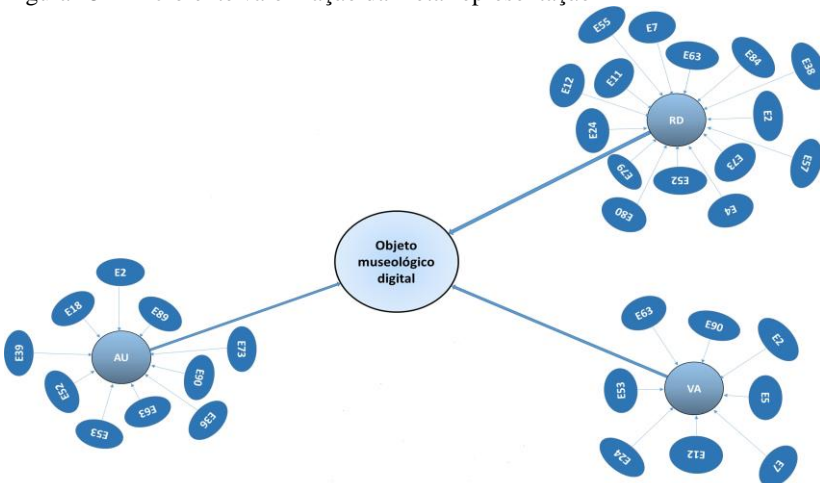
Assim, as classes analisadas pelo conceito de autenticidade compreendem as raízes da essência do objeto museológico, antes e depois de ser incorporado no museu, além de reforçar sua origem no tempo e no espaço, ou seja, seu “aqui e agora”, para assim fundamentar e legitimar sua relevância cultural e social para os indivíduos. Quanto ao

conceito de unicidade, verificamos que as classes que compõe a correlação, fazem referência ao objeto museológico pelo seu caráter único que o legitima como patrimônio cultural. Já o conceito de aura dialoga com classes que demarcam a relevância informacional e simbólica que o objeto museológico possui para a comunidade global, e que para tanto necessita ser reproduzido digitalmente e disseminado na *web*.

Consideramos a origem, como o início da legitimação do objeto museológico físico, salvaguardado no museu, como autêntico representante de uma cultura com dimensão global. Ele é identificado como autêntico e único, e por meio de sua valorização simbólica e informacional, ganha status para ser reproduzido e disseminado para públicos/usuários, heterogêneo e complexo, que circula nas redes.

Sobre a microlente valorização (figura 25), refere-se ao reconhecimento do objeto museológico, salvaguardado no museu, como um representante autêntico e singular do patrimônio cultural da humanidade.

Figura 25 - Microlente valorização da meta-representação



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

Essa perspectiva ilustrada na figura 25, aborda os conceitos de aura, validação da aura e reprodutibilidade digital e, conseqüentemente, como as classes são correlacionadas em cada um desses. O conceito de aura dialoga com as classes que identificam e reforçam os aspectos simbólicos, culturais, históricos e informacionais deste objeto

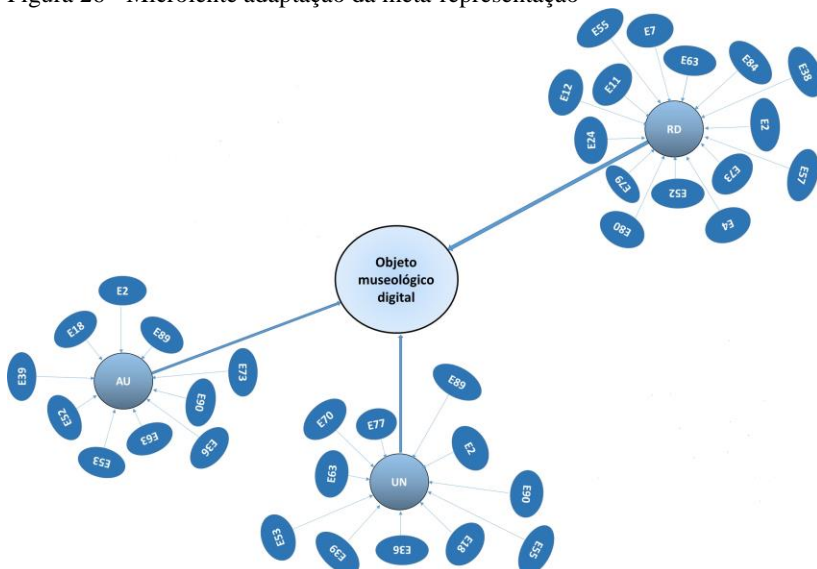
museológico físico e, conseqüentemente, do objeto museológico digital.

Ressaltamos que o conceito validação da aura aborda, na correlação com as classes, aspectos que tratam do momento ápice de valorização do objeto museológico físico e, posterior, do processo de reprodução digital. Além disso, sua relação com as classes corresponde a alteração da forma de apreciar o patrimônio cultural por meio do objeto museológico digital.

No aspecto da valorização, o conceito reprodutibilidade digital é o que demarca a mudança do objeto museológico, salvaguardado no museu, assim, por meio da relação com as classes dialogadas, podemos compreender as fases de transposição do objeto físico para o digital e identificar as principais mudanças informacionais.

No que diz respeito a microlente adaptação, essa corresponde ao momento em que é realizada a reprodutibilidade digital para gerar o resultado final, ou seja, a produção do objeto museológico digital, pois essa etapa trata do momento que se consolida a relevância do objeto museológico para a comunidade global.

Figura 26 - Microlente adaptação da meta-representação



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

A microlente adaptação apresentada na figura 26, está relacionada com os conceitos de aura, unicidade e reprodutibilidade

digital que apresentam classes que conectam diretamente com o resultado, que é o próprio objeto museológico digital. Compreendemos que a reprodutibilidade digital, ao produzir o objeto museológico digital, cria um novo objeto singular, com uma nova história, funções e sentidos e que para tanto, necessita ter suas informações ampliadas daquelas encontradas no objeto museológico, salvo guardado no museu.

Na meta-representação, o objeto museológico digital, resultante da reprodutibilidade digital, está relacionado com classes que fortalecem este novo objeto como fonte de informação para os públicos/usuários que circulam na rede. Dessa forma, essas classes apresentam as múltiplas possibilidades de informação simbólicas e visuais que esse objeto museológico digital carrega consigo e passa a ser utilizado das mais deferentes formas e contextos.

A microlente sobre adaptação trata do ato de transposição, por isso, é considerada como o momento de adequação do objeto ao contexto social e cultural em todos os aspectos que envolve a comunicação, a preservação e a pesquisa, não mais como é desenvolvido nas instituições tradicionais, pois muda-se o olhar sobre esses objetos, bem como a forma de tratar o conteúdo e o formato.

A meta-representação visa contribuir com as formas de comunicação e informação do objeto museológico físico, ao ser transformado em objeto museológico digital. Pois ela aborda os elementos conceituais e informacionais que envolvem o objeto museológico digital, e com isso, apresenta possibilidades diferenciadas para apreciação dos públicos/usuários das plataformas de comunicação do patrimônio cultural do ambiente *web*.

Ressaltamos que essa lente investigativa, denominada de meta-representação do objeto museológico digital, incorpora uma nova linguagem e formas de percepção para este objeto criado, o objeto museológico digital, principalmente, para atender as necessidades de informação dos públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento que circulam no ambiente *web*. Consideramos que esta surge para ser uma fundamentação teórica para a realização de ações aplicadas de tratamento técnico do objeto museológico digital, a fim de auxiliar os profissionais dos museus em suas novas práticas desenvolvidas por meio de tecnologias de informação e comunicação (TICs) atuais.

Reforçamos que as mudanças sociais, culturais, econômicas e tecnológicas, ocorridas nos últimos tempos, colocaram as instituições museológicas em um novo contexto de atuação. Por isso, consideramos que os profissionais desses espaços necessitam para além da execução

da atividade, pura e simplesmente, refletir sobre todo esse processo que culmina em uma transformação não somente de formato, mas também, de percepção, comunicação e informação.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente tese buscou construir um estudo conceitual sobre a representação do objeto museológico digital, com o intuito de fundamentar futuras teorias e métodos sobre a documentação de objetos museológicos digitais, e sua conseqüente, disponibilização no ambiente *web*. Abordamos a pesquisa a partir do contexto social que emerge com as tecnologias da informação e comunicação (TICs), denominada de sociedade da informação e do conhecimento, pelo fato de compreendermos essa como uma das principais motivações para as instituições museológicas adentrarem a internet e disseminarem seus acervos.

Diante da crescente inserção de objetos museológicos digitais no ambiente *web*, ambicionamos com esta pesquisa mostrar as possibilidades de informação desses, a fim de reforçar que esta prática pode ser uma alternativa de ferramenta informacional e comunicacional para o museu tradicional. Assim, identificamos a importância de se pensar à transposição do objeto museológico físico para o digital, no que tange a representação descritiva de seu suporte, conteúdo e usos quando este é reproduzido para o meio digital e disponibilizado na *web*. Buscamos compreender por meio da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, como a adaptação do objeto museológico, físico para o digital, se desenvolve e o que isso implica ao refletirmos sobre o processo de representação do mesmo. Verificamos que a reprodução digital do objeto museológico nos apresenta outra forma de compreender e visualizar o patrimônio cultural, que por sua vez possui múltiplas possibilidades de representar suas informações.

O principal resultado da tese elaborou uma lente investigativa para a representação de objetos museológicos digitais com o intuito de ampliar o acesso, a disseminação e a recuperação da informação destes. Para tanto, a pesquisa contou com os estudos sobre a reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados, da origem até a atualidade, com o intuito de discutir sobre esse processo que transforma e ressignifica o objeto museológico, antes exposto apenas no espaço físico do museu tradicional. Com o resultado oferecemos caminhos para ampliar o acesso e a disseminação da informação dos objetos museológicos digitais, tanto aos profissionais de museus quanto para o público/usuário heterogêneo, a fim de possibilitar maior produção de conhecimento em diferentes contextos.

Na revisão de literatura desta pesquisa, buscamos elaborar um breve quadro conceitual e contextual sobre as principais abordagens

relacionadas com o processo de musealização do objeto, documentação museológica, organização e representação do conhecimento e da informação, Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM, objeto museológico digital e reprodutibilidade técnica.

O objetivo geral da tese de investigar a representação do objeto museológico digital pela perspectiva da reprodutibilidade técnica foi amplamente contemplado com a elaboração da meta-representação do objeto museológico digital (figura 23). Esperamos com essa lente investigativa, proporcionar aos profissionais de museus e pesquisadores do campo da Museologia e da Ciência da Informação, a reflexão sobre as múltiplas possibilidades informativas que este novo objeto criado a partir de um objeto museológico, salvaguardado em instituição museológica, ou nascido originalmente no meio digital, pode oferecer ao ser investigado.

A meta-representação do objeto museológico digital visa explorar as possibilidades informativas desse objeto, a partir do levantamento de suas características intrínsecas e extrínsecas pela perspectiva da reprodutibilidade digital, da aura, da autenticidade, da unicidade e da validação da aura. Diante disso, compreendemos que o objeto museológico digital ao ser produzido no processo de reprodutibilidade digital, garante sua existência no tempo-espaço e legitima seu caráter singular, por meio dos símbolos e significados que carrega consigo desde o momento de sua concepção e se expande com a percepção dos públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento e, consequentemente, dos usos dados a ele.

O primeiro objetivo específico possibilitou a compreensão da reprodutibilidade técnica e de seus conceitos relacionados a partir dos usos empregados na literatura da origem até a atualidade. Dessa forma, para atender o momento origem, recuperamos quatro obras de Walter Benjamin a fim de identificar as principais ideias sobre os conceitos de reprodutibilidade técnica, aura, autenticidade, unicidade e destruição da aura. Em seguida, recuperamos 10 artigos científicos, entre os anos de 2001 a 2017, que atualizam as discussões sobre estes conceitos. Consideramos a identificação e a apreciação dessa literatura fundamental para sustentar a pesquisa e atualizar os conceitos e abordagens sobre a reprodutibilidade técnica, aura, autenticidade, unicidade e validação da aura, tendo em vista o contexto social, cultural, econômico, político e educacional em que a pesquisa foi desenvolvida.

O segundo objetivo específico resultou na análise de três categorias de informação do CIDOC-CRM: “Object Production Information”, “Image Information, Object and Carriers” e “Changing

Thing”. A partir disso, reunimos as classes e propriedades que consideramos representativas para esta pesquisa e criamos a categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18). As classes selecionadas foram: *E2 Entidade Temporal*, *E4 Período*, *E5 Evento*, *E7 Atividade*, *E11 Modificação*, *E12 Produção*, *E18 Coisa Física*, *E24 Coisa Física Feita Pelo Homem*, *E36 Item Visual*, *E38 Imagem*, *E39 Ator*, *E52 Intervalo de Tempo*, *E53 Lugar*, *E55 Tipo*, *E57 Material*, *E63 Início da Existência*, *E70 Coisa*, *E73 Objeto de Informação*, *E77 Item Persistente*, *E79 Adição de Parte*, *E80 Remoção de Parte*, *E84 Suporte de Informação*, *E89 Objeto Proposicional* e *E90 Objeto Simbólico*.

O terceiro objetivo específico possibilitou por meio do cruzamento dos resultados dos objetivos específicos a e b, construir uma lente investigativa que possibilite que o objeto museológico digital seja explorado por diferentes aspectos como pela sua origem, valorização, adaptação. A meta-representação do objeto museológico digital apresenta possibilidades informacionais para que as instituições museológicas ao identificar seus públicos/usuários descrevam as informações referentes ao objeto. Além disso, por meio da meta-representação os profissionais de museus podem extrair informações do objeto museológico digital para os diferentes usos, por exemplo, exposições virtuais, divulgação em mídias sociais, elaboração de memes, publicações, entre outros.

Consideramos, a partir da presente pesquisa, que o objeto museológico digital é um objeto com dimensão aurática, singular, que possui múltiplas possibilidades informacionais próprias que se somam às informações específicas do objeto museológico, salvaguardado no museu, no momento de sua reprodutibilidade digital. Portanto, ao ser inserido no ambiente *web* e valorizado enquanto patrimônio cultural da humanidade pelos públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento, é atribuído a ele camadas de simbolismos e significações que se sobrepõe ao valor de culto, ritualístico, de tradição e histórico, antes do objeto ser adquirido pelo museu, como também depois de ser incorporado na instituição e receber carga valorativa patrimonial, documental e informacional.

No que tange a relevância da pesquisa, evidenciamos que as áreas de Museologia e Ciência da Informação foram contempladas com o intuito de contribuir para o seu desenvolvimento, principalmente em relação ao contexto social e cultural atual. Em relação a Museologia, destacamos a atualização dos estudos de documentação museológica no âmbito das novas práticas institucionais de inserção de objeto museológicos na *web*, baseada na ontologia formal do domínio da

documentação de museus do CIDOC-ICOM e na perspectiva filosófica da reprodutibilidade técnica para refletir sobre os aspectos de essência, singularidade, legitimidade, simbolismos e significações do objeto museológico digital. Já no que diz respeito a Ciência da Informação consideramos o impacto desta pesquisa na atualização dos estudos de organização e representação do conhecimento e da informação de objetos museológicos reproduzidos no meio digital e disseminados na *web*, a fim de atender os públicos/usuários heterogêneo da sociedade da informação e do conhecimento, no que diz respeito à descrição, acesso e recuperação da informação.

Com relação as limitações da pesquisa, destacamos que a segunda etapa dos procedimentos metodológicos (3.2.2), referente a extração de classes do Modelo de Referência CIDOC-CRM (ICOM, 2015) sobre a representação do objeto museológico digital, necessitou de um esforço e uma interpretação maior ao levantar as classes e propriedades que contemplavam o objetivo específico proposto. Verificamos que algumas classes acabaram não entrando no *corpus* de análise, visto que não representavam de maneira direta os aspectos informacionais sobre a estrutura, conteúdo ou usos do e sobre o objeto museológico digital, mas que podem ser caracterizadas no seu universo conceitual maior.

Pretendemos para estudos futuros, ampliar a discussão da categoria “Informação do objeto museológico digital” (figura 18) para a extração de outras classes e propriedades do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM que nos possibilite abordar elementos informacionais e conceituais que não foram considerados na presente pesquisa. Além disso, almejamos aplicar a meta-representação do objeto museológico digital nas plataformas de comunicação: *Google Arts and Culture* e *Europeana Collections*, a fim de verificar no âmbito da representação da informação, quais metadados dessas plataformas são utilizadas pelas instituições museológicas para descrever o objeto museológico digital, e quais podem ser propostos para potencializar sua representação.

Ainda como sugestão de pesquisa, ressaltamos a averiguação dos conceitos de reprodutibilidade digital, aura, autenticidade, unicidade e validação da aura nos sistemas de documentação museológica, com a finalidade de identificar se as informações descritas tanto nos objetos museológicos físicos quanto nos digitais contemplam essas perspectivas. Também destacamos como relevante, um estudo detalhado com os públicos/usuários da sociedade da informação e do conhecimento, visando investigar suas necessidades informacionais no que tange os meios de apreciação e usos do objeto museológico digital no ambiente

*web.*

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. A. de. A produção social do conhecimento na sociedade da informação. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 19, n. 1, p. 11-18, 2009. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/1829>>. Acesso em: 04 mar. 2016.
- ALMEIDA, A. M. de (Coord.). Museus e harmonia social: convivência na diversidade. In: BRUNO, M. C. O. O ICOM-Brasil e o pensamento museológico brasileiro: documentos selecionados. v.1. São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura: Cômite Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010. 223-234p.
- ANDRADE, M. C.; CERVANTES, B.M.N. A contribuição da organização do conhecimento para a interoperabilidade: alternativas para repositórios institucionais. **Informação @ Profissões**, Londrina, v. 1, n. 1/2, p. 152- 170, jun./dez., 2012. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/14593>>. Acesso em: 23 set. 2013.
- ARNOLD, D. Facts or Fragments? Visual histories in the age of mechanical reproduction. **Art History**, v. 25, n. 4, p. 450-468, 2002.
- BAPTISTA, D.M; ARAÚJO JÚNIOR, R. H. de; CARLAN, E. O escopo da análise da informação. In: ROBREDO, J.; BRÄSCHER, M. (Org.). **Passeios pelo bosque da informação**: estudos sobre a representação e organização da informação e do conhecimento. Brasília: IBICT, 2010. p. 61-80.
- BASTIAN, Dawn E. The Germans from Russia: Documenting the immigrant experience in northern Colorado. **Journal of Archival Organization**, v. 3, n. 4, p. 105-119, 2006.
- BAUMAN, Z. Globalização: as conseqüências humanas. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BENJAMIM, W. **Charles Baudelaireum**: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1994. 3. ed. – (Obras escolhidas v. 3). 267.

\_\_\_\_\_. **A modernidade e os modernos**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro LTDA, 2000. 108 p.

\_\_\_\_\_. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012a. 127 p.

\_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura história da cultura**. 8. ed. rev. São Paulo: Brasiliense, 2012b. 271p.

BIEDERMANN, Bernadette. 'Virtual museums' as digital collection complexes. A museological perspective using the example of Hans-Gross-Kriminalmuseum (University of Graz). **Museum Management and Curatorship**, p. 1-17, 2017.

BOLTER, J.D; MACINTYRE, B; GANDY, M; SCHWEITZER, P. New media and the permanent crisis of Aura. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 12 (1), p.21–39, 2006.

BOTTALLO, M. Diretrizes em documentação museológica. In: ASSOCIAÇÃO CULTURAL DE AMIGOS DO MUSEU CASA DE PORTINARI. **Documentação e conservação de acervos museológicos: diretrizes**. Brodowski: Associação Cultural de Amigos do Museu Casa De Portinari; São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 2010. p. 48-79.

BOTTICELLI, Peter. Preserving Artworks Digitally: The Case of Andy Warhol's Polaroid Photographs. **Preservation, Digital Technology & Culture**, v. 44, n. 3, p. 123-134, 2015.

BURKE, P. **Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 241 p.

BRAGA, K. S. Aspectos relevantes para a seleção de metodologia adequada à pesquisa social em Ciência da Informação. In: MUELLER, S. P. M. (Org.). **Métodos para a pesquisa em Ciência da Informação**. Brasília: Thesaurus, 2007. 17-39p.

BRÄSCHER, M.; CAFÉ, L. Organização e representação do conhecimento. In: LARA, M. L. G.; SMIT, J. W. (Org.). **Temas de**

**pesquisa em ciência da informação no Brasil.** São Paulo: Escola de Comunicação e Artes/USP, 2010, p. 85 - 103. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/ata/pos/ppgci/publicacoes%20-%20temasdespesquisas.pdf>>. Acesso em: 06 mar. 2016

BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus. **Resolução Normativa n.º 2**, de 29 de agosto de 2014. DOU, Poder Executivo, Brasília, DF, 1º set. 2014. Seção 1, p. 14-15.

BRULON, B. Os objetos de museu, entre a classificação e o dever. **Inf. & Soc.: Est.**, João Pessoa, v.25, n.1, p. 25-37, jan./abr., 2015. 25-37p.

\_\_\_\_\_. Re-interpretando os objetos de museu: da classificação ao dever. **TransInformação**, Campinas, 28(1): 107-114, jan./abr., 2016.

BRUNO, M. C. O. Formas de humanidade: concepção e desafios da musealização. **Cadernos de Sociomuseologia**, n. 9, p. 65-88, 1996.

BRUNO, M. C. O. Estudos de Cultura Material e Coleções Museológicas: avanços, retrocesso e desafios. In: Marcus Granato e marcio R. Rangel. (Org.). **Cultural Material e patrimônio da Ciência e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e ciências Afins-MAST, v.1. 2009. 14-25p.

CAFÉ, L.; SALES, R. Organização da Informação: conceitos básicos e breve fundamentação teórica. In: ROBREDO, J.; BRÄSCHER, M. (Org.). **Passeios pelo bosque da informação**: estudos sobre a representação e organização da informação e do conhecimento. Brasília: IBICT, 2010. p. 115- 119.

CALLON, M. Por uma nova abordagem da ciência da inovação e do mercado: o papel das redes sócio-técnicas. In: PARENTE, A. (Org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 17-38.

CÂNDIDO, M. M. D. Ondas do Pensamento Museológico: balanços sobre a produção brasileira. In: BRUNO, Maria Cristina Oliveira, NEVES, Kátia Regina Felipini (Coord.). **Museus como agentes de mudança social e desenvolvimento**. São Cristóvão: Museu de Arqueologia do Xingó, 2008. 53-71p.

CANDAU, J. **Memória e Identidade**. São Paulo: Contexto, 2011. 219 p.

CAVALCANTE, L. E. Patrimônio digital e informação: política, cultura e diversidade. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, n. 23, 2007.

CHAGAS, M.. Em busca do documento perdido: a problemática da construção teórica na área da documentação. **Cadernos de Sociomuseologia**, v.2, n.2, 1994. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/534>>. Acesso em: 06 Mar. 2016.

CIDOC-CRM. **Conceptual Reference Model** [online]. Disponível em: <<http://www.cidoc-crm.org/functional-units>>. Acesso em: 05 nov. 2017,

CONTY, A. They have eyes that they might not see: Walter Benjamin's aura and the optical unconscious. **Literature & Theology**, v. 27, n. 4, p. 472–486, 2013.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativos, quantitativos e mistos**. Tradução Luciana de Oliveira. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CURY, M. X. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2008. v. 1. 162 p.

DODEBEI, V. L. D. Patrimônio digital virtual: herança, documento e informação. In: **26a. Reunião Brasileira de Antropologia**, p. 1-12, 2008.

\_\_\_\_\_ ; GOUVEIA, I. Contribuição das teorias da memória para o estudo do patrimônio na web. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - ENANCIB, 7. **Anais ...**, Marília, SP, 2006.

DOERR, M. The CIDOC Conceptual Reference Module An Ontological Approach to Semantic Interoperability of Metadata. **AI Magazine**. v. 24, n. 3, 2003. 75-92p.

EUROPEANA. **Europeana Collection** [online]. 2017. Disponível em:

<<https://www.europeana.eu/portal/pt/explore/sources.html>>. Acesso em: 25 mar. 2017.

FERREZ, H. D. Documentação museológica: teoria para uma boa prática. In: **CADERNOS de ensaios, nº2**. Rio de Janeiro, Minc/Iphan, 1994. 64-73p.

GAGNEBIN, J.M. **Limiar, aura e rememoração**: ensaios sobre Walter Benjamin. São Paulo: Editora 34, 2014. 272 p.

GENGENBACH, Martin; CHASSANOFF, Alexandra; OLSEN, Porter. Integrating digital forensics into born-digital workflows: The BitCurator project. **Proceedings of the Association for Information Science and Technology**, v. 49, n. 1, p. 1-4, 2012.

GOMES, A. O; OLIVEIRA, A. A. R. de. A construção social da memória e o processo de ressignificação dos objetos no espaço museológico. **Museologia e Patrimônio**. v.3 n.2 - jul/dez, 2010. 42-55p.

GUIMARÃES, J. A. C. Abordagens teóricas de tratamento temático da informação: catalogação de assunto, indexação e análise documental. **Ibersid**, 2009. 105-117p.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. 2ªed. São Paulo: Revista dos tribunais, 1990. 190p.

HESS, Mona et al. Well connected to your digital object? E-curator: A web-based e-science platform for museum artefacts. **Literary and linguistic computing**, v. 26, n. 2, p. 193-215, 2011.

HOGSDEN, Carl; POULTER, Emma K. The real other? Museum objects in digital contact networks. **Journal of Material Culture**, v. 17, n. 3, p. 265-286, 2012.

HORTA, M. de L. Patrimônio cultural e cidadania. In: **Museologia Social**. Porto Alegre: EU/Secretaria Municipal da Cultura, 2000. 11-20p.

HUNTER, Jane; GERBER, Anna. Harvesting community annotations on 3D models of museum artefacts to enhance knowledge, discovery

and re-use. **Journal of Cultural Heritage**, v. 11, n. 1, p. 81-90, 2010.

ICOM-INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. **Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model**. International Committee for Documentation (ICOM-CIDOC), version 6.2, 2015. 206p.

Disponível em: < [http://www.cidoc-crm.org/docs/cidoc\\_crm\\_version\\_6.2.pdf](http://www.cidoc-crm.org/docs/cidoc_crm_version_6.2.pdf)>. Acesso em: 06 mar. 2016.

INTERNACIONAL COUNCIL OF MUSEUMS - PORTUGAL. 2016. Não paginado. Disponível em: <[http://www.icom-portugal.org/documentos\\_def,129,161,lista.aspx#](http://www.icom-portugal.org/documentos_def,129,161,lista.aspx#)>. Acesso em: 12 fev. de 2016.

JETT, Jacob; SENSENEY, Megan; PALMER, Carole L. Enhancing cultural heritage collections by supporting and analyzing participation in Flickr. **Proceedings of the Association for Information Science and Technology**, v. 49, n. 1, p. 1-4, 2012.

KASTRUP, V. A rede: uma figura empírica da ontologia do presente. In: PARENTE, A. (Org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004. 80-90p.

KOVESI, C. The Aura of Luxury: Cultivating the Believing Faithful from the Age of Saints to the Age of Luxury Brands. **Luxury**, v.3, p.105-122, 2016.

LARA FILHO, D. de. Museu, objeto e informação. **TransInformação**, Campinas, v.21, n.2, mai/ago, 2009. 163-169p. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tinf/v21n2/06.pdf>>. Acesso em: 06 mar. 2016.

LATOUR, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. **Tramas da rede**. (Trad. Marcela Mortara). Porto Alegre: Sulina, p. 39-63, 2004.

LEACH, N. The Culture of the Copy. **Architectural Design**, v. 86, p.126-133, 2016.

LOUREIRO, J. M. M. Esboço acerca da documentação museológica. In: MUSEU DE ASTRONOMIA E CIÊNCIAS AFINS (MAST).

Documentação em Museus, v.10. Rio de Janeiro: MAST, 2008. **Anais...** Rio de Janeiro: MAST Colloquia, 2008. 23- 33 p.

LOUREIRO, M. L. de N. M. Musealização e cultura material da Ciência & Tecnologia. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio - Unirio | MAST**, v.8, n. 2, 2015. 9-28p.

MAITLAND, Eileen; HALL, Cordelia. Cryogenics and creativity: The frankenstein factor in cultural preservation. **Literary and linguistic computing**, v. 21, n. 3, p. 327-339, 2005.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Atlas 2009.

MARTINI, R. G; ARAÚJO, C; HENRIQUES, P. R. Uma Ontologia CIDOC-CRM para o Museu Virtual da Emigração. **Revista ComInG-Communications and Innovations Gazette**, v. 1, n. 1, p. 79-89, 2016.

MENESES, U. T. B. de. Do teatro da memória ao laboratório da história: a exposição museológica e o conhecimento histórico. **Anais do Museu Paulista História e Cultura Material**, São Paulo, n.2, p. 9-42-75-84, 1994.

MEY, E. S. A; SILVEIRA, N. C. **Catálogo no plural**. Brasília: Briquet de Lemos, 2009. 217p.

MITTER, P. Mechanical reproduction and the world of the colonial artist. **Journals Contributions to Indian Sociology**, v.36, 2002.

MORIN, E. Uma mundialização plural. In: MORAES, D. de (Org.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2005. 349-366p.

MOURA, M. A. Interoperabilidade semântica e ontologia semiótica: a construção e o compartilhamento de conceitos científicos em ambientes colaborativos online. **Informação & Informação**, Londrina, v. 16, n. 3, p. 165-179, jan./jun., 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/10392/0>>. Acesso em: 18 out. 2013.

MUCHACHO, R. Museus virtuais: a importância da usabilidade na

mediação entre o público e o objecto museológico. In: **CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 4, 2005, Aveiro. Livro de Actas do... Aveiro: Universidade de Aveiro, 2005. 1540 -1547p.

MUSSO, P. A filosofia da rede In: PARENTE, A. (Org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. 17-38p.

NEWELL, Jenny. Old objects, new media: Historical collections, digitization and affect. **Journal of Material Culture**, v. 17, n. 3, p. 287-306, 2012.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**. São Paulo, n.10, dez. 1993, p.7-28.

NUSSBAUMER, Philipp; HASLHOFER, Bernhard; KLAS, Wolfgang. **Towards Model Implementation Guidelines for the CIDOC Conceptual Reference Model**. 2010. 1-30p.

ORTEGA, C. D.; LARA, M. L. G. A noção de documento: de Otlet aos dias de hoje. **Datagramazero**, Rio de Janeiro, v.11, n.2, 2010. 3p.

PADILHA, R. C. **Documentação museológica e gestão de acervo**. Florianópolis: FCC, 2014a. 71 p. (Coleção Estudos Museológicos; v. 2.).

PADILHA, R. C; CAFÉ, L. M. A. A interoperabilidade semântica entre acervos de museus: discutindo o caso dos Museus da Imagem e do Som. **Em Questão**, v. 23, n. 1, 2017.

PALHARES, T. H. P. **Aura**: a crise da arte em Walter Benjamin. São Paulo: Editora Barracuda, 2006. 142 p.

PEIM, N. Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction: Aura in Education: A Rereading of ‘The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction’. **Journal of Philosophy of Education**, v. 41, n. 3, 2007.

PINHEIRO, L. V. R.. Arte, objeto artístico, documento e informação em museu.. In: **XVIII Annual Conference of UNESCO ICOM - International Council of Museums**, V Regional Meeting of

ICOFOM/LAM, 1996, Rio de Janeiro. Symposium Museology & Art, 1996. 8-14p.

POLLAK, M. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.

PYMM, Bob. Building collections for all time: The issue of significance. **Australian Academic & Research Libraries**, v. 37, n. 1, p. 61-73, 2006.

ROBERTS, A. Inventário e Documentação. In: **Como Gerir um Museu: Manual Prático**. ICOM, 2004. 33-54p.

RÚSSIO, W. A interdisciplinariedade em museologia. In: BRUNO, C.M.O. (Coord.). **Waldisa Rússio Camargo Guarneri: textos e contextos de uma trajetória profissional**. v. 1. São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010. 123-126p.

SANTOS, B. de S. As tensões da modernidade. **Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea**, UFRJ, 2005. Disponível em: <<http://acd.ufrj.br/pacc/z/ensaio/boaventura.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2010.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004. 174 p.

SANTOS, I. E. **Manual de métodos e técnicas de pesquisa científica**. 9. ed. Niterói: Impetus, 2012.

SCHÄRER, M. R. Things + Ideas + Musealization = Heritage A Museological Approach. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST. MUSEOLOGIA E PATRIMÔNIO**. v.II n. 1, jan/jun, 2009. 85-89p.

SCHIERMER, B. Aura, cult value, and the postmodern crowd: A Durkheimian reading of Walter Benjamin's artwork essay. **Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory**, v. 14, n. 2, p.191–210, 2013.

SMIT, J. **O que é Documentação**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

83 p. (Coleção Primeiros Passos, n. 174).

SMIT, J. A Documentação e suas diversas abordagens. In: MUSEU DE ASTRONOMIA E CIÊNCIAS AFINS (MAST). Documentação em Museus, v.10. Rio de Janeiro: MAST, 2008. **Anais...** Rio de Janeiro: MAST Colloquia, 2008. 11-23p.

SMIT, J. W. A interoperabilidade semântica entre os diferentes sistemas de informação no museu. In: BEVILACQUA, G. M. F.; MARINGELLI; I. C. A. S. (Coord.). **I Seminário serviços de informação em museus**. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2011. 33-41p.

SMITH, J. The Frenzy of the Audible: Pleasure, Authenticity, and Recorded Laughter. **Television & New Media**, v.6, p. 23–47, 2005.

SRINIVASAN, Ramesh et al. Diverse knowledges and contact zones within the digital museum. **Science, technology, & human values**, v. 35, n. 5, p. 735-768, 2010.

TAKAHASHI, T. (Org.). **Sociedade da informação no Brasil**: livro verde.

Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. 203 p.

TOJAL, A. P. da F. Ação Educativa Inclusiva e Comunicação Museológica: Mudanças de Paradigmas. In: Gerson Machado; Flávia Cristina Antunes de Souza e Judith Steinbach. (Org.). **Educação Patrimonial e Arqueologia Pública experiências e desafios**. Itajai: Casaberta, 2013, 41-74p.

TURNER, Adrian L. Committing to memory: A project to publish and preserve California local history digital resources. **Journal of Archival Organization**, v. 4, n. 1-2, p. 11-27, 2007.

UNESCO. **Carta sobre la preservación del patrimonio digital**. París: UNESCO, 15 de oct., 2003. Não paginado. Disponível em: <[http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)> . Acesso em: 05 jan. 2018.

VAN DEN AKKER, C. Benjamin, the Image and the End of History. **Journal of Aesthetics and Phenomenology**, v.3, n.1, p.43-54,

2016.

VARINE, H. Patrimônio e cidadania. In: **Museologia Social**. Porto Alegre. EU/Secretaria Municipal da Cultura, 2000.

VASCONCELOS, E. M. **Complexidade e pesquisa interdisciplinar: epistemologia e metodologia operativa**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

WERE, Graeme. Digital heritage in a Melanesian context: authenticity, integrity and ancestry from the other side of the digital divide. **International Journal of Heritage Studies**, v. 21, n. 2, p. 153-165, 2015.

YAKEL, Elizabeth. Digital assets for the next millennium. **OCLC Systems & Services: International digital library perspectives**, v. 20, n. 3, p. 102-105, 2004.

YU, Chih-Hao; HUNTER, Jane. Documenting and sharing comparative analyses of 3D digital museum artifacts through semantic web annotations. **Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)**, v. 6, n. 4, p. 18, 2013.

## APÊNDICES

## APÊNDICE A – Lista de artigos científicos selecionados

ARNOLD, D. Facts or Fragments? Visual histories in the age of mechanical reproduction. **Art History**, v. 25, n. 4, p. 450-468, 2002.

BOLTER, J.D; MACINTYRE, B; GANDY, M; SCHWEITZER, P. New media and the permanent crisis of Aura. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 12 (1), p.21–39, 2006.

CONY, A. They have eyes that they might not see: Walter Benjamin's aura and the optical unconscious. **Literature & Theology**, v. 27, n. 4, p. 472–486, 2013.

KOVESI, C. The Aura of Luxury: Cultivating the Believing Faithful from the Age of Saints to the Age of Luxury Brands. **Luxury**, v.3, p.105-122, 2016.

LEACH, N. The Culture of the Copy. **Architectural Design**, v. 86, p.126–133, 2016.

MITTER, P. Mechanical reproduction and the world of the colonial artist. **Journals Contributions to Indian Sociology**, v.36, 2002.

PEIM, N. Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction: Aura in Education: A Rereading of ‘The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction’. **Journal of Philosophy of Education**, v. 41, n. 3, 2007.






SCHIERMER, B. Aura, cult value, and the postmodern crowd: A Durkheimian reading of Walter Benjamin’s artwork essay. **Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory**, v. 14, n. 2, p.191–210, 2013.







SMITH, J. The Frenzy of the Audible: Pleasure, Authenticity, and Recorded Laughter. **Television & New Media**, v.6, p. 23–47, 2005.






VAN DEN AKKER, C. Benjamin, the Image and the End of History. **Journal of Aesthetics and Phenomenology**, v.3, n.1, p.43-54, 2016.





## **ANEXOS**





## ANEXO A – Categorias de Informação do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM






Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
<b><u>CIDOC CRM Class Hierarchy</u></b>	All CRM Entities	None	 (.jpg)
<b><u>Time-Span Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E3 Condition State, E4 Period, E5 Event, E41 Appellation, E49 Time Appellation, E50 Date, E52 Time-Span, E53 Place, E59 Primitive Value, E61 Time Primitive, E62 String, E77 Persistent Item	P1 is identified by, P4 has time-span, P5 consists of, P7 took place at, P9 consists of, P10 falls within, P78 is identified by, P79 beginning is qualified by, P80 end is qualified by, P81 ongoing throughout, P82 at some time within, P83 had at least duration, P84 had at most duration, P86 falls within	 (.jpg)
<b><u>Taxonomic Discourse</u></b>	E1 CRM Entity, E7 Activity, E17 Type Assignment, E28 Conceptual Object, E55 Type, E65 Creation, E83 Type Creation	P2 has type, P41 classified, P42 assigned, P94 has created, P127 has broader term, P135 created type, P136 was based on, P137 exemplifies	 (.jpg)
<b><u>Subject Depicted Information</u></b>	E1 CRM Entity, E18 Physical Thing, E21 Person, E24 Physical Man-Made Thing, E27 Site, E53 Place, E55 Type, E89 Propositional Object	P53 has former or current location, P62 depicts, P67 refers to, P148 has componente	 (.jpg)
<b><u>Spatial - Temporal Relationship</u></b>	E2 Temporal Entity, E4 Period, E5 Event, E52 Time-Span, E53 Place, E54 Dimension	P1 is identified by, P4 has time-span, P7 took place at, P83 had at least duration, P84 had at most duration, P89 falls within, P114 is equal in time to, P115 finishes, P116 starts, P117 occurs during, P118 overlaps in time with, P119 meets in time with, P120 occurs before, P121 overlaps with, P122 borders with, P132 overlaps with, P133 is separated from	 (.jpg)






Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
<b><u>Reproduction Rights Information</u></b>	E1 CRM Entity, E30 Right, E39 Actor, E55 Type, E62 String, E70 Thing, E72 Legal Object, E89 Propositional Object	P2 has type, P3 has note, P75 possesses, P104 is subject to, P105 right held by, P129 is about	 (.jpg)
<b><u>Reference Information</u></b>	E1 CRM Entity, E24 Physical Man-Made Thing, E28 Conceptual Object, E31 Document, E89 Propositional Object	P62 depicts, P67 refers to, P70 documents, P129 is about	 (.jpg)
<b><u>Recorder Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E7 Activity, E13 Attribute Assignment, E28 Conceptual Object, E31 Document, E39 Actor, E52 Time-Span, E65 Creation, E89 Propositional Object	P4 has time-span, P14 carried out by, P67 refers to, P70 documents, P94 has created, P140 assigned attribute to, P141 assigned	 (.jpg)
<b><u>Planned Activities (design, purpose, use)</u></b>	E1 CRM Entity, E5 Event, E7 Activity, E11 Modification, E29 Design or Procedure, E55 Type, E57 Material, E70 Thing, E71 Man-Made Thing, E83 Type Creation	P2 has type, P15 was influenced by, P16 used specific object, P17 was motivated by, P19 was intended use of, P20 had specific purpose, P21 had general purpose, P32 used general technique, P33 used specific technique, P68 foresees use of, P101 had as general use, P125 used object of type, P126 employed, P134 continued, P139 has alternative form	 (.jpg)
<b><u>Person Nationality Information</u></b>	E4 Period, E21 Person, E44 Place Appellation, E45 Address, E46 Section Definition, E47 Spatial Coordinates, E48 Place Name, E53 Place, E55 Type, E67 Birth, E74 Group	P2 has type, P7 took place at, P10 falls within, P87 is identified by, P98 brought into life, P107 has current or former member	 (.jpg)
<b><u>Part _____ and Component</u></b>	E11 Modification, E18 Physical Thing, E19 Physical Object, E26 Physical Feature, E57	P45 consists of, P46 is composed of, P56 bears feature, P57 has number of parts, P111	 (.jpg)

Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
<b><u>Information</u></b>	Material, E59 Primitive Value, E60 Number, E79 Part Addition, E80 Part Removal	added, P113 removed	
<b><u>Object Title Information</u></b>	E28 Conceptual Object, E33 Linguistic Object, E35 Title, E41 Appellation, E55 Type, E56 Language, E70 Thing, E71 Man-Made Thing, E73 Information Object	P72 has language, P73 has translation, P102 has title, P130 shows features of	 (.jpg)
<b><u>*Object Production Information</u></b>	E2 Temporal Entity, E4 Period, E5 Event, E7 Activity, E11 Modification, E12 Production, E24 Physical Man-Made Thing, E39 Actor, E52 Time-Span, E53 Place, E55 Type, E57 Material, E70 Thing, E77 Persistent Item	P4 has time-span, P7 took place at, P12 occurred in the presence of, P11 had participant, P14 carried out by, P16 used specific object, P21 had general purpose, P31 has modified, P101 had as general use, P108 has produced, P125 used object of type, P126 employed	 (.jpg)
<b><u>Object Number Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E5 Event, E7 Activity, E13 Attribute Assignment, E15 Identifier Assignment, E39 Actor, E41 Appellation, E42 Identifier, E52 Time-Span	P4 has time-span, P14 carried out by, P20 had specific purpose, P37 assigned, P38 deassigned, P48 has preferred identifier, P140 assigned attribute to, P141 assigned, P142 used constituent	 (.jpg)
<b><u>Object Name and Classification Information</u></b>	E1 CRM Entity, E7 Activity, E13 Attribute Assignment, E15 Identifier Assignment, E17 Type Assignment, E32 Authority Document, E41 Appellation, E42 Identifier, E55 Type	P2 has type, P37 assigned, P41 classified, P42 assigned, P71 lists, P140 assigned attribute to, P141 assigned	 (.jpg)
<b><u>Object Entry Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E5 Event, E7 Activity, E10 Transfer of Custody, E18 Physical Thing, E39 Actor, E41 Appellation, E52 Time-	P1 is identified by, P3 has note, P4 has time-span, P14 carried out by, P20 had specific purpose, P21 had general purpose, P28	 (.jpg)

Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
	Span, E55 Type, E62 String	custody surrendered by, P29 custody received by, P30 transferred custody of, P49 has former or current keeper, P50 has current keeper	
<b><u>Object Collection Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E4 Period, E7 Activity, E10 Transfer of Custody, E18 Physical Thing, E39 Actor, E41 Appellation, E52 Time-Span, E53 Place, E55 Type, E62 String	P1 is identified by, P2 has type, P3 has note, P4 has time-span, P7 took place at, P14 carried out by, P21 had general purpose, P28 custody surrendered by, P29 custody received by, P30 transferred custody of, P49 has former or current keeper, P50 has current keeper	 (.jpg)
<b><u>Object Association Information</u></b>	E2 Temporal Entity, E4 Period, E5 Event, E7 Activity, E39 Actor, E52 Time-Span, E53 Place, E55 Type, E70 Thing, E71 Man-Made Thing, E77 Persistent Item	P4 has time-span, P7 took place at, P12 occurred in the presence of, P11 had participant, P16 used specific object, P19 was intended use of, P101 had as general use, P103 was intended for	 (.jpg)
<b><u>Measurement Information</u></b>	E1 CRM Entity, E7 Activity, E13 Attribute Assignment, E16 Measurement, E29 Design or Procedure, E54 Dimension, E55 Type, E58 Measurement Unit, E60 Number, E70 Thing	P16 used specific object, P32 used general technique, P33 used specific technique, P40 observed dimension, P39 measured, P43 has dimension, P90 has value, P91 has unit, P125 used object of type, P140 assigned attribute to, P141 assigned	 (.jpg)
<b><u>Material and Technique Information</u></b>	E7 Activity, E11 Modification, E12 Production, E18 Physical Thing, E24 Physical Man-Made Thing, E29 Design or Procedure, E39 Actor, E55 Type, E57 Material	P14 carried out by, P31 has modified, P32 used general technique, P33 used specific technique, P45 consists of, P68 foresees use of, P69 has association with, P108 has	 (.jpg)

Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
		produced, P129 is about	
<b><u>Mark and Inscription Information</u></b>	E1 CRM Entity, E7 Activity, E11 Modification, E18 Physical Thing, E19 Physical Object, E22 Man-Made Object, E24 Physical Man-Made Thing, E25 Man-Made Feature, E26 Physical Feature, E33 Linguistic Object, E34 Inscription, E36 Visual Item, E37 Mark, E38 Image, E53 Place, E55 Type, E56 Language, E57 Material, E62 String, E70 Thing, E73 Information Object	P2 has type, P3 has note, P31 has modified, P32 used general technique, P45 consists of, P55 has current location, P56 bears feature, P59 has section, P65 shows visual item, P72 has language, P73 has translation, P128 carries, P130 shows features of	 (.jpg)
<b><u>Location Information</u></b>	E4 Period, E5 Event, E7 Activity, E9 Move, E12 Production, E18 Physical Thing, E19 Physical Object, E24 Physical Man-Made Thing, E44 Place Appellation, E45 Address, E46 Section Definition, E47 Spatial Coordinates, E48 Place Name, E53 Place, E55 Type	P7 took place at, P20 had specific purpose, P21 had general purpose, P25 moved, P26 moved to, P27 moved from, P53 has former or current location, P54 has current permanent location, P55 has current location, P58 has section definition, P59 has section, P87 is identified by, P89 falls within, P108 has produced	 (.jpg)
<b><u>Institution Information</u></b>	E20 Biological Object, E21 Person, E39 Actor, E40 Legal Body, E41 Appellation, E44 Place Appellation, E45 Address, E51 Contact Point, E53 Place, E74 Group, E77 Persistent Item, E82 Actor Appellation, E90 Symbolic Object	P74 has current or former residence, P76 has contact point, P87 is identified by, P107 has current or former member, P131 is identified by	 (.jpg)
<b><u>*Image Information, Objects and Carriers</u></b>	E1 CRM Entity, E24 Physical Man-Made Thing, E36 Visual Item, E38 Image, E41 Appellation, E73 Information Object, E84 Information Carrier, E89 Propositional Object, E90 Symbolic	P1 is identified by, P62 depicts, P65 shows visual item, P67 refers to, P106 is composed of, P128 carries, P129 is about, P138 represents, P148 has component	 (.jpg)

Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
	Object		
<b><u>Group Dynamics</u></b>	E5 Event, E7 Activity, E39 Actor, E74 Group, E77 Persistent Item, E85 Joining, E86 Leaving	P1 is identified by, P12 occurred in the presence of, P11 had participant, P143 joined, P144 joined with, P145 separated, P146 separated from	 (.jpg)
<b><u>Existence Information</u></b>	E6 Destruction, E12 Production, E18 Physical Thing, E21 Person, E24 Physical Man-Made Thing, E28 Conceptual Object, E63 Beginning of Existence, E64 End of Existence, E65 Creation, E66 Formation, E67 Birth, E68 Dissolution, E69 Death, E74 Group, E77 Persistent Item, E81 Transformation	P13 destroyed, P92 brought into existence, P93 took out of existence, P94 has created, P95 has formed, P96 by mother, P97 from father, P98 brought into life, P99 dissolved, P100 was death of, P108 has produced, P123 resulted in, P124 transformed	 (.jpg)
<b><u>Documentation and References</u></b>	E1 CRM Entity, E29 Design or Procedure, E31 Document, E32 Authority Document, E33 Linguistic Object, E36 Visual Item, E55 Type, E73 Information Object, E89 Propositional Object, E90 Symbolic Object	P67 refers to, P70 documents, P71 lists, P106 is composed of, P129 is about, P138 represents, P148 has component	 (.jpg)
<b><u>Description Information</u></b>	E1 CRM Entity, E62 String	P3 has note	 (.jpg)
<b><u>De-accession and Disposal Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E5 Event, E6 Destruction, E7 Activity, E8 Acquisition, E10 Transfer of Custody, E18 Physical Thing, E39 Actor, E52 Time-Span, E55 Type, E62 String	P2 has type, P3 has note, P4 has time-span, P13 destroyed, P14 carried out by, P22 transferred title to, P23 transferred title from, P24 transferred title of, P28 custody surrendered by, P29 custody received by, P30 transferred custody of, P51 has former	 (.jpg)

Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
		or current owner, P52 has current owner	
<b><u>Condition Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E3 Condition State, E5 Event, E7 Activity, E14 Condition Assessment, E18 Physical Thing, E29 Design or Procedure, E39 Actor, E52 Time-Span, E55 Type, E62 String	P2 has type, P3 has note, P4 has time-span, P5 consists of, P14 carried out by, P20 had specific purpose, P32 used general technique, P33 used specific technique, P34 concerned, P35 has identified, P44 has condition	 (.jpg)
<b><u>Collection Information</u></b>	E7 Activity, E18 Physical Thing, E24 Physical Man-Made Thing, E63 Beginning of Existence, E64 End of Existence, E77 Persistent Item, E79 Part Addition, E80 Part Removal, E87 Curation Activity	P14 carried out by, P46 is composed of, P49 has former or current keeper, P50 has current keeper, P53 has former or current location, P109 has current or former curator, P110 augmented, P111 added, P112 diminished, P113 removed, P147 curated	 (.jpg)
<b><u>*Changing Thing</u></b>	E11 Modification, E12 Production, E18 Physical Thing, E24 Physical Man-Made Thing, E63 Beginning of Existence, E64 End of Existence, E77 Persistent Item, E79 Part Addition, E80 Part Removal, E81 Transformation	P31 has modified, P92 brought into existence, P108 has produced, P110 augmented, P111 added, P112 diminished, P113 removed, P123 resulted in, P124 transformed	 (.jpg)
<b><u>Attribute Assignment</u></b>	E1 CRM Entity, E5 Event, E7 Activity, E13 Attribute Assignment, E55 Type, E62 String	P2 has type, P3 has note, P140 assigned attribute to, P141 assigned	 (.jpg)
<b><u>Appellation Information</u></b>	E1 CRM Entity, E15 Identifier Assignment, E35 Title, E39 Actor, E41 Appellation, E42 Identifier, E44 Place Appellation, E49 Time Appellation, E51 Contact Point, E52 Time-Span, E53 Place, E71 Man-Made Thing, E75 Conceptual Object Appellation, E82 Actor Appellation, E90	P1 is identified by, P37 assigned, P38 deassigned, P48 has preferred identifier, P78 is identified by, P87 is identified by, P102 has title, P131 is identified by, P139 has alternative form, P142 used constituent	 (.jpg)

Title	Related Entities	Related Properties	Custom text
	Symbolic Object		
<b><u>Acquisition Information</u></b>	E1 CRM Entity, E2 Temporal Entity, E5 Event, E7 Activity, E8 Acquisition, E18 Physical Thing, E39 Actor, E52 Time-Span, E55 Type, E62 String, E78 Collection, E87 Curation Activity	P2 has type, P3 has note, P4 has time-span, P14 carried out by, P22 transferred title to, P23 transferred title from, P24 transferred title of, P51 has former or current owner, P52 has current owner, P147 curated	

\* - Categorias de informação escolhidas do site CIDOC-CRM (2017).

## **ANEXO B - Classes selecionadas do Modelo de Referência Conceitual CIDOC-CRM (2015)**

### **E2 Temporal Entity**

Subclass of: E1 CRM Entity

Superclass of: E3 Condition State

E4 Period

Scope note: This class comprises all phenomena, such as the instances of E4 Periods, E5 Events and states, which happen over a limited extent in time. This extent in time must be contiguous, i.e., without gaps. In case the defining kinds of phenomena for an instance of E2 Temporal Entity cease to happen, and occur later again at another time, we regard that the former E2 Temporal Entity has ended and a new instance has come into existence. In more intuitive terms, the same event cannot happen twice.

In some contexts, these are also called perdurants. This class is disjoint from E77 Persistent Item. This is an abstract class and has no direct instances. E2 Temporal Entity is specialized into E4 Period, which applies to a particular geographic area (defined with a greater or lesser degree of precision), and E3 Condition State, which applies to instances of E18 Physical Thing.

Examples:

- Bronze Age (E4)
- the earthquake in Lisbon 1755 (E5)
- the Peterhof Palace near Saint Petersburg being in ruins from 1944 – 1946 (E3)

In First Order Logic:

$E2(x) \supset E1(x)$

Properties:

P4 has time-span (is time-span of): E52 Time-Span

P114 is equal in time to: E2 Temporal Entity

P115 finishes (is finished by): E2 Temporal Entity

P116 starts (is started by): E2 Temporal Entity

P117 occurs during (includes): E2 Temporal Ent

P118 overlaps in time with (is overlapped in time by): E2 Temporal

Entity

P119 meets in time with (is met in time by): E2 Temporal Entity

P120 occurs before (occurs after): E2 Temporal Entity

### **E4 Period**

Subclass of: E2 Temporal Entity

E92 Spacetime volume

Superclass of: E5 Event

Scope note: This class comprises sets of coherent phenomena or cultural manifestations occurring in time and space.

It is the social or physical coherence of these phenomena that identify an E4 Period and not the associated spatiotemporal extent. This extent is only the “ground” or space in an abstract physical sense that the actual process of growth, spread and retreat has covered. Consequently, different periods can overlap and coexist in time and space, such as when a nomadic culture exists in the same area and time as a sedentary culture. This also means that overlapping land use rights, common among first nations, amounts to overlapping periods.

Often, this class is used to describe prehistoric or historic periods such as the “Neolithic Period”, the “Ming Dynasty” or the “McCarthy Era”, but also geopolitical units and activities of settlements are regarded as special cases of E4 Period. However, there are no assumptions about the scale of the associated phenomena. In particular all events are seen as synthetic processes consisting of coherent phenomena. Therefore E4 Period is a superclass of E5 Event. For example, a modern clinical E67 Birth can be seen as both an atomic E5 Event and as an E4 Period that consists of multiple activities performed by multiple instances of E39 Actor.

As the actual extent of an E4 Period in spacetime we regard the trajectories of the participating physical things during their participation in an instance of E4 Period. This includes the open spaces via which these things have interacted and the spaces by which they had the potential to interact during that period or event in the way defined by the type of the respective period or event. Examples include the air in a meeting room transferring the voices of the participants. Since these phenomena are fuzzy, we assume the spatiotemporal extent to be contiguous, except for cases of phenomena spreading out over islands or

other separated areas, including geopolitical units distributed over disconnected areas such as islands or colonies.

Whether the trajectories necessary for participants to travel between these areas are regarded as part of the spatiotemporal extent or not has to be decided in each case based on a concrete analysis, taking use of the sea for other purposes than travel, such as fishing, into consideration. One may also argue that the activities to govern disconnected areas imply travelling through spaces connecting them and that these areas hence are spatially connected in a way, but it appears counterintuitive to consider for instance travel routes in international waters as extensions of geopolitical units.

Consequently, an instance of E4 Period may occupy a number of disjoint spacetime volumes, however there must not be a discontinuity in the timespan covered by these spacetime volumes. This means that an instance of E4 Period must be contiguous in time. If it has ended in all areas, it has ended as a whole. However, it may end in one area before another, such as in the Polynesian migration, and it continues as long as it is ongoing in at least one area.

We model E4 Period as a subclass of E2 Temporal Entity and of E92 Spacetime volume. The latter is intended as a phenomenal spacetime volume as defined in CRMgeo (Doerr and Hiebel 2013). By virtue of this multiple inheritance we can discuss the physical extent of an E4 Period without representing each instance of it together with an instance of its associated spacetime volume. This model combines two quite different kinds of substance: an instance of E4 Period is a phenomena while a spacetime volume is an aggregation of points in spacetime. However, the real spatiotemporal extent of an instance of E4 Period is regarded to be unique to it due to all its details and fuzziness; its identity and existence depends uniquely on the identity of the instance of E4 Period. Therefore, this multiple inheritance is unambiguous and effective and furthermore corresponds to the intuitions of natural language.

There are two different conceptualisations of ‘artistic style’, defined either by physical features or by historical context. For example, “Impressionism” can be viewed as a period lasting from approximately 1870 to 1905 during which paintings with particular characteristics were produced by a group of artists that included (among others) Monet,

Renoir, Pissarro, Sisley and Degas. Alternatively, it can be regarded as a style applicable to all paintings sharing the characteristics of the works produced by the Impressionist painters, regardless of historical context. The first interpretation is an instance of E4 Period, and the second defines morphological object types that fall under E55 Type.

Another specific case of an E4 Period is the set of activities and phenomena associated with a settlement, such as the populated period of Nineveh.

Examples:

- Jurassic
- European Bronze Age
- Italian Renaissance
- Thirty Years War
- Sturm und Drang
- Cubism

In First Order Logic:

$E4(x) \supset E2(x)$

$E4(x) \supset E92(x)$

Properties:

P7 took place at (witnessed): E53 Place

P8 took place on or within (witnessed): E18 Physical Thing

P9 consists of (forms part of): E4 Period

### **E5 Event**

Subclass of: E4 Period

Superclass of: E7 Activity

E63 Beginning of Existence

E64 End of Existence

Scope note: This class comprises changes of states in cultural, social or physical systems, regardless of scale, brought about by a series or group of coherent physical, cultural, technological or legal phenomena. Such changes of state will affect instances of E77 Persistent Item or its subclasses.

The distinction between an E5 Event and an E4 Period is partly a

question of the scale of observation. Viewed at a coarse level of detail, an E5 Event is an ‘instantaneous’ change of state. At a fine level, the E5 Event can be analysed into its component phenomena within a space and time frame, and as such can be seen as an E4 Period. The reverse is not necessarily the case: not all instances of E4 Period give rise to a noteworthy change of state.

Examples:

- the birth of Cleopatra (E67)
- the destruction of Herculaneum by volcanic eruption in 79 AD (E6)
- World War II (E7)
- the Battle of Stalingrad (E7)
- the Yalta Conference (E7)
- my birthday celebration 28-6-1995 (E7)
- the falling of a tile from my roof last Sunday
- the CIDOC Conference 2003 (E7)

In First Order Logic:

$E5(x) \supset E4(x)$

Properties:

P11 had participant (participated in): E39 Actor

P12 occurred in the presence of (was present at): E77 Persistent Item

### **E7 Activity**

Subclass of: E5 Event

Superclass of: E8 Acquisition

E9 Move

E10 Transfer of Custody

E11 Modification

E13 Attribute Assignment

E65 Creation

E66 Formation

E85 Joining

E86 Leaving

E87 Curation Activity

Scope note: This class comprises actions intentionally carried out by instances of E39 Actor that result in changes of state in the cultural,

social, or physical systems documented.

This notion includes complex, composite and long-lasting actions such as the building of a settlement or a war, as well as simple, short-lived actions such as the opening of a door.

Examples:

- the Battle of Stalingrad
- the Yalta Conference
- my birthday celebration 28-6-1995
- the writing of “Faust” by Goethe (E65)
- the formation of the Bauhaus 1919 (E66)
- calling the place identified by TGN ‘7017998’ ‘Quyunjig’ by the people of Iraq
- Kira Weber working in glass art from 1984 to 1993
- Kira Weber working in oil and pastel painting from 1993

In First Order Logic:

$E7(x) \supset E5(x)$

Properties:

P14 carried out by (performed): E39 Actor

(P14.1 in the role of: E55 Type)

P15 was influenced by (influenced): E1 CRM Entity

P16 used specific object (was used for): E70 Thing

(P16.1 mode of use: E55 Type)

P17 was motivated by (motivated): E1 CRM Entity

P19 was intended use of (was made for): E71 Man-Made Thing

(P19.1 mode of use: E55 Type)

P20 had specific purpose (was purpose of): E5 Event

P21 had general purpose (was purpose of): E55 Type

P32 used general technique (was technique of): E55 Type

P33 used specific technique (was used by): E29 Design or Procedure

P125 used object of type (was type of object used in): E55 Type

P134 continued (was continued by): E7 Activity

### **E11 Modification**

Subclass of: E7 Activity

Superclass of: E12 Production

E79 Part Addition

## E80 Part Removal

Scope note: This class comprises all instances of E7 Activity that create, alter or change E24 Physical Man-Made Thing.

This class includes the production of an item from raw materials, and other so far undocumented objects, and the preventive treatment or restoration of an object for conservation.

Since the distinction between modification and production is not always clear, modification is regarded as the more generally applicable concept. This implies that some items may be consumed or destroyed in a Modification, and that others may be produced as a result of it. An event should also be documented using E81 Transformation if it results in the destruction of one or more objects and the simultaneous production of others using parts or material from the originals. In this case, the new items have separate identities.

If the instance of the E29 Design or Procedure utilized for the modification prescribes the use of specific materials, they should be documented using property P68 foresees use of (use foreseen by): E57 Material of E29 Design or Procedure, rather than via P126 employed (was employed in): E57 Material.

Examples:

- the construction of the SS Great Britain (E12)
- the impregnation of the Vasa warship in Stockholm for preservation after 1956
  - the transformation of the Enola Gay into a museum exhibit by the National Air and Space Museum in Washington DC between 1993 and 1995 (E12, E81)
  - the last renewal of the gold coating of the Toshogu shrine in Nikko, Japan

In First Order Logic:

$E11(x) \supset E7(x)$

Properties:

P31 has modified (was modified by): E24 Physical Man-Made Thing

P126 employed (was employed in): E57 Material

## **E12 Production**

Subclass of: E11 Modification

E63 Beginning of Existence

Scope note: This class comprises activities that are designed to, and succeed in, creating one or more new items.

It specializes the notion of modification into production. The decision as to whether or not an object is regarded as new is context sensitive. Normally, items are considered “new” if there is no obvious overall similarity between them and the consumed items and material used in their production. In other cases, an item is considered “new” because it becomes relevant to documentation by a modification. For example, the scribbling of a name on a potsherd may make it a voting token. The original potsherd may not be worth documenting, in contrast to the inscribed one.

This entity can be collective: the printing of a thousand books, for example, would normally be considered a single event.

An event should also be documented using E81 Transformation if it results in the destruction of one or more objects and the simultaneous production of others using parts or material from the originals. In this case, the new items have separate identities and matter is preserved, but identity is not.

Examples:

- the construction of the SS Great Britain
- the first casting of the Little Mermaid from the harbour of Copenhagen
- Rembrandt’s creating of the seventh state of his etching “Woman sitting half dressed beside a stove”, 1658, identified by Bartsch Number 197 (E12,E65,E81)

In First Order Logic:

$E12(x) \supset E11(x)$

$E12(x) \supset E63(x)$

Properties:

P108 has produced (was produced by): E24 Physical Man-Made Thing

**E18 Physical Thing**

Subclass of: E72 Legal Object

E92 Spacetime Volume

Superclass of: E19 Physical Object

E24 Physical Man-Made Thing

E26 Physical Feature

Scope Note: This class comprises all persistent physical items with a relatively stable form, man-made or natural.

Depending on the existence of natural boundaries of such things, the CRM distinguishes the instances of E19 Physical Object from instances of E26 Physical Feature, such as holes, rivers, pieces of land etc. Most instances of E19 Physical Object can be moved (if not too heavy), whereas features are integral to the surrounding matter.

An instance of E18 Physical Thing occupies not only a particular geometric space, but in the course of its existence it also forms a trajectory through spacetime, which occupies a real, that is phenomenal, volume in spacetime. We include in the occupied space the space filled by the matter of the physical

thing and all its inner spaces, such as the interior of a box. Physical things consisting of aggregations of physically unconnected objects, such as a set of chessmen, occupy a number of individually contiguous spacetime volumes equal to the number of unconnected objects that constitute the set.

We model E18 Physical Thing to be a subclass of E72 Legal Object and of E92 Spacetime volume. The latter is intended as a phenomenal spacetime volume as defined in CRMgeo (Doerr and Hiebel 2013). By virtue of this multiple inheritance we can discuss the physical extent of an E18 Physical Thing without representing each instance of it together with an instance of its associated spacetime volume. This model combines two quite different kinds of substance: an instance of E18 Physical Thing is matter while a spacetime volume is an aggregation of points in spacetime. However, the real spatiotemporal extent of an instance of E18 Physical Thing is regarded to be unique to it, due to all its details and fuzziness; its identity and existence depends uniquely on the identity of the instance of E18 Physical Thing. Therefore this multiple inheritance is unambiguous and effective and furthermore

corresponds to the intuitions of natural language.

The CIDOC CRM is generally not concerned with amounts of matter in fluid or gaseous states.

Examples:

- the Cullinan Diamond (E19)
- the cave “Ideon Andron” in Crete (E26)
- the Mona Lisa (E22)

In First Order Logic:

$E18(x) \supset E72(x)$

$E18(x) \supset E92(x)$

Properties:

P44 has condition (is condition of): E3 Condition State

P45 consists of (is incorporated in): E57 Material

P46 is composed of (forms part of): E18 Physical Thing

P49 has former or current keeper (is former or current keeper of): E39 Actor

P50 has current keeper (is current keeper of): E39 Actor

P51 has former or current owner (is former or current owner of): E39 Actor

P52 has current owner (is current owner of): E39 Actor

P53 has former or current location (is former or current location of): E53 Place

P58 has section definition (defines section): E46 Section Definition

P59 has section (is located on or within): E53 Place

P128 carries (is carried by): E90 Symbolic Object

P156 occupies (is occupied by): E53 Place

### **E24 Physical Man-Made Thing**

Subclass of: E18 Physical Thing

E71 Man-Made Thing

Superclass of: E22 Man-Made Object

E25 Man-Made Feature

E78 Collection

Scope Note: This class comprises all persistent physical items that are purposely created by human activity.

This class comprises man-made objects, such as a swords, and man-made features, such as rock art. No assumptions are made as to the extent of modification required to justify regarding an object as man-made. For example, a “cup and ring” carving on bedrock is regarded as instance of E24 Physical Man-Made Thing.

Examples:

- the Forth Railway Bridge (E22)
- the Channel Tunnel (E25)
- the Historical Collection of the Museum Benaki in Athens (E78)

In First Order Logic:

$E24(x) \supset E18(x)$

$E24(x) \supset E71(x)$

Properties:

P62 depicts (is depicted by): E1 CRM Entity

(P62.1 mode of depiction: E55 Type)

P65 shows visual item (is shown by): E36 Visual Item

### **E36 Visual Item**

Subclass of: E73 Information Object

Superclass of: E37 Mark

E38 Image

Scope Note: This class comprises the intellectual or conceptual aspects of recognisable marks and images.

This class does not intend to describe the idiosyncratic characteristics of an individual physical embodiment of a visual item, but the underlying prototype. For example, a mark such as the ICOM logo is generally considered to be the same logo when used on any number of publications. The size, orientation and colour may change, but the logo remains uniquely identifiable. The same is true of images that are reproduced many times. This means that visual items are independent of their physical support.

The class E36 Visual Item provides a means of identifying and linking

together instances of E24 Physical Man-Made Thing that carry the same visual symbols, marks or images etc. The property P62 depicts (is depicted by) between E24 Physical Man-Made Thing and depicted subjects (E1 CRM Entity) can be regarded as a short-cut of the more fully developed path from E24 Physical Man-Made Thing through P65 shows visual item (is shown by), E36 Visual Item, P138 represents (has representation) to E1CRM Entity, which in addition captures the optical features of the depiction.

Examples:

- the visual appearance of Monet's "La Pie" (E38)
- the Coca-Cola logo (E34)
- the Chi-Rho (E37)
- the communist red star (E37)

In First Order Logic:

$E36(x) \supset E73(x)$

Properties:

P138 represents (has representation): E1 CRM Entity  
(P138.1 mode of representation: E55 Type)

### **E38 Image**

Subclass of: E36 Visual Item

Scope note: This class comprises distributions of form, tone and colour that may be found on surfaces such as photos, paintings, prints and sculptures or directly on electronic media.

The degree to which variations in the distribution of form and colour affect the identity of an instance of E38 Image depends on a given purpose. The original painting of the Mona Lisa in the Louvre may be said to bear the same instance of E38 Image as reproductions in the form of transparencies, postcards, posters or T-shirts, even though they may differ in size and carrier and may vary in tone and colour. The images in a "spot the difference" competition are not the same with respect to their context, however similar they may at first appear.

Examples:

- the front side of all 20 Swiss Frs notes
- the image depicted on all reproductions of the Mona Lisa

In First Order Logic:

$E38(x) \supset E36(x)$

### **E39 Actor**

Subclass of: E77 Persistent Item

Superclass of: E21 Person

E74 Group

Scope note: This class comprises people, either individually or in groups, who have the potential to perform intentional actions of kinds for which someone may be held responsible.

The CRM does not attempt to model the inadvertent actions of such actors. Individual people should be documented as instances of E21 Person, whereas groups should be documented as instances of either E74 Group or its subclass E40 Legal Body.

Examples:

- London and Continental Railways (E40)
- the Governor of the Bank of England in 1975 (E21)
- Sir Ian McKellan (E21)

In First Order Logic:

$E39(x) \supset E77(x)$

Properties:

P74 has current or former residence (is current or former residence of):  
E53 Place

P75 possesses (is possessed by): E30 Right

P76 has contact point (provides access to): E51 Contact Point

P131 is identified by (identifies): E82 Actor Appellation

### **E52 Time-Span**

Subclass of: E1 CRM Entity

Scope note: This class comprises abstract temporal extents, in the sense of Galilean physics, having a beginning, an end and a duration.

Time Span has no other semantic connotations. Time-Spans are used to define the temporal extent of instances of E4 Period, E5 Event and any

other phenomena valid for a certain time. An E52 Time-Span may be identified by one or more instances of E49 Time Appellation.

Since our knowledge of history is imperfect, instances of E52 Time-Span can best be considered as approximations of the actual Time-Spans of temporal entities. The properties of E52 Time-Span are intended to allow these approximations to be expressed precisely. An extreme case of approximation, might, for example, define an E52 Time-Span having unknown beginning, end and duration. Used as a common E52 Time-Span for two events, it would nevertheless define them as being simultaneous, even if nothing else was known.

Automatic processing and querying of instances of E52 Time-Span is facilitated if data can be parsed into an E61 Time Primitive.

Examples:

- 1961
- From 12-17-1993 to 12-8-1996
- 14h30 – 16h22 4th July 1945
- 9.30 am 1.1.1999 to 2.00 pm 1.1.1999
- duration of the Ming Dynasty

In First Order Logic:

$E52(x) \supset E1(x)$

Properties:

P78 is identified by (identifies): E49 Time Appellation

P79 beginning is qualified by: E62 String

P80 end is qualified by: E62 String

P81 ongoing throughout: E61 Time Primitive

P82 at some time within: E61 Time Primitive

P83 had at least duration (was minimum duration of): E54 Dimension

P84 had at most duration (was maximum duration of): E54 Dimension

P86 falls within (contains): E52 Time-Span

### **E53 Place**

Subclass of: E1 CRM Entity

Scope note: This class comprises extents in space, in particular on the surface of the earth, in the pure sense of physics: independent from

temporal phenomena and matter.

The instances of E53 Place are usually determined by reference to the position of “immobile” objects such as buildings, cities, mountains, rivers, or dedicated geodetic marks. A Place can be determined by combining a frame of reference and a location with respect to this frame. It may be identified by one or more instances of E44 Place Appellation.

It is sometimes argued that instances of E53 Place are best identified by global coordinates or absolute reference systems. However, relative references are often more relevant in the context of cultural documentation and tend to be more precise. In particular, we are often interested in position in relation to large, mobile objects, such as ships. For example, the Place at which Nelson died is known with reference to a large mobile object – H.M.S Victory. A resolution of this Place in terms of absolute coordinates would require knowledge of the movements of the vessel and the precise time of death, either of which may be revised, and the result would lack historical and cultural relevance.

Any object can serve as a frame of reference for E53 Place determination. The model foresees the notion of a "section" of an E19 Physical Object as a valid E53 Place determination.

Examples:

- the extent of the UK in the year 2003
- the position of the hallmark on the inside of my wedding ring
- the place referred to in the phrase: “Fish collected at three miles north of the confluence of the Arve and the Rhone”
- here -> <-

In First Order Logic:

$E53(x) \supset E1(x)$

Properties:

P87 is identified by (identifies): E44 Place Appellation

P89 falls within (contains): E53 Place

P121 overlaps with: E53 Place

P122 borders with: E53 Place

P157 is at rest relative to (provides reference space for): E18 Physical Thing

P168 place is defined by (defines place) : E94 Space Primitive

### **E55 Type**

Subclass of: E28 Conceptual Object

Superclass of: E56 Language

E57 Material

E58 Measurement Unit

Scope note: This class comprises concepts denoted by terms from thesauri and controlled vocabularies used to characterize and classify instances of CRM classes. Instances of E55 Type represent concepts in contrast to instances of E41 Appellation which are used to name instances of CRM classes.

E55 Type is the CRM's interface to domain specific ontologies and thesauri. These can be represented in the CRM as subclasses of E55 Type, forming hierarchies of terms, i.e. instances of E55 Type linked via P127 has broader term (has narrower term). Such hierarchies may be extended with additional properties.

Examples:

- weight, length, depth [types of E54]
- portrait, sketch, animation [types of E38]
- French, English, German [E56]
- excellent, good, poor [types of E3]
- Ford Model T, chop stick [types of E22]
- cave, doline, scratch [types of E26]
- poem, short story [types of E33]
- wedding, earthquake, skirmish [types of E5]

In First Order Logic:

$E55(x) \supset E28(x)$

Properties:

P127 has broader term (has narrower term): E55 Type

P150 defines typical parts of(define typical wholes for): E55 Type

### **E57 Material**

Subclass of: E55 Type

Scope note: This class is a specialization of E55 Type and comprises the concepts of materials.

Instances of E57 Material may denote properties of matter before its use, during its use, and as incorporated in an object, such as ultramarine powder, tempera paste, reinforced concrete. Discrete pieces of raw-materials kept in museums, such as bricks, sheets of fabric, pieces of metal, should be modelled individually in the same way as other objects. Discrete used or processed pieces, such as the stones from Nefer Titi's temple, should be modelled as parts (cf. P46 is composed of).

This type is used categorically in the model without reference to instances of it, i.e. the Model does not foresee the description of instances of instances of E57 Material, e.g.: “instances of gold”.

It is recommended that internationally or nationally agreed codes and terminology are used.

Examples:

- brick
- gold
- aluminium
- polycarbonate
- resin

In First Order Logic:

$E57(x) \supset E55(x)$

### **E63 Beginning of Existence**

Subclass of: E5 Event

Superclass of: E12 Production

E65 Creation

E66 Formation

E67 Birth

E81 Transformation

Scope note: This class comprises events that bring into existence any E77 Persistent Item.

It may be used for temporal reasoning about things (intellectual products, physical items, groups of people, living beings) beginning to

exist; it serves as a hook for determination of a terminus post quem and ante quem.

Examples:

- the birth of my child
- the birth of Snoopy, my dog
- the calving of the iceberg that sank the Titanic
- the construction of the Eiffel Tower

In First Order Logic:

$E63(x) \supset E5(x)$

Properties:

P92 brought into existence (was brought into existence by): E77  
Persistent Item

### **E70 Thing**

Subclass of: E77 Persistent Item

Superclass of: E71 Man-Made Thing

E72 Legal Object

Scope note: This general class comprises discrete, identifiable, instances of E77 Persistent Item that are documented as single units, that either consist of matter or depend on being carried by matter and are characterized by relative stability.

They may be intellectual products or physical things. They may for instance have a solid physical form, an electronic encoding, or they may be a logical concept or structure.

Examples:

- my photograph collection (E78)
- the bottle of milk in my refrigerator (E22)
- the plan of the Strassburger Muenster (E29)
- the thing on the top of Otto Hahn's desk (E19)
- the form of the no-smoking sign (E36)
- the cave of Dirou, Mani, Greece (E27)

In First Order Logic:

$E70(x) \supset E77(x)$

### Properties

P43 has dimension (is dimension of): E54 Dimension

P101 had as general use (was use of): E55 Type

P130 shows features of (features are also found on): E70 Thing  
(P130.1 kind of similarity: E55 Type)

## **E73 Information Object**

Subclass of: E89 Propositional Object  
E90 Symbolic Object

Superclass of: E29 Design or Procedure  
E31 Document  
E33 Linguistic Object  
E36 Visual Item

Scope note: This class comprises identifiable immaterial items, such as a poems, jokes, data sets, images, texts, multimedia objects, procedural prescriptions, computer program code, algorithm or mathematical formulae, that have an objectively recognizable structure and are documented as single units. The encoding structure known as a "named graph" also falls under this class, so that each "named graph" is an instance of an E73 Information Object.

An E73 Information Object does not depend on a specific physical carrier, which can include human memory, and it can exist on one or more carriers simultaneously.

Instances of E73 Information Object of a linguistic nature should be declared as instances of the E33 Linguistic Object subclass. Instances of E73 Information Object of a documentary nature should be declared as instances of the E31 Document subclass. Conceptual items such as types and classes are not instances of E73 Information Object, nor are ideas without a reproducible expression.

### Examples:

- image BM000038850.JPG from the Clayton Herbarium in London
- E. A. Poe's "The Raven"
- the movie "The Seven Samurai" by Akira Kurosawa

- the Maxwell Equations
- The Getty AAT as published as Linked Open Data, accessed 1/10/2014

In First Order Logic:

$E73(x) \supset E89(x)$

$E73(x) \supset E90(x)$

Properties:

### **E77 Persistent Item**

Subclass of: E1 CRM Entity

Superclass of: E39 Actor  
E70 Thing

Scope note: This class comprises items that have a persistent identity, sometimes known as “endurants” in philosophy.

They can be repeatedly recognized within the duration of their existence by identity criteria rather than by continuity or observation. Persistent Items can be either physical entities, such as people, animals or things, or conceptual entities such as ideas, concepts, products of the imagination or common names.

The criteria that determine the identity of an item are often difficult to establish -; the decision depends largely on the judgement of the observer. For example, a building is regarded as no longer existing if it is dismantled and the materials reused in a different configuration. On the other hand, human beings go through radical and profound changes during their life-span, affecting both material composition and form, yet preserve their identity by other criteria. Similarly, inanimate objects may be subject to exchange of parts and matter. The class E77 Persistent Item does not take any position about the nature of the applicable identity criteria and if actual knowledge about identity of an instance of this class exists. There may be cases, where the identity of an E77 Persistent Item is not decidable by a certain state of knowledge.

The main classes of objects that fall outside the scope the E77 Persistent Item class are temporal objects such as periods, events and acts, and

descriptive properties.

Examples:

- Leonard da Vinci
- Stonehenge
- the hole in the ozone layer
- the First Law of Thermodynamics
- the Bermuda Triangle

In First Order Logic:

$$E77(x) \supset E1(x)$$

### **E79 Part Addition**

Subclass of: E11 Modification

Scope note: This class comprises activities that result in an instance of E24 Physical Man-Made Thing being increased, enlarged or augmented by the addition of a part.

Typical scenarios include the attachment of an accessory, the integration of a component, the addition of an element to an aggregate object, or the accessioning of an object into a curated E78 Collection. Objects to which parts are added are, by definition, man-made, since the addition of a part implies a human activity. Following the addition of parts, the resulting man-made assemblages are treated objectively as single identifiable wholes, made up of constituent or component parts bound together either physically (for example the engine becoming a part of the car), or by sharing a common purpose (such as the 32 chess pieces that make up a chess set). This class of activities forms a basis for reasoning about the history and continuity of identity of objects that are integrated into other objects over time, such as precious gemstones being repeatedly incorporated into different items of jewellery, or cultural artifacts being added to different museum instances of E78 Collection over their lifespan.

Examples:

- the setting of the koh-i-noor diamond into the crown of Queen Elizabeth the Queen Mother
- the addition of the painting “Room in Brooklyn” by Edward Hopper to the collection of the Museum of Fine Arts, Boston

In First Order Logic:

$E79(x) \supset E11(x)$

Properties:

P110 augmented (was augmented by): E24 Physical Man-Made Thing

P111 added (was added by): E18 Physical Thing

### **E80 Part Removal**

Subclass of: E11 Modification

Scope note: This class comprises the activities that result in an instance of E18 Physical Thing being decreased by the removal of a part.

Typical scenarios include the detachment of an accessory, the removal of a component or part of a composite object, or the deaccessioning of an object from a curated E78 Collection. If the E80 Part Removal results in the total decomposition of the original object into pieces, such that the whole ceases to exist, the activity should instead be modelled as an E81 Transformation, i.e. a simultaneous destruction and production. In cases where the part removed has no discernible identity prior to its removal but does have an identity subsequent to its removal, the activity should be regarded as both E80 Part Removal and E12 Production. This class of activities forms a basis for reasoning about the history, and continuity of identity over time, of objects that are removed from other objects, such as precious gemstones being extracted from different items of jewelry, or cultural artifacts being deaccessioned from different museum collections over their lifespan.

Examples:

- the removal of the engine from my car
- the disposal of object number 1976:234 from the collection

In First Order Logic:

$E80(x) \supset E11(x)$

Properties:

P112 diminished (was diminished by): E24 Physical Man-Made Thing

P113 removed (was removed by): E18 Physical Thing

**E84 Information Carrier**

Subclass of: E22 Man-Made Object

Scope note: This class comprises all instances of E22 Man-Made Object that are explicitly designed to act as persistent physical carriers for instances of E73 Information Object.

An E84 Information Carrier may or may not contain information, e.g., a diskette. Note that any E18 Physical Thing may carry information, such as an E34 Inscription. However, unless it was specifically designed for this purpose, it is not an Information Carrier. Therefore the property *P128 carries (is carried by)* applies to E18 Physical Thing in general.

Examples:

- the Rosetta Stone
- my paperback copy of Crime & Punishment
- the computer disk at ICS-FORTH that stores the canonical Definition of the CIDOC CRM

In First Order Logic:

$E84(x) \supset E22(x)$

**E89 Propositional Object**

Subclass of: E28 Conceptual Object

Superclass of: E73 Information Object

E30 Right

Scope note: This class comprises immaterial items, including but not limited to stories, plots, procedural prescriptions, algorithms, laws of physics or images that are, or represent in some sense, sets of propositions about real or imaginary things and that are documented as single units or serve as topic of discourse.

This class also comprises items that are “about” something in the sense of a subject. In the wider sense, this class includes expressions of psychological value such as non-figural art and musical themes. However, conceptual items such as types and classes are not instances of E89 Propositional Object. This should not be confused with the definition of a type, which is indeed an instance of E89 Propositional Object.

Examples:

- Maxwell's Equations
- The ideational contents of Aristotle's book entitled 'Metaphysics' as rendered in the Greek texts translated in ... Oxford edition...
- The underlying prototype of any "no-smoking" sign (E36)
- The common ideas of the plots of the movie "The Seven Samurai" by Akira Kurosawa and the movie "The Magnificent Seven" by John Sturges
- The image content of the photo of the Allied Leaders at Yalta published by UPI, 1945 (E38)

In First Order Logic:

$E89(x) \supset E28(x)$

Properties:

P148 has component (is component of): E89 Propositional Object

P67 refers to (is referred to by): E1 CRM Entity

(P67.1 has type: E55 Type)

P129 is about (is subject of): E1 CRM Entity

### **E90 Symbolic Object**

Subclass of: E28 Conceptual Object

E72 Legal Object

Superclass of: E73 Information Object

E41 Appellation

Scope note:

This class comprises identifiable symbols and any aggregation of symbols, such as characters, identifiers, traffic signs, emblems, texts, data sets, images, musical scores, multimedia objects, computer program code or mathematical formulae that have an objectively recognizable structure and that are documented as single units.

It includes sets of signs of any nature, which may serve to designate something, or to communicate some propositional content.

An instance of E90 Symbolic Object does not depend on a specific

physical carrier, which can include human memory, and it can exist on one or more carriers simultaneously. An instance of E90 Symbolic Object may or may not have a specific meaning, for example an arbitrary character string.

In some cases, the content of an instance of E90 Symbolic Object may completely be represented by a serialized digital content model, such as a sequence of ASCII-encoded characters, an XML or HTML document, or a TIFF image. The property P3 has note allows for the description of this content model. In order to disambiguate which symbolic level is the carrier of the meaning, the property P3.1 has type can be used to specify the encoding (e.g. "bit", "Latin character", RGB pixel).

Examples:

- ‘ecognizabl’
- The “no-smoking” sign (E36)
- “BM000038850.JPG” (E75)
- image BM000038850.JPG from the Clayton Herbarium in London (E38)
- The distribution of form, tone and colour found on Leonardo da Vinci’s painting named “Mona Lisa” in daylight (E38)
- The Italian text of Dante’s “Divina Commedia” as found in the authoritative critical edition *La Commedia secondo l’antica vulgata* a cura di Giorgio Petrocchi, Milano: Mondadori, 1966-67 (= *Le Opere di Dante Alighieri, Edizione Nazionale* a cura della Società Dantesca Italiana, VII, 1-4) (E33)

In First Order Logic:

$E90(x) \supset E28(x)$

$E90(x) \supset E72(x)$

Properties:

P106 is composed of (forms part of): E90 Symbolic Object