

A EVOLUÇÃO DO MUSEU

Olira Saraiva Rodrigues¹

Resumo

Este artigo se pautará no processo histórico das instituições museológicas. Espaços não formais de educação, abertos à visitação como espaços de preservação, pesquisa e manutenção da história da cultura. Com a inserção da tecnologia, o estudo pontua novas dimensões e formatações no museu, adquirindo um novo desenho, resultado da intromissão de vias virtuais de comunicação e acesso à informação. Por fim, reflete algumas considerações de autores consolidados a partir de alguns apontamentos dessa evolução.

Palavras chave: museu; evolução; tecnologia.

Abstract

This article will be based on the historical process of museological institutions. Non-formal spaces of education, open to visitation as spaces of preservation, research and maintenance of the history of culture. With the insertion of the technology, the study scores new dimensions and formations in the museum, acquiring a new design, a result of the intrusion of virtual ways of communication and access to information. Finally, it reflects some considerations of consolidated authors from some notes of this evolution.

Keywords: museum; evolution; technology.

Introdução

Durante toda a história da humanidade, a sociedade tem passado por inúmeras modificações. Mesmo antes do século XVIII, já havia mudanças no campo científico e tecnológico. No século XVII, por exemplo, surgiu o primeiro microscópio com o intuito de estudar os insetos.

Continuadamente, nos séculos XVIII, XIX e XX tais mudanças se acentuaram e se alastraram em significativos avanços científicos e tecnológicos. Na contemporaneidade, século XXI, tal condição é refletida em todos os segmentos da sociedade.

¹ Doutorado em Arte e Cultura Visual (UFG); Mestrado em Educação (PUC-GOIÁS); Graduação em Letras (UEG). Professora na Universidade Estadual de Goiás e Assessora Técnico-pedagógica na SEMED-Anápolis. olirarodrigues@gmail.com.

A maior criação de museus que serviriam de moldes de disseminação na Europa foi no século XIX, mais precisamente na segunda metade.

No entanto, o Museu Louvre, considerado um marco na história dos museus, é fundado em 1793, século XVIII. O museu se constitui no início, basicamente, na recuperação de todos os acervos da aristocracia e da igreja católica. Os acervos privados doados são reunidos em um mobiliário nacional.

Assim, o primeiro diretor do museu, Dominique Vivant Denon, inicia a constituição da coleção do acervo do Louvre, procurando também vários acervos em outros países por meio de confiscos. Com uma ideia longínqua de rede, o museu se instala por meio de uma composição dentro de departamentos, como de antiguidades gregas, antiguidades egípcias, dentre tantos outros.

Já, o complexo museológico Smithsonian Institution em Washington D.C. originou-se no século XIX. O maior modelo de museus distribuídos com 19 museus e 9 centros de pesquisa. E, de acordo com Cândido (2014):

O modelo é enciclopedista, classificatório e evolucionista. Além dessas balizas, museus do século XIX em geral se caracterizavam por localização nas grandes metrópoles coloniais, profusão de referências a conquistas territoriais, poder político, explorações científicas, gosto estético afinado com a representação das elites e de seus valores. Muitos museus europeus aumentaram enormemente suas coleções nesse século, por intermédio de saques e transferências de bens de suas colônias em todas as partes do mundo (p. 34).

Musas, memória, amnésia

O vocábulo museu deriva de musa. Musa aproxima-se, semanticamente, de inspiração. Por associação, é possível se chegar a Mnemosyne, que significa o nome dado à mãe das nove musas e a personificação, na mitologia grega, da memória. Mnemosyne também, pela mitologia, era a filha do senhor do tempo, Cronos. As musas eram ainda filhas de Zeus. Uma filiação, demonstrada por Cândido (2014), da junção de memória (Mnemosyne) e terra (Zeus).

Daí o paradoxo de os museus, tão embebidos em questões simbólicas, serem vinculados inexoravelmente às questões materiais e às preocupações mais terrenas: desde o fato de que mesmo o patrimônio intangível é neles representado por suportes físicos, até as vinculações com custos materiais e conjunturas políticas. (CÂNDIDO, 2014, p. 27)

Mnemosyne foi o nome escrito na entrada da biblioteca de Hamburgo², gravado por Aby Warburg³. Interessante, que todo seu conhecimento artístico, linguístico e histórico fê-lo organizar seus livros mediante a proximidade, proporcionando um fluxo de pensamento e conhecimento⁴.

Warburg era visionário que não estabelecia fronteiras entre disciplinas, mas vínculos, questionamentos e capacidades de relacionar.

Mnemosyne é, desse modo, uma espécie de enciclopédia de movimentos em constantes andanças pelo tempo, de tensões e de outros afetos que se inscrevem e habitam o inconsciente da memória humana coletiva, tal como camadas geológicas (SAMAIN, 2012, p. 56).

Aby Warburg também realizou o projeto Atlas Mnemosyne⁵, uma espécie de enciclopédia metodológica, com um imenso material documental.



² 65 mil volumes.

³ Aby Warburg (1866-1929) é, hoje, conhecido como o pai da iconologia moderna (As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg: Entre Antropologia, Imagens e Arte Etienne Samain. Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, Jul. de 2011. p.33).

⁴ Esta biblioteca sempre em movimento e em mudança era, de certo modo, a cada dia, recriada e reinventada em função de um princípio que Warburg qualificava de “Lei da boa vizinhança” (As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg: Entre Antropologia, Imagens e Arte Etienne Samain. Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, Jul. de 2011. p.35).

⁵ 79 painéis, na época, reunindo umas 900 imagens.

Figura 1: Sala de leitura da Biblioteca Warburg, em Hamburgo
Fonte: Freitas (2013)



Figura 2: Um dos 70 painéis do Atlas Mnemosyne
Fonte: Freitas (2013)

Da mesma forma que organizava e catalogava a biblioteca Mnemosyne, instalava as pranchas e as imagens contidas no Atlas Mnemosyne, sem cronologia ou qualquer outra ordem, mas de maneira dialógica, para que as imagens pudessem se relacionar em harmonias e confrontos. Enquanto a biblioteca possibilitava uma leitura estrutural do pensamento de Warburg, o Atlas Mnemosyne proporcionava uma leitura visual de suas ideias.

Um precursor das artes modernas, cujos trabalhos Mnemosyne(s) - biblioteca e atlas – priorizavam a memória por meio de uma arquitetura em rede com escritas e imagens em fluxo e interação, de modo interdisciplinar.

A discussão a respeito de memória e seu antônimo amnésia são bem pertinentes, quando se aborda museus do e no futuro. Termos dicotômicos para se estudar acervos e preservação de obras de arte.

Beiguelman (2014), em seu artigo *Reinventar a memória é preciso*, questiona a coqueluche retrô e o delírio futurista que assolam a vida cultural, nos quais a memória tem papel preponderante à questão no campo da cultura contemporânea.

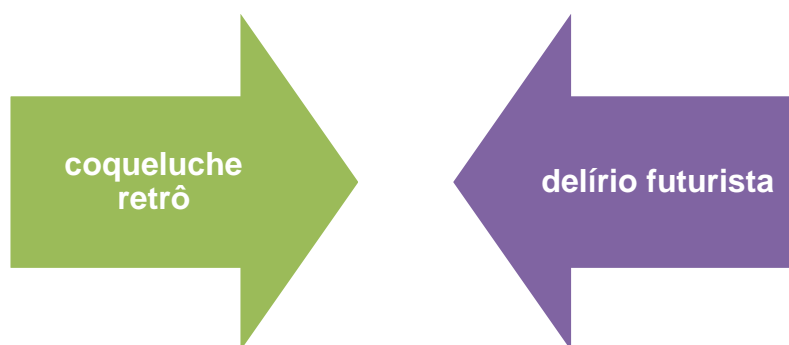


Figura 3: Questionamento de Beiguelman (2014) sobre a vida cultural contemporânea

Andreas Huyssen (1994) afirma, em seu artigo *Escapando da amnésia*, que “os museus parecem preencher uma necessidade antropologicamente arraigada às condições modernas: pois é ele que permite aos modernos negociarem e articularem uma relação com o passado” (p. 37). Os museus, dessa forma, mantêm-se como um campo para reflexões com a temporalidade, a identidade e a alteridade.

Os museus estão entre os locais que nos proporcionam a mais elevada idéia do homem, diz André Malraux. Eles são janelas, portas e portais; eles poéticos entre a memória e o esquecimento, entre o eu e o outro; eles políticos entre o sim e o não, entre o indivíduo e a sociedade. Tudo o que é humano tem espaço nos museus. Eles são bons para exercitar pensamentos, tocar afetos, estimular ações, inspirações e intuições. (CHAGAS & STORINO, 2007, p. 6).

O museu tratado por elos poéticos e políticos por Chagas & Storino (2007) compatibiliza com o que Castells (2015), em seu artigo *Os museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço*, afirma:

Os museus são repositórios de temporalidade. Constituem uma tradição histórica acumulada ou uma projecção do futuro. São, dessa forma, arquivos do tempo humano, vivido ou por viver, um arquivo do futuro. Restabelecer

temporalidades numa perspectiva de longo prazo é fundamental para uma sociedade na qual a comunicação, os sistemas tecnológicos e as estruturas sociais convergem para destruir o tempo, suprimindo-o, comprimindo-o ou alterando arbitrariamente as sequências temporais (p. 56).

Para Castells (2015), o papel desafiador das instituições museológicas é, sem dúvida, a articulação entre os modos temporais, com os arquivos do presente e as projeções do futuro. A experiência articulada com a cultura viva é importante para que museus sejam espaços de comunicação da experiência humana.

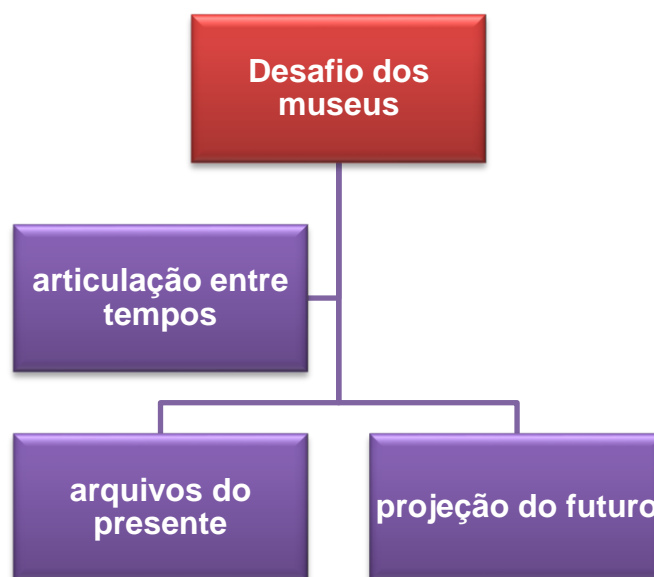


Figura 4: Papel desafiador das instituições museológicas (CASTELLS, 2015)

O interesse por museu e tudo que o denomina não é atual. Chagas & Storino no artigo *Os museus são bons para pensar, sentir e agir* afirmam que:

Entre os mais diferentes grupos culturais e sociais há uma nítida necessidade e uma notável vontade de memória, de patrimônio e de museu. Esse fenômeno social não é uma exclusividade do mundo contemporâneo, ainda que no mundo contemporâneo ele tenha grande visibilidade (CHAGAS & STORINO, 2007, p. 6).

Porém, para que os museus não se tornem obsoletos e peças museológicas, é necessário que se reinventem, que se comuniquem, enfim, que se tornem conectores culturais.

Traços da modernidade: Cibercepção, Mobilidade e Conectividade

Algumas décadas se passaram e o museu ainda conclama por novas dimensões e formatações. Visivelmente, os museus foram adquirindo um novo desenho, resultado da intromissão de vias virtuais de comunicação e acesso à informação.

Está havendo uma transformação muito grande do campo dos museus no Brasil e que ainda terá de ser analisada em seu alcance e repercussão prática. A criação do Sistema Brasileiro de Museus, em 2004, com a “finalidade de facilitar o diálogo entre museus e instituições afins, objetivando a gestão integrada e o desenvolvimento dos museus, acervos e processos museológicos brasileiros” (SBM, 2009) e do Ibram, mais recentemente, são fatores que, juntamente com a Política Nacional de Museus, vêm contribuindo para dinamizar mais o setor. (CÂNDIDO, 2014, pp. 23, 24).

Por conseguinte, esse novo modelo requer novos projetos para a linguagem, programas, dispositivos, agenciamento do usuário, comunicação, aprendizagem, conexão e interatividade.

Com isso, há a necessidade de criação de um sistema de armazenamento e comunicação digital. A integração da tecnologia nas instituições museais diante da comunicação de departamentos de Tecnologia de Informação – TI e de preservação e restauração torna-se essencial na garantia da perpetuação das obras de arte.

Assim, é imprescindível a presença de profissionais capacitados especializados no manejo de novos formatos digitais de conservação e comunicação das obras. É importante salientar que mesmo em meio à utilização cada vez mais intensa da tecnologia em tudo o que se propõe efetuar, a memória digital das obras de arte é apenas um suporte para guarda e disseminação da obra. Vários fatores são preponderantes nessa discussão de sistemas computacionais, como: contratação de especialistas, atualização de softwares, compatibilidade de programas, migrações de arquivos, extensões universais, pagamento de licenças, suportes, formatações, equipamentos, servidores, dentre outros.

No entanto, convém salientar que a tecnologia, com todos os seus aparatos, não é, evidentemente, o único e, por certo, nem o maior processo de mudança e rompimento com padrões estabelecidos a priori.

Diferentemente do museu imaginário de Malraux (2013) que é descrito diante do acesso à tecnologia da fotografia somente, no século XXI a cibercepção apresenta um novo conceito como exemplo de avanço tecnológico.

Ascott (2002) apresenta o conceito de cibercepção como a que “envolve uma convergência de processos conceituais e perceptivos em que a conectividade de redes telemáticas desempenha um papel formativo” (p. 32). Isso significa uma nova estruturação no modo de viver, uma nova compreensão da presença humana, além de novas maneiras de pensar e perceber.

No texto *A arquitetura da percepção* (2002), Ascott salienta que as cidades necessitam de novas arquiteturas, cujas presenças são distribuídas.

Uma cidade deve oferecer a seu público a oportunidade de compartilhar, de colaborar e de participar dos processos de evolução cultural. Suas muitas comunidades devem apostar no seu futuro. Por essa razão, a cidade deve ser transparente em suas estruturas, objetivos e sistemas de operação em todos os níveis. Sua infra-estrutura e sua arquitetura têm de ser “inteligentes” e inteligíveis publicamente, compreendendo sistemas que reajam a nós, na mesma medida em que interagimos com eles. O princípio de um feedback rápido e efetivo em todos os níveis deve estar bem no cerne do desenvolvimento da cidade. Isso significa canais de dados ultravelozes zigzagueando por todos os recantos e frestas de suas complexidades urbanas. O feedback deve não apenas funcionar, mas também deve ser visto em funcionamento. Isso significa falar de cibercepção como algo fundamental para a qualidade de vida na sociedade de tecnologia avançada e pós-biológica (pp. 35 e 36)

Para ele, a nova cidade precisa passar por essa mudança, numa imaterialidade visível em sua construção invisível. “Vivemos cada vez mais em dois mundos, o real e o virtual, e em muitas realidades, tanto culturais quanto espirituais, independente da diferença dos designers urbanos” (p. 37).

O autor aponta a classe de artistas como difusores dessa mudança, auxiliando no desenvolvimento de formas e características desse novo formato, levando em conta novos princípios de interação e conectividade. “É a sua cibercepção que os equipa com a consciência global e com a habilidade conceitual para rever, repensar e reconstruir o nosso mundo” (p. 37).

Apropriando-se do pensamento de Ascott para o estudo em questão, na cidade ser constituída por suas inúmeras comunidades, os museus seriam exemplos dessas comunidades, ou se preferir, minicidades. Traduzindo o pensamento de Ascott (2002), a evolução cultural precisa adentrar nesses espaços, como uma zona dinâmica de negociação concebida por redes e sistemas, constituindo o modelo de museu do século XXI.

Além das relações sociais, sejam elas pessoais ou profissionais, muitas mudanças ocorreram na forma de contato e apropriação da cultura e da informação. A noção de espaço e tempo rege uma nova semântica contemporânea e estabelece novas fronteiras, visto que por meio da web os indivíduos desenvolvem o que alguns teóricos chamam de ubiquidade (SANTAELLA, 2013).

De repente, o que você está transmitindo na internet não é mais importante; o principal ponto da nossa sociedade em rede hoje é com quem você está conectado. Estar conectado e conectividade são os valores mais importantes da nossa era e da nossa sociedade (STOCKER, 2014, p. 55).

A conectividade passa a ser considerada a partir do processo de construção coletiva do conhecimento, onde são produzidas, publicadas, distribuídas e consumidas mensagens multimídias. Novos desafios são instaurados na maneira de processar a cultura, intimamente conectada a novos hábitos, linguagem e comunicação.

Os processos culturais, a título de exemplo, na atual conjuntura de uma sociedade midiaticizada, em sua maioria estão sendo mediados por dispositivos tecnológicos complexos, que vão desde interfaces computacionais, sistemas multimídias comunicacionais até redes telemáticas, dentre tantos outros.

Vários autores contemporâneos de arte e tecnologia discutem questões que transformam o museu presencial em museu virtual.

Parece um paradoxo: os artistas saem dos museus para se inserir em redes sociais (arte sociológica, arte etnográfica, ações pós-políticas), enquanto atores de outros campos mantêm a respiração da arte e se comprometem com suas contribuições (filósofos, sociólogos e antropólogos pensam a partir de inovações artísticas e fazendo curadoria de exposições; atores políticos e movimentos sociais usam performances em espaços públicos) (CANCLINI, 2012, p. 35).

A arte contemporânea está empregando, de acordo com Edward Shanken (2009), cada vez mais a ciência e a tecnologia como mídia artística. São pesquisas interdisciplinares e híbridas que retomam, inclusive, um nível filosófico para compreender o status ontológico e epistemológico dessas formas híbridas no campo das poéticas visuais contemporâneas. Shanken define como híbrido no campo das poéticas visuais contemporâneas a centralidade da tecnologia e da ciência para a prática da arte e do design (e vice-versa), abrindo novas perspectivas de criatividade e invenção, aliado a nova geração de profissionais na contemporaneidade.

Retomando o “museu imaginário” de Malraux (2013), agora citado por Domingues (2009), o espaço já alterara formas de documentação e arquivamento da arte. Em estado ascendente, Christiane Paul, diante de estratégias curatoriais na rede, acentua o papel do museu como “um ponto de acesso ou nó na rede”. A curadora ainda ressalta que a modalidade *net art* permite que o espaço do museu seja acessado em qualquer lugar por rede, bem como em qualquer hora, não havendo a necessidade do cumprimento do horário de visitação, inclusive.

As *net arts* não definiram a nomenclatura de seu espaço, que ainda é muito recente, e vai desde museu virtual, cibermuseu, museu eletrônico, museu digital, museu online, web museu, museu em rede, entre outros ainda pouco difundidos.

Conforme Domingues (2009), uma revisão é necessária, visto que são levantadas alterações na constituição dos circuitos na arte. Para a autora, são revistos os papéis de museus, no seu projeto físico de um museu sem paredes e principalmente por sua constituição em museu distribuído na rede (p. 34). A autora alerta, ainda, a necessidade de adequação das salas com terminais, projeções de demais aparatos tecnológicos para a adaptação das estruturas museológicas à natureza interativa.

Diana Domingues (2009), em seu texto *Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte*, aborda uma questão problematizadora entre os dois formatos museológicos diante do subtítulo “Queimem o Louvre! X Salvem os arquivos!”. O texto enfatiza a importância de conservação do patrimônio digital como patrimônio cultural futuro. Indica, outrossim, que a perda da qualidade de dados transmitidos na rede dessas instituições são compensados pela disponibilidade on-line. Na realidade, a autora não se atenta que, neste contexto, não há perda de dados transmitidos na rede quando são salvos em nuvens, por exemplo.

A autora relata que os museus não presenciais apresentam, de um lado maior acessibilidade e divulgação, principalmente nas áreas de educação e comunicação, de outro, experiências limitadas com acervos, coleções e exposições.

Reforçando o pensamento de Domingues (2009) quanto à readequação dos espaços museológicos, Schneider (2015) expõe em relatoria o caso específico da Pinacoteca do Estado de São Paulo, durante o seminário *Arte Contemporânea:*

preservar o quê?, ocorrido em 2014, a respeito da precisão de adequação dos espaços. Os debatedores do evento ressaltaram que:

as instituições brasileiras precisam se adequar às novas demandas museológicas, mesmo que a presença de obras com tamanhas especificidades nas coleções seja minoritária, pois, determinadas informações são extremamente relevantes para a memória e a conservação destes trabalhos (p. 138).

A relatora quando menciona novas demandas museológicas, nesse contexto, está se referindo à contratação de um profissional com formação interdisciplinar, bem como de um técnico especializado no trato de dispositivos tecnológicos.

A principal questão que encerra essa relatoria de Schneider é o término da discussão com uma proposta de intercâmbio entre instituições, criando meios de comunicação, “estabelecendo fluxos de troca de experiências a partir de uma mesma linguagem” (p. 139).

Contudo, nem todos os museus estão aptos a fazer isso. Somente aqueles que forem capazes de articular fluxos virtuais num local específico, pois a comunicação e a cultura são globais e virtuais, mas requerem também marcadores espaciais; aqueles que forem capazes de sintetizar a arte, a experiência humana e a tecnologia, criando novas formas tecnológicas para protocolos de comunicação; aqueles que estiverem abertos à sociedade, não sendo apenas arquivos mas também instituições educacionais e interactivas, ancoradas numa identidade histórica específica e, simultaneamente, abertas a correntes multiculturais presentes e futuras. Por fim, tal como outras instituições culturais, os museus devem ser capazes de se afirmar não apenas como repositórios de patrimônio, mas como espaços de inovação cultural e como centros de experimentação (CASTELLS, 2015, p. 61).

Uma análise que o autor Pierre Lévy (1999) trata em seu livro *Cibercultura* evidencia que, “quanto mais as informações se acumulam, circulam e proliferam, melhor são exploradas (ascensão do virtual) e mais cresce a variedade de objetos e lugares físicos com os quais estão em contato (ascensão do atual)” (p. 221). Contrariando uma preocupação da guinada do ambiente virtual em detrimento ao ambiente físico. Para ele, há na realidade um incentivo a ida aos museus, mediante o estímulo de examinar pessoalmente a materialidade das obras difundidas virtualmente.

André Lemos (2009) aborda que “a cidade informacional do século XXI encontra na cultura da mobilidade o seu princípio fundamental: a mobilidade de

“pessoas, objetos, tecnologias e informação sem precedente” (p. 28). Neste movimento dinâmico entre o próximo e o distante, são produzidas a política e a cultura no âmbito social.

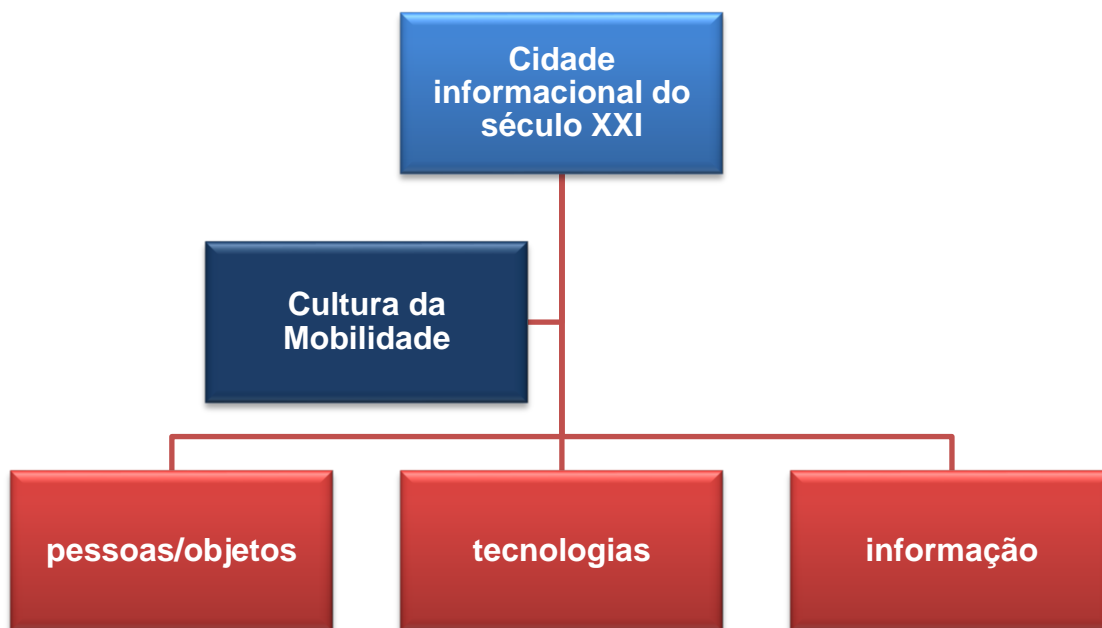


Figura 5: Cidade do século XXI, de acordo com André Lemos (2009)

Corroborando Pierre Lévy, Lemos (2009) afirma que “com as mídias de função pós-massiva, móveis e em rede, há possibilidades de consumo, mas também de produção e distribuição de informação” (p. 29). Neste contexto, a mobilidade informacional se alimenta da mobilidade física, potencializando esta. São novas territorializações, com espaços diferenciados, subjetividades e sociabilidades.

Ainda no artigo científico *Cultura da Mobilidade* (2009), Lemos retrata a cibercultura como produtora de espacialização, cujas características mobilidade e localização simultaneamente são contraditórias e complementares (p. 32).



Figura 6: Características da cibercultura como produtora de espacialização (LEMOS, 2009)

De acordo com o livro *Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação* de Lúcia Santaella (2013), tomar como empréstimo do termo comunicação ubíqua para museu ubíquo, entendendo a adjetivação ubíqua o situar nas interfaces de duas presenças simultâneas, a física e a virtual seria bem interessante para a apropriação na pesquisa.

Refletindo

Nas instituições culturais museológicas, novas formatações têm emergido no sentido de acompanhar os processos de ruptura em que a sociedade está implicada continuamente.

Rupturas sempre existiram, mudança é um exercício histórico-social contínuo, seja por transgressão, seja por subversão faz parte do cotidiano cultural.

Portanto, quanto às transgressões culturais, os museus seguem esse vórtice quando perdem a característica de serem considerados apenas guardadores de peças de interesse humano. Mais do que repositórios culturais de toda obra humana são também testemunhos da atualidade e de novas experimentações.

À luz deste estudo, pode-se observar também o fenômeno do espaço do museu tradicional que se desdobra em termos informacionais no ciberespaço. Pois, a internet é considerada mais que uma extensão do cotidiano de grande parte da população em todos os locais no mundo. Às vezes, passa a ser incorporada à maioria

das ações de muitas pessoas, tornando cada vez mais escasso o contato direto em referência às relações mediadas por sistemas computacionais de toda natureza.

O público frequentador de museus físicos é bem heterogêneo, que vai desde curiosos, turistas, visitantes casuais e constantes, pesquisadores e interessados em cultura. Com o advento da internet, novas formas de visualização do patrimônio cultural se instauraram, o que faz com que estudos convirjam para museus não presenciais.

A mobilidade física do indivíduo foi acrescida à mobilidade virtual das redes. Assim, o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissociável com o espaço físico. Dessa maneira, mais que substituições, trata-se de um fenômeno de articulações entre ambientes digitais e físicos. Não há barreiras e/ou fronteiras, mas espaços de trânsitos, de fluxos.

Referências

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lucia (org.). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2002.

BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: BEIGUELMAN, Giselle & MAGALHÃES, Ana Gonçalves(org.). **Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives**. 1ª Edição. São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

CANCLINI, N. Estética e Ciências Sociais: dúvidas convergentes. In: CANCLINI, N. **A sociedade sem relato: antropologia e estética da iminência**. São Paulo: Edusp, 2012, p. 33-64.

CÂNDIDO, Manuelina Maria Duarte. **Gestão de museus, um desafio contemporâneo: diagnóstico museológico e planejamento**. 2ª Ed. – Porto Alegre: Medianiz, 2014.

CASTELLS, Manuel. Os museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. In: **Museus sem lugar: ensaios, manifestos e diálogos em rede**. Universidade Nova de Lisboa. Lisboa: 2015.

CHAGAS, Mário de Souza; STORINO, Claudia M. P. **Os museus são bons para pensar, sentir e agir**. In: MUSAS: Revista brasileira de museus e museologia - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Departamento de Museus e Centros Culturais. nº 3. 2007.

DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: Domingues, D. (org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. SP: Ed. Unesp, 2009, p. 25-67.

FREITAS, Guilherme. **A arte de Warburg**. 2013. Disponível em: <<http://blogs.oglobo.globo.com/prosa/post/a-arte-de-warburg-497082.html>>. Acesso em: 3 de dezembro de 2016.

HUYSSSEN, Andreas. **Escapando da amnésia**. Revista do Patrimônio Histórico Artístico Nacional. nº 23. Ano 1994.

LEMOS, André. **Cultura da Mobilidade**. Revista FAMECOS. Porto Alegre. nº 40. Dezembro de 2009. Quadrimestral.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MALRAUX, André - **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2013.

SAMAIN, Etienne. **As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg: Entre Antropologia, Imagens e Arte**. Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, Jul. de 2011.

_____. Aby Warburg. Mnemosyne. Constelação de Culturas e amпуlhetas de memórias. In: SAMAIN, Etienne (org.). **Como pensam as imagens**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. – (Coleção comunicação).

SCHNEIDER, Emanuelle. Relatoria. In: FREIRE, Cristina (org.). **Arte contemporânea: preservar o quê?** São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2015.

STOCKER, Gerfried. Além dos arquivos. In: BEIGUELMAN, Giselle & MAGALHÃES, Ana Gonçalves (org.). **Futuros possíveis**: arte, museus e arquivos digitais = **Possible futures**: art, museums and digital archives. 1ª Edição. São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.