

Museus e galerias virtuais: um caminho para as universidades no incentivo à produção cultural dos estudantes

RESUMO

Neste artigo é apresentado um estudo voltado à realidade dos museus e galerias virtuais que podem ser usados como um caminho para as universidades no incentivo à produção artística, literária e cultural dos seus estudantes. O problema que justamente norteia esta pesquisa ressalta que em todas as universidades pode existir talentos para além das exigências curriculares, mas a questão que fica é como estes estudantes podem mostrar as suas produções tanto ao ambiente universitário como à comunidade. Assim, o objetivo deste artigo é destacar que a existência de um museu ou galeria virtual pode ser um eficiente recurso como atividade de extensão, voltado à prática da exposição e ação cultural com a finalidade de proporcionar um ambiente virtual acadêmico de fomento. Além disso, para a criação de um ambiente virtual de exposição, ou aprendizagem, meios científicos e tecnológicos devem ser empregados podendo gerar recursos à universidade ao considerar que estes enquadram-se, ainda, no arcabouço da propriedade intelectual. Para a concretização desse estudo fez-se necessário a aplicação do método de pesquisa bibliográfica e de abordagem qualitativa que buscou analisar o contexto, informações e outros dados levantados. Com isso conclui-se que, como atividade de extensão, um museu ou galeria virtual pode trazer benefícios às universidades no acolhimento de seus estudantes proporcionando experiências exitosas e se enquadrando como uma prática inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: Museus virtuais. Galerias virtuais. Universidades. Produção cultural. Estudantes.

Danielly Dias Sandy

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
daniellyds@yahoo.com.br

Isaura Alberton de Lima

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
isauraalbertonlima@gmail.com

INTRODUÇÃO

A tecnologia oferece um amplo leque de possibilidades de aquisição de conhecimento e aprendizado. Há realmente muitas coisas que podem ser feitas a partir do uso da internet abrangendo inclusive ações interativas, trocas de conhecimento e enriquecimento cultural. Nesse sentido podem ser apontados os museus e galerias virtuais com suas inúmeras aberturas para a entrada em um mundo tecnológico de artes, ciência, história e mais. Assim, “qualquer que seja a natureza de sua coleção, o museu é guiado, em sua disposição, seu crescimento e a orientação de sua pesquisa, por uma missão de instrução pública que lhe confere toda a sua legitimidade” (POULOT, 2013, p. 64).

Existem de fato muitas classificações de museus e com todo o tipo de tema que direciona o seu acervo, mas a tecnologia, juntamente com as possibilidades oferecidas no ciberespaço, permitem a existência de um novo formato de museu: o virtual. Com avanços tecnológicos, os museus virtuais proporcionam experiências imersivas através de visitas virtuais, realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR). Essas tecnologias permitem que os visitantes explorem espaços tridimensionais, interajam com exposições e mergulhem em narrativas históricas e culturais de maneiras antes inimagináveis.

O entrelaçamento entre informação, tecnologia e mediação cultural contribuem com a circulação de elementos simbólicos e fomentam a discussão estética na pós-modernidade (ALMEIDA, 2009), multiplicando possíveis dinâmicas de interatividade entre acervos. Nesse sentido, Beites (2012, p. 21) afirma que “saber gerir a informação que corre virtualmente sobre o museu é o passo inteligente a fazer-se”, e pode-se concluir que isso mesmo para que o público seja público ainda antes de torna-se visitante. O virtual, portanto, torna-se instrumento para a gestão do museu realizar um trabalho de marketing mais consciente e assertivo.

Por outro lado, há aspectos importantes pertinentes ao marketing de um museu ou galeria que precisariam ser reinventados no caso destas instituições estarem presentes somente no ciberespaço. Dentre os aspectos, pode-se destacar a arquitetura no plano físico que seduz com seu envoltório no espaço urbano e sociocultural (RIVERA, 2019). Mesmo assim, o conceito de espaço é bastante amplo e poderia ser trabalhado de diferentes formas permitindo, inclusive, ser usado virtualmente como meio para a existência de alguma marca ou símbolo arquitetônico que ligeiramente remetesse à instituição. No caso dos museus, a imagem de um item do acervo virtual já poderia dar abertura à criação de uma marca que o identificasse.

O mesmo replica-se às galerias virtuais, mas com certo diferencial como o fato delas não precisarem contar com um acervo digitalizado e poderem se abrir à comercialização de obras, sendo esta talvez a sua principal dinâmica além das exposições. As galerias virtuais também servem como plataformas cruciais para artistas emergentes e a disponibilização de alguma imagem pregnante pode já compor o seu *layout*. Elas oferecem visibilidade global, permitindo que artistas menos conhecidos alcancem públicos mais amplos, estabeleçam conexões com colecionadores e curadores e ganhem reconhecimento no cenário artístico.

Além de serem espaços de apreciação artística, as galerias virtuais desempenham um papel educativo fundamental. Elas fornecem informações

detalhadas sobre obras de arte, artistas, movimentos artísticos e contextos históricos, enriquecendo a compreensão e interpretação da arte. São espaços interativos, alternativos para exposições, e que contribuem com o aprendizado sobre a cultura em geral. Assim, pode-se destacar que “a arte contemporânea é detentora dessa capacidade de surpreender e de buscar novas possibilidades” (SILVEIRA, 2016, p. 96).

Seguindo por esse caminho, universidades têm buscado criar sua galeria virtual como espaço de exposição da produção artística e cultural dos seus estudantes, com o intuito de oferecer o acolhimento e divulgar seus talentos. A arte também tem esse papel, de unir as diferenças minimizando as distâncias, sejam elas físicas ou conceituais. “A Arte é o meio indispensável para essa união do indivíduo com o todo e reflete a infinita capacidade humana para a associação, para a circulação de experiência e ideias” (GUARNIERI, s.d., p. 69).

Há também museus universitários, bem como museus em universidades, que conservam e fomentam pesquisas sobre diferentes áreas e conteúdos, porém físicos e com outros objetivos e demandas. Além disso, muitos museus universitários também oferecem determinadas formações tanto aos acadêmicos da instituição como à comunidade externa. Porém vale destacar que são propostas distintas que se apresentam, não sendo viável comparar um museu universitário com um museu virtual, embora este também possa pertencer à uma universidade. Não obstante, pode muito bem existir um museu virtual universitário que é justamente o que vem ocorrendo, porém mais no formato de galeria virtual.

Este estudo apresenta uma análise a partir de pesquisa que congrega os seguintes assuntos: museus virtuais, galerias virtuais, universidades, produção cultural e estudantes. O problema que norteou a pesquisa destaca o fato de que em todas as universidades pode existir talentos com potencial para extrapolar as exigências curriculares, mas como e em quais momentos tal produção poderia ser mostrada às comunidades. Assim, o objetivo foi explanar sobre o fato de que a existência de um museu ou galeria virtual pode ser um eficiente recurso como atividade de extensão, voltado à prática da exposição e ação cultural e com a finalidade de proporcionar um ambiente virtual acadêmico de fomento.

Esta é uma pesquisa bibliográfica cujo método utilizado foi de abordagem qualitativa com a intenção de realização de análise do contexto, bem como de informações e outros dados levantados. Este artigo é composto pela introdução, seguido da metodologia empregada no estudo, museus no âmbito acadêmico, os museus universitários e sua relação com a comunidade acadêmica e externa, o apoio das universidades à cultura, museus e galerias virtuais, diferenças entre galeria virtual universitária e repositório acadêmico, a cultura acadêmica no ciberespaço e, por fim, considerações finais.

METODOLOGIA

Para a produção deste artigo foi realizada uma pesquisa bibliográfica que contou com embasamento e análise de conteúdo (BARDIN, 2004) de diferentes textos que tangenciam os temas das palavras chave utilizadas. Assim, a pesquisa ocorreu com base em exploração, análise e interpretação das fontes secundárias como textos científicos, livros e artigos de autores que abordam estes assuntos. No entanto, não foi encontrado até o momento da produção desse artigo nenhum

texto cujo tema relacione concomitantemente tais assuntos como aqui apresentado.

Assim, a pesquisa seguiu com a intenção de avançar considerando a ideia de sua gênese, traçando paralelos entre os assuntos para desenvolver uma proposta interdisciplinar, mas que na prática já acontece. Essa é a realidade da existência de museus e galerias virtuais universitários que surgem justamente com o propósito de expor às comunidades as produções dos estudantes. Não obstante, este estudo é teórico e se fez possível pautado na abordagem qualitativa, contando com a análise e explanação dos dados coletados (GIL, 1987).

MUSEUS NO ÂMBITO ACADÊMICO

Os museus se pautam em quatro pilares, sendo eles a preservação, a pesquisa, a exposição e as ações educativas e ou culturais. Entretanto, há muitas classificações de museus e, embora as diretrizes de governança sejam as mesmas, cada instituição naturalmente possui as suas particularidades. São poucos os museus que se dedicam de maneira equânime aos quatro pilares simultaneamente e com programas efetivos, sendo ainda mais comuns os museus com certo atraso em quase todos. Por isso são mais comuns de serem encontrados alguns museus mais voltados à preservação, enquanto outros podem se voltar mais à exposição ou menos à pesquisa, por exemplo. Isso pode variar bastante a depender da missão da instituição, bem como do planejamento estratégico proposto pela gestão.

No caso dos museus classificados como museus universitários, é comum que se reconheça maior inclinação para a preservação e pesquisa sendo que alguns também oferecem programas de formação e ou qualificação em diferentes áreas. Nesse sentido estes museus parecem transcender sua definição tradicional como um espaço físico responsável pela preservação de acervos e coleções de objetos de valor histórico, artístico, científico ou cultural. O museu universitário possui um papel fundamental na pesquisa acadêmica, permitindo que profissionais e acadêmicos possam realizar pesquisas originais, contribuindo para avanços da ciência. Além disso, as exposições temporárias e os programas de pesquisa permitem que os museus se mantenham atualizados, refletindo debates contemporâneos e descobertas emergentes em suas respectivas áreas. (SILVA, 2021)

Os museus universitários também podem funcionar como base estratégica de interação entre universidade e comunidade local, dando especial atenção à missão educacional para além da pesquisa. Isso ocorre sobretudo quando a instituição transcende aspectos essenciais voltados somente aos acervos, e outras questões museológicas internas, para preocupar-se com o agente receptor e sua relação com a própria instituição. Ou seja, “a medida que o museu passou a estar menos voltado para si próprio e mais voltado para o público [...] começou igualmente a dedicar-se mais atenção ao papel educativo dos museus” que é atualmente uma de suas principais atividades (MENDES, 2013, p. 39).

E isso porque os museus parecem se tornar ferramenta educacional eficiente, atuando como centro de pesquisa, fórum ou espaço de reflexão crítica sobre a sociedade e a cultura, tanto do passado como do presente. Conforme aponta Guarnieri:

Cabe ao Museu restaurar o elo entre o passado e o presente, projetando a ponte para o futuro, através da preservação e da ênfase à manifestação do trabalho criador do homem, de sua inteligência e sensibilidade; cabe ao museu possibilitar a leitura não do símbolo, mas do elemento simbolizado, penetrando na raiz mesmo do Humanismo. (GUARNIERI, 1974, p. 55)

Com base nas palavras de Guarnieri, e levando em conta a questão pelo viés da semiótica, é possível pensar que o sentido de um objeto realmente está além de sua materialidade o que sugere mais caminhos para a interpretação do mundo em busca de conhecimento. Seja por meio de artefatos arqueológicos, obras de arte, espécimes biológicos ou documentos históricos, através de suas coleções os museus trabalham diretamente com evidências tangíveis do passado. E cada um dos itens pode ser usado para pesquisa, ou fruição, como fonte primária, permitindo aos pesquisadores o mergulho em estudos aprofundados sobre diversos temas.

Esse fomento é necessário para as universidades e por isso são tão comuns os museus nesses ambientes, independentemente da área para a qual poderá ser voltado o seu acervo. Os museus ainda podem ser usados como meio para as instituições educacionais oferecerem programas educativos, workshops e seminários, tanto aos seus estudantes como ao entorno e comunidade externa. As atividades educacionais extrapolam as visitas mediadas tradicionais, proporcionando aos estudantes e ao público em geral oportunidades de aprendizado prático, interdisciplinar e também contextualizado. Segundo Silva (2021), vale destacar que os museus universitários acompanham as diretrizes da museologia compartilhando das mesmas bases e conceitos. Dessa forma, museus universitários podem apresentar diferentes propostas, acervos, perfis dos recursos humanos, e formas de autonomia da instituição.

Outro ponto que pode ser destacado é a maior aderência de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) por parte de bibliotecas, museus e universidades, demonstrando grande abertura às novidades tecnológicas. Para Chaves e Cavalcante (2020, p. 46), “esses locais trouxeram para a educação as tecnologias e toda a sua atratividade e interatividade, especialmente para o público jovem, continuamente atraído pelas TDIC”. Há autores também como Rojas, Mocarzel e Lima (2021) que defendem que a escolha por esse caminho deve-se, sobretudo, à Pandemia causada pelo COVID-19 a partir de 2020.

Mas o caso da Pandemia foi de fato um grande desafio para os museus do mundo todo, capaz de propor uma resignificação para estas instituições e o seu valor junto ao público. Para Kawin Feldman, diretor na National Gallery de Londres (UK) durante o período pandêmico, manter a missão da instituição frente à crise sanitária global demandou repensar aspectos relacionados ao significado de elementos como nação, público e museu. Isso porque, segundo o autor e gestor, a instituição precisou fechar suas portas ao público e aderir ao campo remoto buscando por práticas mais inovadoras e espaços a serem explorados. Assim, avaliou-se as oportunidades e dificuldades de outra forma, em busca de soluções mais inteligentes, acessíveis, inclusivas e sustentáveis, para um campo que existia mesmo antes do COVID-19, mas que tornou-se ainda mais convidativo após (FELDMAN, 2020).

Os museus universitários e a relação com a comunidade acadêmica e externa

As universidades tendem a contribuir para o território onde se encontram muito mais do que a constante oferta de estudantes formados para o mercado de trabalho. Tanto em termos econômicos como científicos, sociais e culturais, as universidades trazem possibilidades de desenvolvimento e transformação onde se inserem. E uma ferramenta que pode ser muito bem utilizada como ponte entre a universidade e o entorno, ou comunidade externa em geral, é justamente o museu. Vale destacar que os museus em geral oferecem recursos valiosos para pesquisa e educação, incluindo o fato de que as exposições contribuem gerando material didático, inclusive na aplicação de conceitos teóricos, mas num contexto mais prático e tangível para facilitar a aprendizagem.

No entanto, é importante frisar que nem todas as universidades possuem museus ou mesmo estão de fato preparadas para criar e manter uma instituição como essa em seu campi. Isso ocorre porque um museu naturalmente demanda infraestrutura adequada, acervo para preservação, pesquisa e exposição, mão de obra qualificada e recursos para o manutenção. Uma questão que precisa ser levantada é que um museu pode trazer altos custos a uma universidade porque há sempre um custo de funcionamento mínimo. Isso em termos de edifício relacionado às “áreas de manutenção, elaborações estéticas e à climatização” (GOB; DROUGUET, 2019, p. 318).

Os museus universitários são vinculados a universidades e geralmente refletem as áreas de especialização e os interesses das instituições educacionais às quais estão associados. Um museu nunca é igual ao outro e mesmo que sejam da mesma área de pesquisa e sigam as mesmas diretrizes museológicas para a gestão. A exemplo disso, na pesquisa de Silva (2021), são analisados três museus universitários com destaque ao fato de que embora sejam todos de uma classificação, cada um apresenta suas particularidades. Assim, é realizada uma análise comparativa entre o Museu Paulista da Universidade de São Paulo (Brasil), o PITT Rivers Museum da University of Oxford (Inglaterra) e o Museum of Anthology da University of British Columbia (Canadá), mostrando que há pontos que destacam que os museus universitários tendem a oferecer também processos de formação.

E os processos de formação ofertados por estes museus podem ser distintos conforme a identidade da instituição, mas ocorrem independentemente do local onde estão inseridos e mantendo sempre as bases museológicas de atuação. Nesse sentido, Silva (2021, p. 30) ainda destaca sobre as realidades analisadas dizendo que “embora todos os três museus possuam estruturas semelhantes (reserva técnica/coleções, áreas expositivas, biblioteca, arquivo), cada um deles enfatiza e as operacionaliza de modos distintos.” Tal escolha para a operacionalização tem relação com a gestão não apenas desse formato de museu em si, mas da universidade.

Outro caminho para estes museus melhor interagirem com a população externa é trabalhar com a oferta de cursos de curta duração, oficinas, palestras e workshops abertos ao público em geral e como iniciativa de extensão universitária. Mas um grande atrativo é realmente a visita mediada que tanto pode ser realizada por um profissional do museu como por um estagiário da universidade com a devida formação para tanto. A visita mediada é uma forma de interpretação de uma exposição, uma proposta ou um tema que possui inclusive certo caráter

pessoal, contando muito com as características do mediador e ainda do receptor. A visita mediada traz ao visitante a familiaridade necessária com o tema da exposição mesmo que este não tenha o hábito de visitar exposições. A mediação educativa e ou cultural constrói o conhecimento partindo de uma interpretação e por isso precisam de formação e de cuidado especial (GOB; DROUGUET, 2019).

As universidades mais centradas no desenvolvimento e fomento à cultura, tendem a tratar com a paisagem contemporânea dos museus levantando a questão relacionada ao crescimento recente e ao mesmo tempo bastante significativo destas instituições. Assim, podem levar em conta uma possibilidade para o desenvolvimento rápido e ao mesmo tempo diversificado com abertura para o debate público. Mas seria essa uma instituição estável para permanecer dentro de uma universidade?

Há sinais que apontam para determinada instabilidade devido às frequentes dificuldades para a sustentabilidade financeira dos museus no país, mas, por outro lado, são inúmeros os benefícios que podem trazer. Não obstante, segundo Poulot (2013), deve-se considerar um possível conjunto de mutações inerentes aos museus da atualidade fomentado pelo mundo atual. Frente a isso observa-se os desafios contemporâneos que contam desde a vida social dos museus à configuração da musealidade, bem como à elaboração de um espaço público e de uso coletivo. Assim, têm-se a crise da cultura e o museu do impossível, com destaque ao fato de que deve-se saber como repovoar um museu para que este não fique isolado (POULOT, 2013).

E por museália, segundo Stránský (1970, *apud* DESVALLÉES; MAIRESSE, 2014, p. 57), entende-se que é a expressão que deve ser usada “para designar as coisas que passam pela operação de musealização e que podem, assim, possuir o estatuto de objetos de museu.” Enquanto a musealização equivale a uma etapa de separação do objeto de seu meio para adentrar ao espaço museológico passando a integrar um acervo e ou coleções. Por fim, a musealidade é “o valor que emana de um objeto ao ser musealizado” (Idem, p. 58).

Logo, a comunidade externa torna-se um foco para os museus universitários desempenharem um papel vital no engajamento público, no envolvimento da comunidade com a produção de ciência e conhecimento. Considerando estes fatos, pode-se destacar que por mais que um museu possa naturalmente trazer custos extras a uma universidade, os benefícios podem ser muito maiores do que se espera. E isso porque os museus são realmente instituições interdisciplinares e a serviço das sociedades (ICOM, 2009) e podem viabilizar com eficiência o acesso ao patrimônio cultural e científico. Tal possibilidade de conexão com a herança histórica e cultural, estreita os laços entre os museus e a população sendo um importante meio de atração de alunos ingressos às universidades.

O apoio das universidades à cultura

As universidades, tradicionalmente reconhecidas como centros de aprendizado e pesquisa, desempenham um papel significativo na promoção, preservação e integração da cultura em suas comunidades e além. A relação entre universidade e cultura é profunda, multifacetada e mutuamente benéfica, refletindo um compromisso compartilhado com a educação, a inovação e a diversidade cultural. Por essa perspectiva, uma universidade não trabalha apenas

com o campo da educação para atingir os seus objetivos institucionais, mas também com o campo da cultura e muitos outros. De acordo com Antônio Rubim:

A atuação cultural da universidade ocorre em múltiplas dimensões. Em um sentido amplo, a formação de todos seus estudantes implica na transmissão da herança cultural e no acionamento de cultura humanísticas e técnicas, quaisquer que sejam suas áreas de conhecimento. Nesta perspectiva ampliada da noção de cultura, toda atividade educativa é cultural, pois transmite aos alunos saberes gerais e especializados, próprios dos respectivos cursos. (RUBIM, 2019, p. 02)

A transmissão da herança cultural, tal como destaca Rubim (2019) interfere positivamente na formação dos estudantes contribuindo para a maior compreensão acerca da própria cultura e identidade. Vale lembrar que o despertar para o conhecimento sobre a própria identidade serve como marco referencial da vida de um indivíduo pois o torna apto a desenvolver maior consciência cidadã. Portanto, a cultura também é fundamental para uma formação mais humana e integrativa destacando que cultura extrapola o que se absorve em ambientes de museus, teatros e bibliotecas. A cultura está presente na vida de todos os indivíduos, independentemente de sua formação e tem muitas definições. E uma definição de cultura que pode bem ser trabalhada nas universidades é de que:

Cultura é o fazer e o viver cotidiano; Cultura é o trabalho do homem em todas as suas manifestações e aspectos, Cultura é a relação do homem com o seu meio, com os outros seres, incluindo os outros Homens. Cultura é a projeção em que o homem se realiza; ou melhor a atividade em que ele se realiza. Cultura é percepção, experiência, expressão; cultura é a vida vivida. (GUARNIERI, 1990, p. 208, grifo da autora)

E a colocação de Guarnieri (1990) de que viver a vida é produzir cultura mostra às universidades o quão importante pode ser o seu papel junto às comunidades externas, inclusive na descoberta da própria identidade. As universidades podem contribuir, também, na preservação da memória e construção das identidades sobretudo de grupos minoritários e marginalizados que dependem de apoio muitas vezes para melhor compreenderem seu papel na história e sociedade. E os museus servem como braços das universidades para isso pois, em termos de cultura popular, o sentimento de pertença e a identidade são fundamentais para suprir os anseios das comunidades, dos diferentes grupos e etnias (FIGUEIRA; RAMOS, 2019).

Conforme apontado por Sandy, Lima e Duenhas (2024), em uma análise sobre o impacto econômico dos museus nas sociedades, o acesso à cultura é um direito fundamental e não um privilégio direcionado à alguns, sendo os museus verdadeiros agentes culturais. Portanto, estes podem ser utilizados como instrumento estratégico de desenvolvimento econômico e de planejamento urbano e regional. Não obstante e de acordo com Varine (2013), o patrimônio pode ser utilizado como importante ativo a serviço do desenvolvimento local por caminhos diversos e envolvimento de diferentes agentes de promoção. O patrimônio pode trazer significativas mudanças e transformações sociais, econômicas e culturais devendo ser tratado como precioso recurso.

Para tanto, faz-se necessário o envolvimento de diversos agentes da comunidade para trabalhar de forma clara, organizada e participativa e a universidade tem habilidades suficientes para gerir estas ações. E certamente as universidades podem estar entre estes agentes, talvez no estabelecimento de parcerias com comunidades locais, organizações culturais e governamentais para promoção da cultura. Ou então, diretamente na realização de projetos conjuntos, eventos comunitários e iniciativas que celebram, preservam e revitalizam expressões da cultura local.

MUSEUS E GALERIAS VIRTUAIS

Os museus virtuais representam uma revolução no campo da museologia pois expandem os horizontes tradicionais de visitaç o e acesso ao patrim nio hist rico, art stico e cultural. Estes se pautam no uso da tecnologia sem, no entanto, deixar de lado atividades importantes como a arte e educa o, sendo como um espa o digital que oferece oportunidades inovadoras para a preserva o, divulga o e interpreta o da cultura. Isso ocorre em n vel local, regional, nacional e at  mesmo global porque estes museus em rede permitem o acesso pela internet e de qualquer lugar do mundo, por isso considera-se que contribuem com a democratiza o do acesso   cultura. Mesmo assim, Gob e Drouguet defendem que:

[...] a visita no sentido f sico da palavra n o   a  nica rela o poss vel com o museu; a consulta virtual de conte dos variados   outra. Que os pessimistas fiquem tranquilos: uma "visita virtual" jamais suplantará uma verdadeira deambula o num museu e o encontro com as "coisas de verdade". Ao contr rio, ela exerce um papel de atra o, ati ando a curiosidade e o interesse dos visitantes. (GOB; DROUGUET, 2019, p. 125)

Ou seja, ainda nem todos aderiram a esse formato de museu com o mesmo olhar, mas, por outro lado,   perfeitamente compreens vel que os museus f sicos sejam defendidos. De qualquer forma, n o   poss vel negar o valor dos museus virtuais destacando que estes vieram para complementar a exist ncia e trabalho dos museus f sicos e conforme as ferramentas da atualidade. Ent o um museu virtual n o vai substituir um museu f sico e vale destacar que nem mesmo seria essa a inten o. Mesmo assim, os museus v m cada vez mais aderindo   virtualidade inclusive como caminho para a preserva o da imagem, ou imaterialidade, dos itens de seu acervo (CHAVES; CAVALCANTE, 2020).

Os museus virtuais oferecem muitas vantagens e, dentre elas, pode ser elencada a capacidade que esse formato de museu tem para poder oferecer acesso global e democr tico ao patrim nio cultural. Independentemente do hor rio ou da localiza o geogr fica, os usu rios podem pesquisar e explorar cole es de renome mundial, obras de arte, artefatos hist ricos e exposi es tem ticas.   compreens vel que haja muitas pessoas que infelizmente n o tem a oportunidade de viajar e conhecer determinadas cole es e para essa finalidade, tamb m, os museus virtuais promovem inclus o e acessibilidade.

A pesquisa de Yap, Ho e Toh (2024), vai al m do espa o virtual e traz uma abordagem digital das humanidades em sa de, para experi ncias de medica o de

pacientes a partir do desenvolvimento de uma galeria de arte no metaverso. Os autores destacam em sua pesquisa, os efeitos do uso da inteligência artificial (IA) como instrumento de arte terapia tendo uma galeria de arte como cenário para as relações, interações, análises e estudos. A plataforma de experiências imersivas oferece ainda mais oportunidades tecnológicas, porém sua programação e uso são mais complexos e portanto os projetos podem chegar a altos custos, mas isso não seria impeditivo para a realização de projetos similares em museus e universidades.

Vale destacar que existem os museus virtuais e os museus físicos com o espaço virtual reproduzido, imagens de obras e artefatos disponibilizados e programação diversificada no ciberespaço. É importante distinguir esses dois formatos destacando que cada um naturalmente ainda apresentará as suas particularidades. Mas em ambos, o mais comum ainda é a disponibilização de imagens em alta resolução com possibilidade de tour virtual em 360º, o que não significa obviamente uma visita em 3 dimensões. Assim, temos a crítica que evidencia que “a maior parte dos museus virtuais nada tem de virtual: eles apenas permitem visualizar uma sequência de fotografias e de visões panorâmicas.” (CAUQUELIN, 2008, p. 130).

Ratten (2024) pauta-se nas galerias virtuais e inteligência artificial como caminho para pesquisa, mostrando em sua análise como ultimamente tem aumentado o interesse sobre ambos os elementos. Para a autora, as galerias de arte vem buscando introduzir em seu meio inovações tecnológicas, concomitantemente à revolução da digitalização, e identificam a inteligência artificial como uma ferramenta necessária. Isso permite às galerias, que recorrem à tecnologia, uma forma de proporcionar aos clientes novas experiências por meio de ambientes virtuais e imersivos, muitas vezes apoiados pelas redes sociais e outras plataformas digitais. Tal prática representaria, além do mais, um caminho para a internacionalização, promovendo também determinadas vantagens competitivas entre as galerias de arte (*Idem*).

As galerias e museus virtuais podem contribuir com estudos bastante específicos, tal como se estivessem consolidados no plano físico. Há questões como tempo geral da visita, distância percorrida no ciberespaço, proporção de tempo direcionado à fruição das imagens das obras expostas e outros detalhes que podem ser influenciados por traços de personalidade. Para Rodriguez-Boerwinkle e Silvia (2024), características de personalidade como comportamento, fluência estética e capacidade de resposta estética podem ser mensurados e comparados mediante a estas questões. Conforme apontado pelos autores, uma visita virtual pode ser uma interessante ferramenta de pesquisa, contribuindo tanto para a compreensão dos visitantes dos museus tradicionais como dos visitantes emergentes de galerias *on-line* (*Idem*).

Sendo assim, pode-se considerar que as galerias virtuais representam uma evolução marcante no panorama artístico contemporâneo porque, além do mais, ajudam a ampliar as fronteiras da apreciação, educação e participação artística. As galerias virtuais, por se encontrarem no ciberespaço, estão além das limitações geográficas e também podem oferecer flexibilidade e inovação no campo curatorial. Ao combinar tecnologia, inovação e criatividade, as galerias virtuais redefinem a experiência artística, conectando artistas, obras de arte e públicos de maneiras nunca antes imaginadas, e solidificando seu papel vital na cultura e na arte do século XXI. (SILVEIRA, 2016).

Diferenças entre galeria virtual universitária e repositório acadêmico

Outra importante ferramenta usada pelas universidades é o repositório acadêmico. Antes das possibilidades tecnológicas atuais com a disponibilização das pesquisas em rede, as universidades tinham as bibliotecas como espaço físico para repositório das produções acadêmicas. Naturalmente isso dificultava o acesso à pesquisa, limitado a determinado público basicamente formado por professores, estudantes e pesquisadores. Já um repositório acadêmico disponibilizado na rede, garante a preservação dos materiais a longo prazo e facilita o acesso a todos os públicos não se prendendo às limitações geográficas.

Assim, um repositório acadêmico é um sistema digital projetado para coletar, preservar e disponibilizar livre acesso a documentos acadêmicos como artigos, dissertações e teses, entre outros estudos frutos de pesquisa científica. Da biblioteca física ao repositório acadêmico virtual, é evidente a evolução de conceitos e processos de comunicação científica que mostram, além do mais, significativas mudanças acadêmicas ocorridas ao longo do tempo. A partir de tais mudanças, podem ser observados diferentes forças e atores envolvidos no processo que resultaram na necessidade de ampliação das condições de visibilidade e de acesso ao conhecimento. Frente a essa realidade, pode-se dizer que os repositórios institucionais se tornaram elementos centrais (ROSA; GOMES, 2010).

Os repositórios acadêmicos representam um pilar fundamental da infraestrutura digital da pesquisa e educação. Ao coletar, preservar e disponibilizar materiais acadêmicos e de pesquisa, essas plataformas promovem o acesso aberto ao conhecimento, incentivam a colaboração acadêmica e contribuem para o avanço contínuo do entendimento humano em diversas disciplinas e campos de estudo. Em um mundo cada vez mais conectado e orientado para o compartilhamento, os repositórios acadêmicos desempenham um papel muito importante na promoção da excelência acadêmica e na disseminação global do conhecimento (ROSA; GOMES, 2010).

Já as galerias virtuais universitárias, não trabalham com documentos acadêmicos, mas sim com a produção artística e cultural dos estudantes e comunidade. Assim, galeria virtual e repositório acadêmico são conceitos distintos com finalidades e características bastante específicas, embora ambos possam apresentar livre acesso através do ciberespaço. Ou seja, enquanto uma galeria virtual é voltada principalmente para um foco estético e, muitas vezes, comercial, um repositório acadêmico concentra-se na disponibilização de materiais acadêmicos. Conforme aponta Silveira (2016, p. 25), “os ambientes virtuais das galerias de arte são diversificados e desde o primeiro acesso é possível classificar, a partir do layout e do conteúdo disponibilizado na rede, as galerias virtuais como informativas, expositivas e comerciais.”

Assim, o público de uma galeria virtual pode ser formado por entusiastas da arte, colecionadores, curadores, mas também pelo público em geral interessado em apreciar, aprender mais a respeito e ou comprar obras de arte. A finalidade principal é comercial ou educacional, dependendo da natureza da galeria e, no caso de uma galeria virtual universitária, certamente será mais voltada ao fomento e divulgação da arte e cultura. Nesse sentido, a galeria virtual poderá ser aberta às diferentes linguagens e produções artísticas dos estudantes que terão o apoio da universidade na divulgação de seus trabalhos. Não obstante, tanto as galerias

virtuais como os repositórios acadêmicos podem ser ferramentas bastante úteis para as universidades e com diferentes propósitos.

A cultura acadêmica no ciberespaço

O advento do ciberespaço é uma plataforma de comunicação e trouxe consigo uma possibilidade de transformação profunda para a cultura acadêmica, redefinindo as maneiras pelas quais pesquisadores, educadores e estudantes interagem, colaboram e produzem conhecimento. A cultura no ciberespaço é caracterizada por uma combinação dinâmica de acesso global, colaboração digital e novas formas de expressão. Este lugar tende a amplificar as redes de colaboração, permitindo que indivíduos de diferentes partes do mundo se conectem, compartilhem ideias e trabalhem juntos em projetos interdisciplinares (LÉVY, 1999).

Plataformas de colaboração, redes acadêmicas e ferramentas de comunicação digital facilitam o intercâmbio de conhecimentos, experiências e perspectivas, enriquecendo o diálogo acadêmico e promovendo a inovação. O ciberespaço além de oferecer a disponibilização e acesso a formatos tradicionais de conteúdos acadêmicos como artigos e livros também oferecem blogs, podcasts, vídeos e mídias sociais acadêmicas para disseminar pesquisas, comunicar descobertas e engajar-se com públicos mais amplos. Há plataformas diversificadas para todo o tipo de expressão e publicação e, de acordo com Pierre Lévy, o ciberespaço:

É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, as também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17)

Dessa forma, a cibercultura tem origem no ciberespaço e sua utilização pode ser de grande valor para as universidades em geral. Tanto nos processos de ensino e aprendizagem, como ainda no fomento à pesquisa através dos repositórios acadêmicos como visto anteriormente, o ciberespaço serve como grande aliado no trabalho realizado pelas universidades podendo trazer maiores contribuições para a democratização do acesso ao conhecimento. Assim, bibliotecas digitais, repositórios acadêmicos, ambientes virtuais de aprendizagem e plataformas online proporcionam acesso global a uma vasta gama de recursos. Isso permite que pesquisadores e estudantes superem as barreiras geográficas, linguísticas e institucionais. E, da mesma forma, podem ser incluídas as galerias virtuais universitárias nesse pacote.

Outrossim, um museu ou galeria virtual pode muito bem transformar-se em propriedade intelectual da universidade, em parceria com seus estudantes expositores, destacando que este tipo de bem patrimonial ainda é pouco explorado por este tipo de instituição. Isso pode representar certa lacuna

apontando que as universidades ainda pouco trabalham com bens intangíveis ou ideias fomentadas em seu meio, e a tecnologia parece ser um caminho contributivo e inovador. Nesse sentido, Pantalony (2017, p. 27) declara que “a propriedade intelectual também pode permitir o estabelecimento de programas sustentáveis de patrimônio cultural aos museus”, e por que não às universidades?

Sabe-se que os países em desenvolvimento buscam estabelecer bases sólidas e permanentes no âmbito das políticas de propriedade intelectual, visando atingir seu potencial com o apoio e aquisição de ciência e tecnologia. Outro fator importante é o aprimoramento e desenvolvimento de conhecimentos e do potencial humano que precisa ser registrado para poder ser melhor aproveitado, difundido e conhecido. Tal potencial é identificado não apenas no campo das ciências, como também nos conhecimentos artísticos e literários, contribuindo para maior produtividade na sociedade, conforme destaca o Conselho Nacional de Pesquisa dos Estados Unidos (*apud* Pantalony, 2017).

A cultura acadêmica disponibilizada no ciberespaço parece ser ainda um desafio para as universidades apresentando-se ao mesmo tempo como uma forma de tapeçaria complexa e cheia de oportunidades para os estudantes, pesquisadores, professores e público em geral. Em um mundo interconectado e digitalmente avançado, a cultura acadêmica no ciberespaço continua a evoluir, ampliando horizontes e redesenhando o futuro da educação e pesquisa. Isso com base em iniciativas que parecem simples, como o próprio sítio de internet mais interativo ou outras plataformas educacionais, mas que podem trazer grandes benefícios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das fontes analisadas para este estudo e conforme o objetivo geral proposto, foi observado que, de fato, os museus e galerias virtuais podem ser eficientes recursos para as universidades. Assim, a resposta para o problema proposto que indagava sobre como as universidades poderiam melhor trabalhar com as produções culturais de seus estudantes foi que o ciberespaço pode realmente ser um importante aliado. Por esta perspectiva, os museus e galerias virtuais podem ser como um recurso para atividades de extensão, voltados à práticas de exposições e ações educativas e culturais. E isso com a intenção de proporcionar um ambiente virtual e acadêmico voltado ao fomento e difusão da arte e cultura.

Todavia, há ainda a necessidade de maior aprofundamento em alguns tópicos desse estudo e com base em uma pesquisa que possa trazer também exemplos de museus e galerias virtuais já usados por universidades. Assim, o estudo poderia ultrapassar a teoria e mostrar ainda alguns dos aspectos práticos inerentes a estes modelos de plataformas. Os resultados dessa análise qualitativa podem ser aproveitados para outras pesquisas que tratem sobre os mesmos assuntos ou ainda para o aprofundamento dos temas. Ademais, é possível relacionar os resultados desta análise qualitativa com a literatura já existente sobre o tema, tendo como ponto de partida hipóteses que podem variar conforme as palavras-chave.

Muitas vezes vende-se a cultura como algo caro, inatingível ou mesmo muito distante às pessoas das classes econômicas menos favorecidas e isso pode não ser

verdade. Nesse sentido, as universidades podem contribuir e muito para o conhecimento, compreensão e valorização da cultura local como iniciativa de preservação e desenvolvimento. Esse trabalho não cabe apenas aos setores de antropologia, ciências sociais, história e outros, mas podem abarcar toda a comunidade estudantil e externa em projetos de extensão.

Muitas universidades possuem departamentos voltados especificamente aos estudos culturais, abrangendo história, artes, literatura, moda, antropologia, arquitetura entre outros. O estudo sobre a promoção da cultura local e global permite que sejam estudadas distintas expressões culturais, envolvendo tradições artísticas e práticas sociais e históricas. A culminância de tal fomento pode trazer significativas transformações locais, incluindo aberturas para o desenvolvimento econômico com iniciativas voltadas ao turismo etc. E isso porque o conhecimento sobre a cultura é capaz de estreitar as relações entre indivíduos e patrimônio podendo gerar múltiplas iniciativas para esse mercado.

Conforme a análise, foi observado que não pode ocorrer dos museus e galerias virtuais universitários se transformarem em repositórios acadêmicos pois trata-se de plataformas com necessidades e objetivos distintos. Além disso, os museus e galerias virtuais não precisam necessariamente se prender ao formato tradicional de um sítio de internet onde as salas expositivas seriam apenas links disponibilizados. Uma solução seria partir para algo que envolva maior interação e conectividade, como no caso das possibilidades de exploração em 3D.

Quanto às implicações práticas ou teóricas referentes a esse estudo e com base nos resultados, espera-se que as universidades comecem a despertar seu interesse em aderir a esse tipo de recurso tecnológico para estreitar seus laços tanto com a sua comunidade interna como externa. Dentre as limitações, foi observado que o tema ainda não foi explorado o suficientemente e que ainda não há pesquisas mais aprofundadas com dados numéricos que relacionem os assuntos trabalhados. Ou seja, cada um dos assuntos abordados neste artigo, poderia ainda ser trabalhado de maneira isolada, porém a junção de todos para formar o tema, foi o que tornou a proposta relevante e atual.

Portanto, essa pesquisa não se encerra com este artigo, dando margem a muitas outras pesquisas que poderão congregiar os mesmos assuntos em uma investigação de um caso, um fenômeno, que começa a despontar. Portanto seria importante considerar casos de universidades que já estão fazendo uso desta ferramenta e analisar o histórico da implementação observando também os resultados e seus impactos. Por fim, reitera-se que museus e galerias virtuais podem, então, ajudar as universidades no incentivo à produção artística, literária e cultural dos estudantes se enquadrando como uma prática inovadora e exitosa.

Virtual museums and galleries: a way for universities to encourage students' cultural production

ABSTRACT

This article presents a study focused on the reality of virtual museums and galleries, which can be used as a pathway for universities to encourage the artistic, literary, and cultural production of their students. The problem that specifically guides this research highlights that all universities may have talents that go beyond curricular requirements, but the question that remains is how these students can showcase their productions both within the university environment and to the broader community. Thus, the objective of this article is to emphasize that the existence of a virtual museum or gallery can be an efficient resource as an extension activity, aimed at the practice of exhibition and cultural action with the purpose of providing an academic virtual environment for fostering creativity. Furthermore, for the creation of a virtual exhibition or learning environment, scientific and technological means should be employed, potentially generating resources for the university by considering that these also fall within the framework of intellectual property. To carry out this study, it was necessary to apply the method of bibliographic research and a qualitative approach that sought to analyze the context, information, and other data gathered. As a result, it is concluded that, as an extension activity, a virtual museum or gallery can bring benefits to universities by welcoming their students, providing successful experiences, and positioning itself as an innovative practice.

KEYWORDS: Virtual museums. Virtual galleries. Universities. Cultural production. Students.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. de. Informação, tecnologia e mediações culturais. (2009). *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, VOL. 14, nº esp., p. 184-200, 2009. Disponível em: < <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23126> >. Acesso em: 12 out. 2024.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2004.

BEITES, A. (2012). A inclusão da emoção na comunicação museológica: contributos do marketing de serviços. In SEMEDO, A.; MACHADO, C.; TEIXEIRA, M. J. (Orgs.). *Ensaio e práticas em museologia*. VOL. 02. Porto: Biblioteca Digital, Faculdade de Letras, Universidade do Porto, 2012, p. 10-23.

CAUQUELIN, A. Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

CHAVES, Í. T.; CAVALCANTE, L. E. (2020). Educação patrimonial, bibliotecas e museus virtuais na escola. *Biblionline*, João Pessoa, VOL. 16, nº. 1, p. 44-54. Disponível em: < <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/53105> >. Acesso em: 13 out. 2024.

DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. Conceitos-chave de museologia. São Paulo: Armand Colin; Comitê Internacional para Museologia do ICOM, 2014. Disponível em: < https://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2014/03/PDF_Conceitos-Chave-de-Museologia.pdf >. Acesso em: 05 jan. 2024.

FELDMAN, K. (2020). Leading the National Gallery of Arte during COVID-19. *Museum Management and Curatorship*, 2022, VOL. 37, nº 4, 334-339. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/09647775.2020.1790152> >. Acesso em: 17 out. 2024.

FIGUEIRA, L. M.; RAMOS, D. Museus de comunidade: manual de apoio à gestão. Aveiro: Universidade de Aveiro Editora, 2019.

GIL, A. C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 1ª ed. São Paulo: Atlas, 1987.

GOB, A.; DROUGUET, N. A museologia: história, evolução e questões atuais. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019.

GUARNIERI, W. R. C. Conceito de Cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação. 1990. 203-211. In BRUNO, M. C. O. (Coord. Ed.). *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional*. Vol. 1. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2010.

GUARNIERI, W. R. C. Museu, para quê? (A necessidade da arte). s.d. 69-85. In BRUNO, M. C. O. (Coord. Ed.). *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional*. Vol. 1. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2010.

GUARNIERI, W. R. C. Museu: uma organização em face das expectativas do mundo atual. 1974. 45-68. In BRUNO, M. C. O. (Coord. Ed.). Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional. Vol. 1. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2010.

ICOM. Código de ética do ICOM para museus. 2009. Disponível em: < <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Portuguese.pdf> >. Acesso em: 05 jan. 2024.

LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MENDES, J. A. Estudos do patrimônio: museus e educação. 2ª ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013.

PANTALONY, R. E. Gestão da propriedade intelectual em museus. Brasília: IBRAM, 2017.

POULOT, D. Museu e museologia. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

RATTEN, V. (2024). Art galleries usage of artificial intelligence. *International Journal of Sociology and Social Policy*, VOL. 44, nº 9/10, pp. 826-839. Disponível em: < <https://doi.org/10.1108/IJSSP-02-2024-0086> >. Acesso em: 17 out. 2024.

RIVERA, L. W. Museos, arquitectura y marketing: de la seducción del envoltorio al desarrollo urbano y sociocultural. In BAIÃO, J.; SILVA, R. H. (Orgs.). Os Museus e a(s) Sociedade(s): Teorias, contextos, histórias, experiências, desafios. II Fórum Ibérico de Investigação em Museologia. Lisboa: Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, 2019. p.158-172.

RODRIGUEZ-BOERWINKLE, R. M.; SILVIA, P. J. (2024). Visiting virtual museums: How personality and art-related individual differences shape visitor behavior in an online virtual gallery. *Empirical Studies of the Arts*, VOL. 42(2), Nº 439-468. Disponível em: < <https://doi.org/10.1177/02762374231196491> >. Acesso em: 13 out. 2024.

ROJAS, A. A., MOCARZEL, M. S. M. V.; LIMA, A. C. B. (2021). Gestão e formação cultural no ensino superior: a criação da Galeria Virtual no contexto da Pandemia COVID-19. *Extraprensa*, São Paulo, VOL. 14, nº. 2, p. 180-196. Disponível em: < <https://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/185402/177628> >. Acesso em: 05 jan. 2024.

ROSA, F; GOMES, M. J. (2010). Comunicação científica: das restrições ao acesso livre. In GOMES, M. J.; ROSA, F. Repositórios institucionais: democratizando o acesso ao conhecimento. Salvador: EDUFBA, p. 11-34.

RUBIM, A. C. (2019). Universidades, cultura e políticas culturais. *Anais do XV Enecult*. Salvador: UFBA. Disponível em: < <http://www.xvenecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-484/111030.pdf> >. Acesso em: 05 jan. 2024.

SANDY, D. D.; LIMA, I. A.; DUENHAS, R. A. (2024). Museums Institutions as a Proposal for Regional, Economic and Social Development: The Museu do Amanhã. *Revista De Gestão Social E Ambiental*, 18 (4), e 04587. Disponível em: < <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n4-039> >. Acesso em: 05 jan. 2024.

SILVA, R. da. (2021). Museus universitários ou museus em universidades?: uma breve análise comparativa entre o Museu Paulista da Universidade de São Paulo (Brasil), o PITT Rivers Museum da University of Oxford (Inglaterra) e o Museum of Anthology da University of British Columbia (Canadá). *Revista CPC*, São Paulo, v.16, n.32 especial, p.9-35.

SILVEIRA, A. A. C. L. Considerações sobre as galerias virtuais e suas relações com o mercado da arte. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2016.

VARINE, H. de. As raízes do futuro: o patrimônio a serviço do desenvolvimento local. Porto Alegre: Medianiz, 2013.

YAP, K.Y.L.; HO, J.; TOH, P.S.T. (2024). Development of a Metaverse Art Gallery of Image Chronicles (MAGIC) for Healthcare Education: A Digital Health Humanities Approach to Patients' Medication Experiences. *Information 2024*, VOL. 15, nº 431. Disponível em: < <https://doi.org/10.3390/info15080431> >. Acesso em: 10 out. 2024.

Recebido: 24/01/2024

Aprovado: 12/03/2025

DOI: 10.3895/rts.v21n63.18055

Como citar:

SANDY, Danielly Dias; LIMA, Isaura Alberton. Museus e galerias virtuais: um caminho para as universidades no incentivo à produção cultural dos estudantes.

Rev. Tecnol. Soc., Curitiba, v. 21, n. 63, p 43 - 60, jan./mar., 2025. Disponível em:

<https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/18055>

Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

