

MUSEU VIRTUAL DAS COISAS BANAIS: MUSEOLOGIA E BANALIDADES

Rafael Teixeira Chaves¹
Rosali Maria Nunes Henriques²

RESUMO: Este artigo tem como objetivo central refletir os processos museológicos e as configurações do Museu das Coisas Banais (MCB), da Universidade Federal de Pelotas, a fim de apresentar questões acerca do processo museal deste museu virtual. A Museologia atual trouxe uma nova perspectiva e reorganização teórica e metodológica para as instituições museais brasileiras a partir de novos conceitos, práticas e modelos de museus, produzindo uma série de mudanças no comportamento do público e transformações no modo de se relacionar com essas instituições pela *internet*. O MCB apresenta discussão sobre a patrimonialização e musealização dos objetos que nos levam a analisar o próprio papel da Museologia no século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Museu das Coisas Banais. Museu virtual. *Internet*.

VIRTUAL MUSEUM OF ORDINARY THINGS: MUSEOLOGY AND BANALITIES

ABSTRACT: *This article has as its central objective to reflect the museological processes and the configurations of the Museum of Common Things (MCB), of the Federal University of Pelotas, in order to present questions about the museological process of this virtual museum. The current Museology brought a new perspective and theoretical and methodological reorganization to Brazilian museum institutions based on new museum concepts, practices and models, producing a series of changes in the public's behavior and transformations in the way of relating to these institutions through the internet. The MCB presents a discussion on the patrimonialization and musealization of objects that lead us to analyze the very role of museology in the 21st century.*

KEYWORDS: *Museum of Ordinary Things. Virtual museum. Internet.*

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, mestre em Museologia e Patrimônio. Telefone (53) 9915.82929. Email: rafateixeirachaves@gmail.com

² Doutora em Memória Social, mestra em Museologia e doutoranda em História pela Universidade Nova de Lisboa, Instituto de História Contemporânea. Telefone (351) 91193.4929. Email: rosalih@gmail.com

MUSEU VIRTUAL DAS COISAS BANAIS: MUSEOLOGIA E BANALIDADES

Introdução

Antes de analisarmos a criação e a configuração do Museu das Coisas Banais (MCB), é preciso discutirmos dois conceitos que perpassam a ideia de sua criação: a musealização do banal e a virtualização do patrimônio. O primeiro deles é o próprio conceito de banal e sua configuração em um museu. O que é uma coisa banal? Ao procurarmos em qualquer dicionário, a palavra banal aparece como sinônimo de coisa comum, trivial ou ordinária. Banal vem do francês, tem origem no período medieval e designava o que pertencia ao senhor feudal, mas que poderia ser usado pelos vassalos mediante pagamento³. Assim, se fazia uma distinção clara entre o que era raro (de uso exclusivo do senhor feudal) e o que era banal, que pertencia ao senhor, mas que o vassalo poderia usar (nesse caso, acessível a qualquer um). As coisas banais são, portanto, aquelas que podem pertencer a qualquer pessoa, independentemente de seu poder econômico ou classe social. Em contraponto à criação de museus baseados em coleções de reis e nobres⁴, o MCB foi criado com a ideia de qualquer pessoa possa ter seu objeto em um museu. Os objetos de museu seriam, na ideia de Mário Chagas e Gouveia (2014), uma espécie de inutensílio⁵, algo que já perdeu o seu valor de uso e passa a ter apenas um valor patrimonial. Nesse sentido, o acervo não precisa ser necessariamente de uma determinada elite, mas de qualquer pessoa que queira musealizar os seus objetos.

Ao discutir a ideia de que qualquer pessoa pode ter objetos em um museu, o escritor Orhan Pamuk criou o Museu da Inocência em Istambul, na Turquia, no qual os objetos dispostos contam a trajetória amorosa de Kemal, personagem principal do seu romance com o mesmo nome: *Museu da Inocência* de Pamuk (2012). Os objetos, assim como o personagem Kemal, são invenções de Pamuk. Adquiridos em brechós e lojas de bairro, eles contam uma história fictícia de um amor impossível entre Kemal e sua prima Fusun (morta em um acidente de automóvel). No romance, após a morte da prima, Kemal passa a viajar pela Europa, conhecendo pequenos museus e decide recriar um museu para

³ Podia ser também o “próprio foro; a pensão que o enfiteuta (arrendatário) de um prédio pagava anualmente ao senhorio direto”. In: <https://www.dicio.com.br/banal/>. Acesso em 04/03/2021.

⁴ Os museus foram durante séculos repositório de objetos e coleções. E, estes objetos estavam muitas vezes associados à cultura das elites e da burguesia. Os museus nasceram já com este papel, de valorização da cultura das elites, pois as primeiras coleções estavam ligadas às Casas Reais, e os gabinetes de curiosidades eram, na sua maioria, amontoados de objetos considerados de valor artístico e cultural pela classe social dominante no período. Não é por acaso que o primeiro museu público, a Galeria do Louvre, foi inaugurado no período pós revolucionário, pois segundo Ulpiano Menezes (1993), as jovens nações utilizam-se dos museus para reafirmar a sua identidade enquanto nação.

⁵ Mário Chagas e Inês Gouveia apontam que “Manuel de Barros com suas meditações sobre o ínfimo, sobre os inutensílios e sobre o patrimônio inútil da humanidade, assim como Jorge Luis Borges com suas provocações e criações de situações limite, sempre estiveram presentes em nosso horizonte” (CHAGAS; GOUVEIA, 2014, p.18).

lembrar sua amada. Além de dispor os objetos num percurso narrativo, em uma casa, Pamuk lançou um manifesto no qual discute o papel dos museus enquanto instituição de memória. Para Pamuk, os museus, principalmente aqueles nos países colonizados, deveriam conter os objetos simples, do cotidiano das pessoas. Ao final, Pamuk resume o manifesto na seguinte frase: “o futuro dos museus está em nossas próprias casas”. (PAMUK, 2012, p. 57)⁶.

Ao partirmos da ideia de que um museu é uma representação do mundo, tal como nos afirma Ulpiano Menezes (2002, p. 23), e que qualquer pessoa pode ter o seu próprio museu de objetos ou de reproduções como afirmava André Malraux⁷ (2000) em sua obra *Museu Imaginário*, o MCB é uma representação das pessoas comuns e que desejam ter seus objetos preservados. Inspirado no Museu da Pessoa, onde qualquer pessoa pode ter sua história preservada, o MCB acolhe as inspirações e os desejos das pessoas ao abrigar esses patrimônios pessoais.

O segundo conceito que devemos analisar ao discutir o MCB é o conceito de virtualização do patrimônio⁸. Segundo Henriques (2004), os museus virtuais são aqueles que usam a *internet* como espaço de interação com o patrimônio. Para Henriques (2004) o que diferencia um museu virtual de um *site* na *internet* é a capacidade de mediar o patrimônio no ambiente virtual através de ações museológicas específicas⁹. Nesse sentido, é preciso lembrar que nesse tipo de museu, o acervo detém especificidades e um novo contexto, pois ele é virtualizado. Isso consiste no objeto deixar de ser o centro e tornar-se objeto em potencial, tanto na comunicação museológica quanto nos processos de musealização.

Desse modo, os museus virtuais passam a ser instituições de memória conectadas que se reconfiguram tanto no tempo como no espaço, proporcionando a difusão de informações sobre o patrimônio. Os museus acompanharam esta revolução info-comunicacional através dos usos de plataformas virtuais. Além disso, as instituições museais utilizam as mídias sociais para ampliar o acesso, o que tornou a comunicação museológica mais ativa, com o público visitante participando da produção de conteúdos e com *feedback*¹⁰ instantâneo.

⁶ Postulado 11: “the future of museums is inside our own homes”. Tradução nossa.

⁷ Malraux (2000) propunha a criação de um museu imaginário que serviria para abrigar todas as obras de arte do mundo, devidamente fotografadas. Esse museu, segundo Malraux, seria um espaço da memória viva. Assim, cada pessoa poderia ter o seu próprio museu imaginário.

⁸ O patrimônio cultural é o resultado da capacidade de criar e refletir, é o processo de criação de cultura e transformação da realidade. É toda produção social do homem, inclusive a relação do homem com o meio ambiente e envolve diversidade cultural.

⁹ Nesse caso trata-se de transformar os objetos comuns em objetos de museus. Segundo Jean Davallon (1995) é preciso distinguir a musealização, que é institucionalização do objeto como um objeto de museu, da patrimonialização, que é reconhecer naquele objeto seu valor patrimonial

¹⁰ No caso dos Museus Virtuais, é quando a instituição transmite a informação e a resposta do visitante é rápida.

Os museus virtuais são espaços de interação da memória conectados em plataformas digitais e às mídias sociais. Nesse sentido, é preciso lembrar que no museu virtual o acervo detém especificidades e um novo contexto, pois ele é virtualizado. Isso significa que o objeto deixa de ser o centro e torna-se objeto em potencial, tanto de comunicação quanto de exposição, por meio dos processos de musealização. Assim, no museu virtual, os objetos existem como potência, resgatando o conceito de Aristóteles, e não como materialidade. Ao se configurar como um museu virtual, o MCB priorizou a *internet* como espaço expositivo e de mediação do patrimônio. Poderia ser um museu físico? Sim, com toda a certeza, pois os objetos podem ser musealizados fisicamente, mas o MCB optou por trabalhar a memória e o patrimônio através da reprodução das imagens dos objetos como forma de mediação cultural.

Museu Virtual das Banalidades

A criação do Museu das Coisas Banais deu-se em 2014, como um projeto de pesquisa vinculado ao Departamento de Museologia, Conservação e Restauro, no Curso de Bacharelado em Museologia do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas, UFPel. A sua criação tinha como propósito preservar e compartilhar as memórias de toda e qualquer pessoa, por meio de seus objetos biográficos, objetos esses que acompanham a vida dos sujeitos e adquirem valor afetivo (CHAVES, 2020).

O principal objetivo do MCB é discutir esses objetos, muitas vezes considerados banais, como portadores de memória em instituições tradicionais. Os processos de musealização do MCB compreendem aquisição, documentação, salvaguarda e comunicação. Entretanto, como se trata de um museu virtual analisaremos três categorias (variáveis) para compreender a sua ação. São elas: a usabilidade (conteúdos disponíveis, *design*, *interface*, concepção/planejamento, visita/complemento do físico), a interação com os usuários (instrução, conservação, manipulação e exploração) e, os impactos das tecnologias da informação e comunicação (uso e auxílio de dispositivos tecnológicos e redes sociais) tal como foram abordados anteriormente e do referencial teórico. Essas categorias de ordenação possuem a finalidade didática para melhor analisar o estudo.

Mas qual o sentido de banal para o nome do museu? Foi inspirado na ideia da micro-história, para demonstrar a importância que as coisas ditas banais têm para as nossas vidas e histórias individuais, o que dialeticamente também influi na sociedade como um todo. Como uma provocação para os objetos que, para quem vê muitas vezes não tem sentido, mas para seu proprietário pode representar um leque de sentimentos, já que os objetos, como Candau (2014) destaca, são sociotransmissores que exprimem a realização de conexões. Apesar de se chamar Museu das Coisas

Banais, tem como objetivo explorar a conexão afetiva entre sujeito e objeto, a partir de uma curadoria colaborativa onde o visitante é o proponente do que será exposto.

A coordenadora do Projeto é a professora Juliane Conceição Primon Serres, da Universidade Federal de Pelotas – Curso de Museologia e do Programa de Pós-graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural. A ideia do projeto surgiu a partir das discussões em uma disciplina ministrada pela professora para o Curso de Museologia, criando um grupo de pesquisa com alunos da Graduação e da Pós-Graduação.

Com a missão de preservar no espaço virtual, através do compartilhamento de memórias, todo e qualquer objeto com valor afetivo, pertencente a toda e qualquer pessoa, o MCB visa ampliar e democratizar a constituição de acervos por meio de um museu virtual formado por objetos biográficos, além de fomentar uma reflexão sobre a relação entre as pessoas e as coisas. Os museus virtuais possuem objetos em potencial, o que significa se desprender de um primeiro olhar, museal, do desejo de memória de torná-lo objeto de museu. No segundo olhar, entram os processos de musealização, que transformam o material em imaterial na virtualidade, mediante a potência que se desprende desse objeto.

Os objetos nos Museus Virtuais atuam a partir da afetividade, no qual o acervo é composto por narrativas e fotografias que são disponibilizadas/expostas online. Os processos de musealização fundamentam-se em salvaguardar, comunicar e expor. As redes sociais servem como suporte para exposições e para a comunicação, e espaço destinado às informações da gestão do museu. O MCB, nesta fase inicial, utilizou as mídias sociais como suporte, como o *Facebook*, o *Instagram*, para a comunicação, coleta de acervo e exposição. A documentação era feita em fichas no *Word* e colocadas em pastas na nuvem, pois o acervo era recebido via e-mail, com a narrativa e a fotografia do objeto. Este processo inicial era mais um registro do que um documento museológico. Seu *site* já teve duas alterações, pois inicialmente era um *site* com recursos mais restritos. No dia 16 de maio de 2018, o MCB lançou, na Semana dos Museus da UFPel, o *site* institucional em outro formato e com o *design* diferente.

A museavirtualização é o processo pelo qual o acervo passa pela ação de musealização¹¹ pelo próprio doador do objeto. É diferente da digitalização, comumente utilizada por muitos museus, em que o acervo existente na instituição é constituído em outro formato, o digitalizado, e assim

¹¹ Maria Célia Santos diz “musealizar é lançar um olhar museológico sobre o patrimônio cultural a respeito do fazer cultural do ser humano e, além disso, colocar este fazer cultural a serviço da sociedade, assumindo um compromisso social com a inclusão cultural e com o exercício da cidadania. Eu acho que a gente não pode simplesmente definir o processo de musealização como uma técnica museológica, ele é um processo de preservação, comunicação e pesquisa não pode se esgotar na aplicação da técnica, ele tem que ir além disso, ele tem que fazer com que este trabalho leve à realização de uma nova prática social, para um olhar crítico sobre a sociedade e sobre o mundo” Entrevista YouTube Prof Maria Celia. https://www.youtube.com/watch?v=rDT3_VH_Rdk&t=266s. Acesso em 04/03/2021.

disponibilizado através de um site denominado, equivocadamente, de museu virtual. Ela consiste nos processos museais de aquisição, documentação e salvaguarda, com métodos museológicos de decodificação para a realidade virtualizada, e tem como suporte a exposição virtual e como resultado desse processo a interação e o *feedback* do público em tempo real.

Contextura do acervo do MCB

No final do ano de 2019, o MCB passou a utilizar o Tainacan¹²: “o Tainacan é uma ferramenta flexível e poderosa para *WordPress* que permite a gestão e a publicação de coleções digitais com a mesma facilidade de se publicar *posts* em *blogs*, mas mantendo todos os requisitos de uma plataforma profissional para repositórios”. Conforme a figura abaixo:

Figura 1. Ficha catalográfica
Fonte: *Site MCB*

Destacamos a ficha atual que o visitante preenche quando entra no *site* para doar acervo: basta preencher e enviar, este objeto é analisado pela equipe para ver se está dentro da proposta do MCB e assim passa a compor o seu acervo. O próprio visitante torna-se, assim, um curador, musealizando e enviando o seu objeto através desta ficha *online* disponibilizada no *site* do Museu.

Atualmente o MCB apresenta 751 objetos em seu acervo¹³. É preciso salientar que, por causa de diversas tentativas de documentações virtuais anteriores ao uso do Tainacan, o MCB acabou por perder uma pequena parte do seu acervo. A curadoria é de um formato diferenciado, pois

Doador.

Pré-nome: Sobrenome:

Data de Nascimento: Sexo: Escolaridade:

Localização: País: Estado: Cidade:

Telefone: E-mail:

Facebook (opcional): Instagram (opcional):

Objeto.

Título do Objeto:

Categoria do Acervo:

Imagem do Objeto:

História do Objeto:

Compartilhar.

Como gostaria de ser citado? (quando seu objeto for compartilhado pelo Museu das Casas Brasileiras?)

Concordo com o termo de acesso do Museu das Casas Brasileiras.

¹² Disponível em: <https://tainacan.org/>

¹³ Contabilizado no dia 01 de março de 2021.

os próprios visitantes são os curadores, assim objetos que muitas vezes não estariam representados nos museus podem fazer parte da coleção do MCB desde que se enquadrem dentro da sua missão.

A exposição do MCB e seu acervo no site para entrar na Exposição o *link* está nomeado como acervo, mas por se tratar de um museu virtual com acervo virtualizado, considero que o nome correto não seria acervo, e sim exposição ou galeria de exposição.

Figura 2. Print Screen categorias acervo do site MCB



Fonte: Site MCB.

A Galeria de Exposição intitulada Eventos apresenta objetos referentes a algum evento, momento que é preservado pelo objeto, apresento de um objeto componente do acervo do MCB:

Galeria Sentimentos Objetos que emanam emoções:

Figura 3. Fotografia acervo MCB.



Fonte: Acervo MCB

Museu Virtual em outro tempo e outro espaço

A preservação da memória se estabelece noutra processo tanto no tempo como no espaço. O que impera nesta tipologia de museu em que a materialidade não se faz presente, mas a virtualidade museal nestas instituições se dá pelo formato de curadoria colaborativa em que o próprio público é o agente social no processo museal. A formação das coleções de objetos cotidianos digitalizados destaca a memória narrada. Os objetos como lugares da memória possibilitam, através das imagens fotografadas, no processo de digitalização, tornar presente o ausente. Nesse sentido, Cristina Bruno afirma que: “A natureza do museu virtual, acho que tudo aquilo que nós utilizamos nos últimos tempos, as tecnologias virtuais, em um certo sentido, significam também um não lugar a partir de um prisma tradicional”¹⁴. Os museus, como lugares de memória, tal como preconizava Pierre Nora (1993)¹⁵ são espaços de preservação do patrimônio. Nesse sentido, Marc Augé (1998) designava os museus como lugares antropológicos e que possuem três características comuns: ele é identitário, relacional e histórico. No entanto, podemos afirmar que a *internet*, ao ceder espaço para iniciativas virtuais de preservação do patrimônio, subvertem a ideia de que um não-lugar pode-se transformar em um lugar de memórias (HENRIQUES, 2014). Nesse sentido, também afirma Bruno (2020), que “O lugar é onde a tecnologia pode alcançar (...), a ponto de a gente poder ter museus virtuais, cujo local, espaço concreto, não é o mais importante. Então, nesse sentido, eu diria que é o não lugar, mas no sentido de ter toda potência que a tecnologia imprime nos dias de hoje, e que este museu está fazendo uso disso”¹⁶.

O museu virtual facilita o acesso, socializa e transcende espaços geográficos. Em 2015 foi realizado um estudo de público¹⁷ nas redes sociais do MCB e 125 visitantes responderam às perguntas que buscavam saber que público estava acessando o *site* do Museu. No primeiro momento foi identificado que a maioria dos usuários eram pessoas acima de 30 anos; o acesso ao MCB era de fácil visitação, através de *smartphones*, e os lugares de onde as pessoas acessavam incluíam lugares mais íntimos como o banheiro e até mesmo o local de trabalho. A faixa etária entre 25 e 65 anos revelou um público misto, as publicações foram analisadas e a interação entre Museu e público foi avaliada. Buscando familiarizar tal público com esse novo tipo de museu, com sua curadoria colaborativa, inicialmente muitos visitantes entendiam que deveriam enviar fisicamente o objeto e não virtualmente.

¹⁴ Entrevista YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=fxTVnueFpZE>. Acesso em 04/03/2021.

¹⁵ Segundo Nora, os museus, institutos históricos, casas de cultura, monumentos, entre outros, são lugares de memória, pois permitem criar laços de identificação com as pessoas e que “os lugares de memória são antes de tudo restos” (NORA, 1993, p. 101).

¹⁶ Entrevista youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=fxTVnueFpZE>. Acesso em 04/03/2021

¹⁷ As pesquisas apresentadas sobre o MCB são referentes a estudos realizados pelos autores e com coautoria de membros da equipe do Museu.

A maior parte dos usuários do MCB concentra-se no Brasil, mas podemos localizá-los em todo o globo, pois a *internet* possibilita interação de qualquer tempo e espaço.

Considerações finais

Hugues de Varine afirmou em entrevista a Mário Chagas (1996), que no futuro existirão três perspectivas museológicas: o **museu-espetáculo** (supermercados de cultura), o **museu-coleção** (voltado para os especialistas) e o **museu-comunitário** (saído da comunidade). Segundo Hugues de Varine (1994, 65) para se criar um novo museu é preciso fixar um novo objetivo, criar uma nova missão (ligando meio ambiente e atividade do homem) e utilizar a mesma linguagem da comunidade. Nessa perspectiva, não basta a vontade de criar um novo museu, é preciso que ele seja importante para a comunidade. Nesse sentido, o MCB se propõe a uma nova leitura dos objetos a partir do processo de curadoria colaborativa na *internet*.

As instituições na virtualidade como um novo lugar de memória e de projeção do objeto museal virtualizado, expõe e reconfigura conforme cada tipologia de museu virtual como o Museu das Coisas Banais. A proximidade entre o acervo e as pessoas, por meio da visitação virtual, contribui para a valorização e conservação do patrimônio, potencializando o encontro deste visitante com os patrimônios locais, regionais, nacionais e internacionais e fortalecendo os processos de comunicação museológica. Esses processos, em última instância promovem apropriações e atribuição de significados a partir do repertório de cada sujeito ao que lhe é apresentado, tal qual ele estivesse em uma sala de exposição física. Nesse sentido, o museu virtual não se mostra diferente do físico. A experiência pode ser diferente, mas a apropriação do objeto pelo visitante é a mesma.

Assim, o campo de estudo em museus virtuais toma novos contornos com o estabelecimento da cultura digital e o fácil acesso ao ciberespaço musealizado como um novo lugar de memória, onde os indivíduos as arquivam e as compartilham. No estudo realizado no MCB percebemos que atua em curadoria colaborativa desempenhando os papéis museais como aquisição, documentação e comunicação, o ponto central são as pessoas através das narrativas enviadas com seus objetos banais que de banais tem somente a provocação. Pensar esta curadoria colaborativa é pensar que atualmente o próprio público está lançando olhar do que quer musealizar, dando sentido e reconfigurando o papel do Museu como um fator socializador da memória social.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, M. (1998). *Não-lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. 2ª ed. Venda Nova: Bertrand.
- CANDAU, J. (2014). *Memória e Identidade*. São Paulo: Contexto.
- CHAGAS, M. (1996). Respostas de Hugues de Varine às perguntas de Mário Chagas. *Museus e Ação Cultural*. Cadernos de Sociomuseologia, nº 05, Lisboa: ULHT- Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. p. 5-21.
- CHAGAS, M.; GOUVEIA, I. (2014). Museologia social: reflexões e práticas (à guisa de apresentação) *Cadernos do CEOM - Ano 27, n. 41 - Museologia Social*. 2014. p. 9-22. Disponível em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/view/2592>. Acesso em 04/03/2021.
- CHAVES, R. (2020). *Cibermusealização: estudo de caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas/RS*. Dissertação de mestrado do programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2020.
- DAVALLON, J. (1995) Nouvelle Muséologie vs Muséologie?, palestra proferida durante o *XVII Conferência do ICOM*. Stavanger, Noruega, Julho de 1995.
- HENRIQUES, R. (2004). *Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*. 2004. 224f. Tese (Mestrado em Humanidades e Tecnologia). Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa. 2004.
- HENRIQUES, R. (2014). *Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais*. Tese de Doutorado em Memória Social. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.
- MALRAUX, A. (2000). *O museu imaginário*. Lisboa: Edições 70 (Arte & Comunicação, 70).
- MENEZES, U. (1993). A problemática da identidade cultural nos museus: de objetivo (de ação) a objeto (de conhecimento). *Anais do Museu Paulista*, Nova Série, nº1. São Paulo: Museu Paulista, 1993. p. 207-218.
- MENEZES, U. (2002). O museu e o problema do conhecimento. *Anais do IV Seminário sobre museus-casas: pesquisa e documentação*. Rio de Janeiro : Fundação Casa de Rui Barbosa, 2002. p. 17-39.
- NORA, P. (1993) Entre Memória e História: a problemática dos Lugares. *Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História*. São Paulo :PUCSP, 1993. Vol.10, p.96-117.
- PAMUK, O. (2011). *O Museu da Inocência*. São Paulo: Companhia das Letras.
- PAMUK, O. (2012). *The innocence of objects*. NY, Abrams.