



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA E MUSEOLOGIA  
BACHARELADO EM MUSEOLOGIA

IRIS GABRIELLY FELIX DA SILVA

**MUSEU VIRTUAL E CURADORIA DIGITAL: uma experiência no Museu do  
Futebol**

Recife  
2023

IRIS GABRIELLY FELIX DA SILVA

**MUSEU VIRTUAL E CURADORIA DIGITAL: uma experiência no Museu do  
Futebol**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Museologia da  
Universidade Federal de Pernambuco,  
como requisito parcial para obtenção do  
título de bacharel em Museologia

Orientador (a): Elaine Müller

Recife

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Iris.  
Museu Virtual e Curadoria Digital: uma experiência no Museu do Futebol.  
/ Iris Silva. - Recife, 2023.  
52p. : il., tab.

Orientador(a): Elaine Müller  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, , 2023.  
Inclui referências, apêndices.

1. Museu Virtual. 2. Curadoria Digital. 3. Museu do Futebol. 4. Futebol  
feminino. 5. Exposição online. I. Müller, Elaine. (Orientação). II. Título.

060 CDD (22.ed.)

IRIS GABRIELLY FELIX DA SILVA

**MUSEU VIRTUAL E CURADORIA DIGITAL: uma experiência no Museu do  
Futebol**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Museologia da  
Universidade Federal de Pernambuco,  
como requisito parcial para obtenção do  
título de bacharel em Museologia

Aprovado em: 16/05/2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Elaine Müller (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Francisco Sá Barreto (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Doutoranda Manoela Edna de Lima (Examinador Externo)  
Unirio/Mast

Dedico este trabalho a minha mãe que sempre me colocou pra cima e a mim mesma por ser minha maior incentivadora no processo.

## **AGRADECIMENTOS**

Estendo a tantos os meus agradecimentos, a todos que em algum momento me apoiaram até com as mais pequenas frases.

Agradeço a Larissa, Lucas e Fátima os queridos do meu coração que tem toda paciência em me escutar e me acompanham em toda minha jornada, a minha querida mãe que sempre me olhou com olhos cativantes e de força, minha esperança e coluna.

Agradeço aos meus colegas de turma Laís, Maria Carolina, Amanda, Sofia, Jéssica, Marcelo, Maryelly, Vitor, Sofia e todos os outros que foram persistentes na Museologia e fizeram de todo esse processo mais leve e aos meus queridos professores Robson, Camila, Manoela, Alexandre, Rômulo, Alex, Chico, Daniel e a todos os outros que me mostraram os tantos caminhos possíveis que a Museologia abriga e contribuíram diretamente com a minha formação.

A minha orientadora Elaine Müller e a professora Emanuela que tiveram paciência e disponibilidade para conversar e apresentar seus pontos de vista sobre minhas falas, minha pesquisa e meus pensamentos, me acalmando e validando a minha pesquisa quando nem eu o fazia.

Por último, e com a maior importância atribuída, agradeço a mim mesma, por acreditar, me cobrar, indagar sempre que necessário, por ter dado o melhor de mim sempre e obter como resultado do meu esforço uma ótima pesquisa!

A todo esse conjunto de pessoas me faço eternamente grata, cada colaboração direta e indireta me auxiliaram nesse processo e me fizeram acreditar o quanto eu sou capaz.

## RESUMO

Esta pesquisa de cunho descritivo e analítico, busca compreender as iniciativas adotadas pelo Museu do Futebol, destinadas à estrutura da plataforma digital utilizada para demonstrar ao público seus acervos e as pontes adotadas para aprimorar essa experiência por meio das interligações realizadas com as mídias sociais como Instagram e Twitter. Baseando-se em definições de conceitos utilizados em estudos museológicos como Museu Virtual, Curadoria, Exposição e Patrimônio, o presente estudo busca alcançar a complexibilidade desses temas ligados de forma direta ao caráter digital, compreendendo como os mesmos se comportam e se desenvolvem quando ligados ao sistema das plataformas digitais. Os caminhos percorridos durante este estudo contam com três capítulos que buscam compreender conceitos específicos e como os mesmos se aplicam a realidade de uma plataforma digital; como é desenvolvida a Curadoria Digital no Museu do Futebol a partir de descrições e análises realizadas na exposição online “Visibilidade para o Futebol Feminino” resultado de um projeto desenvolvido em 2015 e qual a natureza dos objetos que participam dessa dinâmica.

**Palavras-chave:** Museu Virtual, Curadoria Digital, Museu do Futebol, Futebol Feminino.

## **ABSTRACT**

This descriptive and analytical research seeks to understand the initiatives adopted by the Football Museum, aimed at the structure of the digital platform used to demonstrate its collections to the public and the bridges adopted to improve this experience through interconnections made with social media such as Instagram and Twitter. Based on definitions of concepts used in museum studies such as Virtual Museum, Curation, Exhibition and Heritage, this study seeks to achieve the complexity of these themes directly linked to the digital character, understanding how they behave and develop when linked to the system of digital platforms. The paths taken during this study include three chapters that seek to understand specific concepts and how they apply to the reality of a digital platform; how Digital Curation is developed at the Football Museum based on descriptions and analyzes carried out in the online exhibition "Visibility for Women's Football", the result of a project developed in 2015 and what is the nature of the objects that participate in this dynamic.

**Keywords:** Virtual Museum, Digital Curation, Football Museum, Women's Football.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Planta da elevação frontal do MF	11
Figura 2 –	Planta do pavimento térreo do MF	11
Figura 3	Sala Origens	12
Figura 4	Sala dos Números e Curiosidades	12
Figura 5	Print do Relatório do 3º quadrimestre de 2021 do MF	13
Quadro 1	Planejamento da pesquisa	18
Figura 6	Óculos do Itamar Assumpção	21
Figura 7	#DEVOLVAOÓCULOSDOITA	21
Quadro 2	Seleção das Exposições Online do MF	23
Figura 8	Print do Relatório anual de 2016, Pelé 80	28
Figura 9	Print do Relatório anual de 2016, plataforma	28
Figura 10	Print do Relatório anual de 2020	29
Figura 11	Print da página inicial do MF	31
Quadro 3	Descrição de atalhos na plataforma	32
Figura 12	Print da aba "exposição temporária"	33
Figura 13	Print da aba "exposição de longa duração"	33
Figura 14	Print da aba "exposição online"	34
Figura 15	Print da aba exposição online "Diversidade em Campo: Futebol LGBTQIAP+"	34
Figura 16	Print da aba Google Arts & Culture, exposição online	35
Figura 17	Print do Relatório anual de 2015, boletim de divulgação	39
Figura 18	Print de um post no Instagram do MF	41
Figura 19	Print do Relatório anual de 2015, meme	42
Figura 20	Print do Relatório anual de 2020	45

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
1.1	ESCOPO DA PESQUISA	14
<b>2</b>	<b>TERMOS, CONCEITOS E FORMATOS: REFLEXÕES SOBRE A CURADORIA EM MUSEUS VIRTUAIS</b>	<b>19</b>
<b>3</b>	<b>COMO SURTIU A PLATAFORMA DO MUSEU DO FUTEBOL?</b>	<b>27</b>
3.1	A PLATAFORMA DO MUSEU DO FUTEBOL E FORMAS DE ACESSO	30
<b>4</b>	<b>EXPOSIÇÃO ONLINE: VISIBILIDADE PARA O FUTEBOL FEMININO</b>	<b>38</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>46</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>50</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O Museu Virtual, tendo como aparato principal para sua existência a informação, nos traz com a evolução tecnológica um novo modelo de visualização. Grandes conjuntos de acervos, antes “privados” pela dificuldade de serem alcançados, agora estão acessíveis através dos processos da virtualização.

As instituições acometidas por esse processo buscam criar algo que represente, agora virtualmente, os elementos presentes em seu espaço físico em uma plataforma digital que é uma infraestrutura baseada nas articulações de diversos softwares destinada a promover, no caso de uma plataforma de Museu, interação com o conteúdo pensado pelas equipes. Para manter um bom funcionamento e a segurança dos acervos e iniciativas propostas na plataforma é necessário que o banco de dados e os outros sistemas operacionais específicos mantenham uma boa confluência.

Tendo o Museu Virtual como elemento de análise, podemos observar que assim como o espaço físico exige um bom planejamento para ser funcional, a plataforma de um Museu Virtual também necessita de bons desdobramentos para melhor usufruto do público.

As questões de navegabilidade na plataforma, por exemplo, influenciam diretamente na experiência e no percurso que o consumidor do conteúdo proposto está prestes a traçar. Faz-se necessária, portanto, a confluência entre as diversas equipes do Museu Virtual, desde o educativo até os curadores que vão expor o seu planejamento buscando aprimorar e dar sentido ao percurso do consumidor ainda que este não seja linear.

Podendo operar sozinho ou em equipe, o curador desempenha, nos espaços museológicos, atividades atreladas ao curar e zelar, tornando-se responsável pela boa fruição do expor como também a boa fruição das atividades técnicas envolvidas neste processo. O curador direciona o público à compreensão de um objeto (OGUIBE, 2004). Tendo em vista tais afirmativas a abordagem inicial desse projeto busca compreender a curadoria no âmbito digital inclusa no Museu Virtual, dando atenção ao caráter híbrido a que alguns Museus estão sujeitos, a fim de possibilitar ao público uma nova experiência imersiva a

partir dos recortes propostos pelo Museu vistos em plataforma.

O Museu do Futebol<sup>1</sup>, localizado em São Paulo, foi pensado como um veículo cultural que apresenta histórias diversas (antigas e atuais) a fim de demonstrar ao público a importância do Futebol para além de um esporte, propondo que seja visto como Patrimônio que faz parte da nossa Cultura, movimentando-a e também criando histórias.

Localizado em um bairro próximo a zona central de São Paulo, o Museu do Futebol encontra-se na Praça Charles Miller no Pacaembu. O Museu foi criado pela lei 13.989 de 16 de novembro de 2005 e é fruto de uma parceria entre a Câmara Municipal de São Paulo, Prefeitura Municipal, Secretaria Municipal de Esportes, São Paulo Turismo e a Fundação Roberto Marinho. O Museu foi instalado no Pacaembu em uma área de 6.900 m<sup>2</sup>, que se encontra ao avesso das arquibancadas e foi inaugurado em 29 de setembro de 2008, desde sua inauguração o Museu já recebeu cerca de 3,8 milhões de visitantes em seu espaço físico de forma presencial.

Figura 1 – Planta elevação frontal  
térreo e circulação do MF

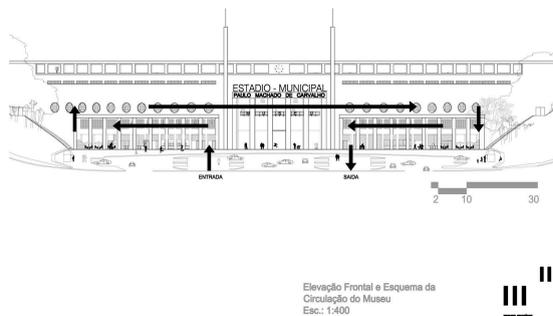
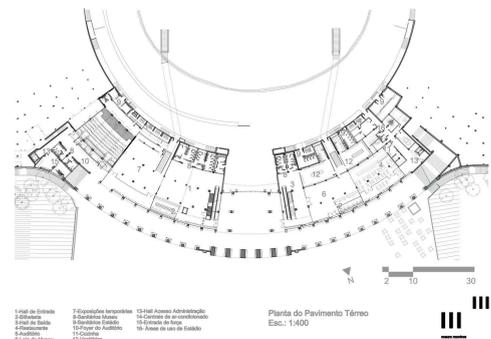


Figura 2– Planta do pavimento  
do MF



Fonte:

[https://www.archdaily.com.br/br/757567/museu-do-futebol-mauro-munhoz-arquitetura/546ba269e58ece9f01000008-planta-terreo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com.br/br/757567/museu-do-futebol-mauro-munhoz-arquitetura/546ba269e58ece9f01000008-planta-terreo?next_project=no), acesso em 29/03/2023.

O Museu do Futebol considera-se pioneiro em uso de tecnologias inovadoras e busca demonstrar ao seu público por meio dessas tecnologias o grande Patrimônio que vem do Futebol; as expografias e os acervos deste Museu foram pensadas em três eixos que se dividem em Emoção, História e Diversão, contando com um acervo de natureza digital de procedência nato-

<sup>1</sup> <https://museudofutebol.org.br/>, acesso em 24/09/22.

digital ou digitalização o Museu conta com materiais diversos que dividem-se entre produções audiovisuais, fotografias, textos e iconografias.

A principal exposição presente no Museu do Futebol conta com 15 salas que mostram ludicamente a chegada do Futebol no Brasil, dentre elas estão a Sala Origens que apresenta fotografias do final do século XIX até meados de 1930 onde o Futebol era praticado apenas em clubes pelas elites brancas enquanto na rua as pessoas lutavam pelo direito de praticar o esporte, no decorrer desta sala também é possível observar a trajetória feminina no Futebol e a crescente participação das mesmas na prática esportiva ainda que tivessem que praticar em locais como os circos.

Figura 3 – Sala Origens



Fonte: <https://museudofutebol.org.br/exposicoes/museu-do-futebol/>, acesso em 03/05/2023.

Um outro espaço é a Sala dos Números e Curiosidades que contam com placas gigantes que apresentam as regras, recordes e também muita informação para os visitantes, esta Sala ainda conta com mesas de pebolim a fim de colocar em prática os esquemas táticos do esporte

Figura 4 – Sala dos Números e Curiosidades

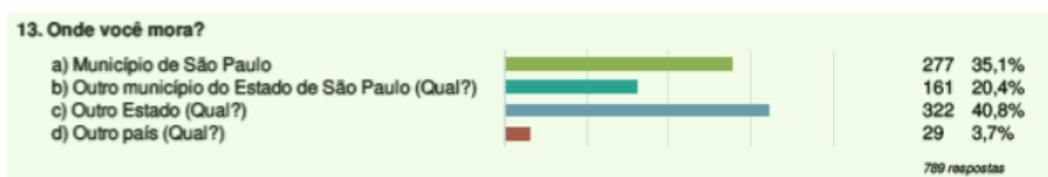


Fonte: <https://museudofutebol.org.br/exposicoes/museu-do-futebol/>, acesso em 03/05/2023.

Já em sua plataforma digital o Museu conta com cerca de 20 exposições online que permitem ao visitante essa interação mesmo a distância.

Atualmente, o Museu possui um grande percentual de visitantes com público diverso, o Museu conta com visitação gratuita durante as terças-feiras, visitas em grupo que podem ou não serem acompanhadas por uma equipe do educativo e conta com ingressos inteiros e de meia entrada nos outros dias da semana. Segundo o relatório do 3º quadrimestre do ano de 2021 utilizando o TOTEM eletrônico responsável por medir o nível de satisfação dos visitantes quanto a exposição de longa duração, o Museu recebeu visitas de pessoas que residem tanto no Município de São Paulo como fora dele, pessoas de outros Estados e um percentual significativo de pessoas de outros países

Figura 5 – Print do Relatório do 3º quadrimestre de 2021 do MF



Fonte: <https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2022/03/REL-3QUAD-2021-MF.pdf>, acesso em 11/04/2023.

O Museu do Futebol nasce incluído em um universo digitalizado, contando com acervos audiovisuais, fotografias, elementos textuais e iconográficos vindos de pesquisas internas ou de envios de terceiros, o que enriquece sua base e desperta no público o interesse de explorar o espaço. O acervo é exposto ao público de forma singular, contando com elementos tecnológicos diversos como suporte, oferecendo ao público uma experiência única.

Podemos observar em seu Plano Museológico<sup>2</sup>, todas essas características e planejamentos envolvendo recursos tecnológicos diversos e buscando o aperfeiçoamento contínuo a fim de melhorar o desfrutar do público. A proposta é oferecer ao público uma experiência singular diante do conjunto de

2

<https://museudofutebol.org.br/wp-content/uploads/2021/06/JUN-2021-Plano-Museologico-Museu-do-Futebol-FINAL.pdf>, acesso em 24/09/22.

acervos disponibilizados, preocupando-se com a estrutura, planejamento e bom funcionamento do todo.

Mas quando se trata de uma curadoria antes pensada e desenvolvida para um ambiente físico, quais os dilemas enfrentados para poder criar ou adaptar todo esse conjunto de acervos a uma curadoria digital? Ela é aplicada, pensada e desenvolvida considerando um público “distante” fisicamente, mas ainda assim conseguindo cumprir seu objetivo inicial de curar e zelar elementos no espaço físico.

Tomado apenas como Museu Virtual, o Museu do Futebol pode suprir as necessidades do pesquisador a depender de seus objetivos iniciais, trazendo satisfação segundo o que é aplicado na plataforma após todo o momento decisório da equipe de curadores, gestores dentre outras equipes do Museu.

Porém, visto de forma articulada entre espaço físico e virtual, sugerindo um funcionamento híbrido, a plataforma do Museu pode ser vista como uma pré-visita, e recebe a atribuição de “atrativo” para desfrutar futuramente da experiência no espaço físico. Todas essas pontes são criadas a partir do planejamento e desenvoltura das atividades propostas por esse Museu, sendo que toda sua articulação com redes sociais e exposição de boas informações em sua plataforma contam no processo.

## **1.1 ESCOPO DA PESQUISA**

Este trabalho busca compreender a curadoria digital realizada no Museu do Futebol, levando em consideração o seu funcionamento híbrido, onde o espaço físico já desfruta de um determinado aparato tecnológico. As boas articulações curatoriais em sua plataforma, para além de proporcionar ao público a apresentação desses acervos já digitalizados, contam com outros diversos recursos interativos que trazem para a curadoria digital novos conteúdos, aguçando no visitante o interesse no tema que já não se encontra limitado ao campo de futebol mas que movimenta, influi, interage e constroi a vida e a história das pessoas em sua volta.

Diante da emergência da saúde que o mundo enfrentou de forma mais árdua entre 2020 e 2021 diante da COVID- 19, nós estudantes e graduandos da

Museologia e de outros cursos fomos deslocados da Universidade e das nossas vivências diárias tendo que passar por um processo de adaptação aos novos modelos de funcionamento das coisas, agora tudo online. Levando em consideração que a nossa formação não podia estancar, precisávamos nos adaptar devido aos novos acontecimentos e deste modo, cursando três períodos dentro de um ano, como estudante, era necessário buscar e conhecer outros espaços, diferentes do que os de costume. Escolhi os Museus Virtuais para continuar desenvolvendo minhas pesquisas, produzir trabalhos, cumprir com satisfação as demandas, conectada com uma plataforma que trazia essa experiência e me passava todas as informações que eu precisava.

Neste momento, com o fechamento imediato dos Museus, até dos mais “famosos” espaços (SHENCKEL, 2020), não só os estudiosos como as pessoas em geral buscavam novas formas de se expressar ou manter contato com aquilo que tinham afinidade. Os estudiosos desenvolviam seu pensamento com um olhar mais crítico apontando em como o Museu Virtual estava em alta e quais as implicações esse ápice traria após a pandemia. Projetos fantásticos foram desenvolvidos, apesar do momento crítico, criando páginas como o Museu do Isolamento<sup>3</sup> e Corona Diary<sup>4</sup> fazendo pontes com o Museu, registrando os momentos vividos nesse meio tempo.

Diante disso, o Museu Virtual, que já existia antes da pandemia, tornou-se socialmente necessário como forma de abrigo de expressões diversas para as pessoas como importante fonte de informação para pesquisadores, e levantou importantes questionamentos como: o que será do Museu como Instituição após a pandemia? Validando cada vez mais a ideia do virtual e percebendo como oferece elementos tão sólidos referente ao conhecimento e à experiência obtidas no espaço físico. Deste modo, é importante observar o Museu Virtual para além de um “escape”, como um espaço que está repleto de possibilidades para o estudo e as práticas museológicas de gestão, educativo, curadoria dentre outros.

A metodologia de pesquisa aplicada no decorrer deste trabalho baseia-se no desenvolvimento de uma pesquisa descritiva e analítica, de acordo com as

---

<sup>3</sup> <https://www.instagram.com/museudoisolamento/>, acesso em 04/10/22.

<sup>4</sup> [https://www.instagram.com/\\_coronadiary/](https://www.instagram.com/_coronadiary/), acesso em 04/10/22.

necessidades de compreensão dos processos dados na plataforma do Museu do Futebol.

Possui como fontes de informação artigos de periódicos publicados sobre a temática abordada, dissertações de mestrado vindas do repositório da USP e da UNIRIO que abordam o tema como também apresentam características descritivas a respeito do espaço do Museu do Futebol em seu espaço físico e virtual.

Outras fontes de informação importantes são as redes sociais, utilizadas pelos gestores do Museu do Futebol para desenvolver seu contato com o público e promover suas iniciativas.

O Instagram possui 44,4 mil seguidores e 3.485 publicações realizadas, dentre elas são encontradas fotografias do espaço do Museu, os elementos que estão sendo expostos, convites e divulgação dos eventos que estão para acontecer dentre outras iniciativas.

O Twitter, com 37.518 seguidores e 1.652 publicações realizadas, dispõem sempre de convites para que o público venha conhecer determinada exposição, se intere do funcionamento do Museu ou se conecte brevemente com pequenas histórias referentes ao Futebol e da vida dos grandes jogadores que representam esse importante elemento cultural.

O Youtube, também utilizado para expor materiais audiovisuais, possui 9,4 mil inscritos e 352 vídeos publicados, entre eles, encontram-se mesas de debate, webinários, curtas sobre temáticas educativas e atuais, estabelecendo pontes com o Futebol.

Nestas fontes, buscamos analisar quais os conjuntos de elementos que a plataforma possui para funcionar e aperfeiçoar a experiência do público virtual ao navegar na plataforma.

A pesquisa adota como instrumentos e técnicas de coleta de dados a netnografia, método consistente segundo Soares e Stengel (2021) Apud Lima (2014) em considerar a interconectividade, diversidade, flexibilidade e variedade do ciberespaço rompendo com os padrões invariantes e tradicionais em procura de novas soluções, possibilitando a invenção e a criatividade. A netnografia surge a partir da necessidade dos pesquisadores validarem suas respectivas pesquisas situadas no ambiente on-line, semelhante a etnografia tradicional a

mesma emerge a partir do estranhamento do pesquisador acerca do objeto contudo apresenta diferenças quanto a postura do pesquisador que agora pode explicar sua participação ou manter-se recluso.

No desenvolver do seu artigo, Soares e Stengel (2021) Apud Fragoso, Recuero e Amaral (2011) caracterizam o etnógrafo tradicional como aquele que se coloca em campo e em contato com os participantes de uma realidade, sendo notado, como *insider*. Já Braga, (2007) denomina como *lurker* o pesquisador que se posiciona na espreita, observando silenciosamente de modo não invasivo determinado grupo social e suas práticas, analisando e descrevendo, mesmo sem ser visto, postura muito comum dos netnógrafos.

A variação dessas experiências não devem ser colocadas em confronto considerando que embora desfrutem de espaços distintos possuem ligação entre si, para justificar tal argumento as autoras citam Castells (2003) que defende que se “a internet é a expressão de nós mesmos através de um código de comunicação específico” (p.11), a vida off-line é nela reproduzida, revivida e reimpressa, embora siga mecanismos próprios.

Este trabalho, conta com um sujeito inicial Institucional e é desenvolvido a partir de perspectivas netnográficas, tendo como campo empírico a plataforma do Museu do Futebol e contando com uma abordagem qualitativa que busca, segundo Minayo (2007), compreender uma situação. A autora pontua as especificidades da pesquisa qualitativa

“[...] ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.” (MINAYO, 2007. p 21)

Buscando compreender o que e como são realizadas as curadorias presentes na plataforma do Museu do Futebol, para além de buscarmos compreender os significados, motivos e aspirações também realizamos uma análise institucional que para a autora está de acordo com as vertentes do compreensivismo:

O pesquisador que trabalha com estratégias qualitativas atua com a matéria-prima das vivências, das experiências, da cotidianidade

e também analisa as estruturas e as instituições, mas entendem-nas como ação humana objetivada. Ou seja, para esses pensadores e pesquisadores, a linguagem, os símbolos, as práticas, as relações e as coisas são inseparáveis. (MINAYO, 2007. p.24)

Diante disto, posteriormente será realizada a análise de uma das exposições virtuais do Museu do Futebol, como a mesma foi projetada e divulgada e quais os perfis ela já tomou na realidade.

A estrutura de cada capítulo se dará a partir do desenvolvimento das atividades presentes na tabela a seguir ligadas a cada objetivo específico da pesquisa:

Quadro 1 – Planejamento da pesquisa

<b>Objetivo específico</b>	<b>Atividades</b>
1.Compreender os aspectos da curadoria digital no Museu do Futebol	Analisar as exposição disponibilizadas na plataforma do Museu do Futebol buscando compreender os aspectos da curadoria digital neste espaço
2.Descrever o formato da plataforma do Museu do Futebol	Realizar a atividade exploratória na plataforma do Museu do Futebol; Descrever o funcionamento e navegação da plataforma; Sintetizar tais informações e descrevê-las através da netnografia.
3.Analisar as Exposições Online disponibilizadas na plataforma do Museu do Futebol	Realizar levantamento de uma exposição específica; Elaborar uma análise de como a mesma se desenvolveu durante o tempo e qual a sua relevância nos dias atuais.

Fonte: SILVA, Iris (2023).

## **2 TERMOS, CONCEITOS E FORMATOS: REFLEXÕES SOBRE A CURADORIA EM MUSEUS VIRTUAIS**

Ao observar a nova definição de Museu segundo o Conselho Internacional de Museu (ICOM) aprovada no dia 24/08/22 compreendemos:

“Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento”

Diante desta definição podemos pensar não só o Museu Virtual como também outros modelos que derivam desse conceito de forma mais ávida e diversa. Museu integral e Museu de território são duas das categorias de Museu discutidas a partir de estudos desenvolvidos por autores como Scheiner (2012).

Acerca do que seria o Museu virtual e do percurso de seu conceito, Loureiro (2004) apresenta o Webmuseu, Netmuseu, Cibermuseu e Museu digital, expondo que, ainda que tais termos existam e estejam sendo desenvolvidos por outros autores, o conceito a se consolidar futuramente seria o de Museu Virtual.

No desenrolar dos seu estudos, Loureiro (2004) pontua que o termo utilizado com maior frequência nos estudos era o Museu Digital pois o mesmo dava maior ênfase a uma linguagem de natureza imaterial, contudo não conseguia suprir as lacunas necessárias quando se tratavam das redes, já os outros termos remetiam diretamente a rede pois contém em sua própria terminologia prefixos como “Web”, “Net” e “Ciber”. Deste modo surge a necessidade de consolidar um termo que consiga suprir tanto o expressar uma linguagem específica como também da rede, sendo, o Museu Virtual.

Schweibenz (2004) citado por Desvallées e Mairesse (2013) apresentam o que seria o Museu Virtual mas o faz de forma muito compacta onde admite a evolução tecnológica vivenciada mas resumidamente o define como uma coleção de objetos digitalizados vista em suportes diversos, acessível, que transcende os modelos tradicionais e que não dispõem de um espaço real tornando-o fácil de ser difundido pelo mundo, todavia outros autores como Magaldi (2010), nos apresentam toda a complexidade desses Museus Virtuais como também outros estudiosos o fazem com o Museu físico.

Dentro desse conjunto de estudiosos que se preocupam em compreender e desenvolver estudos sobre o Museu Virtual alguns nos apresentam as categorias diversas do mesmo como por exemplo

“Categoria A, Museu Virtual Original Digital (...) – modelo identificado ao formato desterritorializado (sem referência física), existindo somente na representação do website. Categoria B, Museu Virtual Conversão Digital (...) – modelo que reproduz na web tanto o museu quanto a coleção de natureza material. Categoria C, Museu Virtual Composição Mista (...) – modelo de museu criado e existente só na web, cuja coleção exibida decorre da coleta de objetos e outros elementos que existem no mundo físico.” ( BARBOSA, PORTO 2012 Apud LIMA 2009)

Assim como no espaço físico existem diversos olhares voltados ao objeto material e como o mesmo será visto e compreendido pelo público e quais as suas contribuições como um elemento dotado de significado, no Museu Virtual nem sempre é possível trabalhar com esse objeto tangível e material. Contudo, os elementos que compõem os acervos vistos em plataformas também são dotados de significado e podem ser fortes fatores quando se trata de passar informação e conhecimento. Todos os elementos em conjunto que compõem o Museu físico e o Museu Virtual devem obter olhares específicos, especializados para passar ao visitante por meio de suas articulações um melhor conjunto de informações possível.

Ao pensar nesses conjuntos de elementos, objetos materiais e imateriais que compõem uma categoria específica de Museu, devemos compreender que as práticas inclusivas de novas tecnologias não estão restritas apenas ao funcionamento de plataformas digitais às quais se vinculam de forma direta ao Museu Virtual. Pelo contrário, a cada dia é mais comum observar a tecnologia incluída nos funcionamentos dos Museus a fim de trazer uma nova experiência

ao público, contudo é importante salientar que o Museu virtual também pode contar com um acervo tangível e material, logo esses materiais passam por um processo de digitalização passando assim a compactar e integrar um novo sistema que por um lado protege e prolonga a vida desse objeto por meio de suas configurações e ao mesmo tempo está aberto a abrigar por exemplo as memórias afetivas contadas em vídeo, pequenas falas dentre outros.

Um forte exemplo sobre o funcionamento em rede e a digitalização dos objetos é o caso do Museu Itamar de Assumpção<sup>5</sup> que conta hoje com um, acervo do MU.ITA que pode ser acessado de forma virtual e física, este acervo abriga de fotos, vídeos, jornais, cadernos de anotações, documentos, correspondências e indumentárias do artista em sua plataforma e em seu Museu físico; o Museu também possui funcionamento físico entregando a possibilidade de visitação.

No dia 26 de setembro de 2022 uma das peças do Museu foi furtada e as redes sociais foram o principal veículo para dar visibilidade a notícia como também um dos principais meios de denúncia do desaparecimento de um dos óculos do Itamar Assumpção. Este óculos compunha o acervo da exposição Afro Brasileiro Puro, o Museu foi criado para preservar as memórias do artista que traceja sua História desde 1949, diversos membros das redes sociais denunciavam o ato e levavam tal denúncia adiante com hashtags como “#DEVOLVAOSÓCULOSDOITA”, contudo não recebemos nenhuma atualização nas redes sociais ou na plataforma digital do aparecimento desse objeto.

Figura 6 – Óculos do Itamar Assumpção



Fonte: Acervo MU.ITA, acesso em 28/01/2023.

Figura 7 – #DEVOLVAOÓCULODOITA



Fonte: Instagram, acesso em 28/01/2023.

<sup>5</sup> <https://www.itamarassumpcao.com/>, acesso em 24/03/23.

O óculos já havia passado pelo processo de ser fotografado, e para Itamar esse acessório era um elemento essencial, ou seja, neste momento uma peça de extrema importância para o artista desde os anos 2000 encontra-se perdida, de certa forma encontra-se preservada e o seu caráter informativo não foi interrompido, a sua história e importância continuará a ser propagada até que o mesmo seja encontrado, e caso tenha sofrido qualquer dano, temos uma fotografia digitalizada que preserva esta memória posta em um acervo e em uma plataforma com banco de dados sólido garantindo que sua história seja vista pelo mundo.

Toda essa complexibilidade envolvendo o Museu Virtual nos dá possibilidade para conhecer e trabalhar outros aspectos presentes nessas Instituições que interferem diretamente no seu funcionamento e que são responsáveis pelo sucesso ou insucesso da plataforma digital, um deles é a Curadoria.

Para além do que sabemos sobre o que é a curadoria e a sua associação com o ato de curar, zelar e cuidar de algo, é notável que o curador se mantenha detido quando se trata de explorar novas perspectivas de trabalho, contentando-se em desenvolver seu papel apenas nas Instituições Museológicas. Autores como Oguibe (2004) demonstram em seus artigos e estudos, especificamente em O Fardo da Curadoria, que existem tipos diversos de curadores, com, por exemplo, o curador como burocrata, o curador no papel de colecionador e o curador como corretor cultural. Segundo o autor, embora existam essas tipologias todos podem se conectar com uma característica em comum: a de ser um facilitador.

“É claro que em todos os papéis descritos até agora o curador é um facilitador que possibilita visibilidade e reconhecimento, sejam quais forem os propósitos. Entretanto, é no papel do que poderíamos considerar um facilitador benigno e possibilitador, ao trabalhar com os artistas como um colaborador cujas contribuições permitem a realização e a efetivação do processo criativo – um defensor cujo apoio é conduzido não por armações mercantis ou egocêntricas, mas por um vínculo genuíno com a obra e com o artista por trás do trabalho –, que o curador chega mais próximo de seus objetivos.” (OGUIBE, 2004, p.13)

Logo, apesar de diferentes curadores exercerem papéis um tanto quanto

distintos, eles possuem um ponto de encontro ao buscarem entregar a visibilidade do conhecimento.

Outros autores como Beiguelman, citado por Amaral (2012), demonstram em seus estudos tipologias de curadores online como: curador como filtrador, curador como agenciador e a plataforma como dispositivo curatorial. A autora também adiciona mais duas tipologias: o curador como crítico, onde são recuperadas as perspectivas críticas por parte do curador, ou seja, o mesmo despede-se do caráter de “facilitador” podendo articular estratégias específicas e colocá-las nas suas exposições fazendo com que de modo implícito possam ser postas a sua crítica a um elemento qualquer. A autora exemplifica:

“Esse modelo de curadoria pode ser produzida a partir de qualquer plataforma online seja a partir do compartilhamento de uma imagem ressignificada em seu contexto no Facebook, por exemplo, um Tumblr com gifs que atraem críticas a produtos culturais como filmes ou seriados. Nestes casos, a curadoria, além de selecionar e compartilhar os dados, ainda os subverte para um comentário ou crítica, entendida aqui como desde um comentário contextual, como uma alteração na imagem ou o uso de ironias e outras figuras de linguagem”. (AMARAL,202. pp. 46)

É possível estabelecer uma ligação, por exemplo, com a plataforma do Museu do Futebol e as suas estratégias expográficas, dentre as 20 exposições online, 11 apresentam aos visitantes o que antes poderia ser visto como “dispensável” ou que geralmente não eram vistos ou falados, apenas vivenciados nos “bastidores” do Futebol. Observe o quadro a seguir:.

Quadro 2 – Seleção das exposições online do MF

<b>Exposição online</b>	<b>Palavras-chave</b>
Diversidade em Campo: Futebol LGBTQIA+	Diversidade, respeito e Inclusão
A Michael Jackson: Os Primeiros Chutes	Futebol, Profissão e Regulamentação da Modalidade
A Michael Jackson: “Livre” para Jogar	Futebol, Pós- regulamentação, Clubes e Títulos

Lea Campos, a Primeira Árbitra	História de vida, Luta e Resistência
Mulheres, Desobediência e Resiliência	Lei, Resiliência e Resistência
Estilo em Campo: Acessórios, Cores e Tecnologias na Moda do Futebol	Futebol, moda e Tecnologia
Visibilidade para o Futebol Feminino	Futebol e Visibilidade

Fonte: SILVA, Iris (2023).

Levando em consideração os padrões construídos ao longo do tempo sobre para quem seria o Futebol ou quem receberia o destaque nesta área é possível observar na plataforma digital do Museu uma evidência maior em alavancar temas dando visibilidade e valorizando quem antes encontrava-se excluído desta prática esportiva dando ênfase que o Futebol existe para todos, observando os padrões sociais ao entorno desta modalidade, o curador tem o “poder” de além passar informação conseguir passar de modo "implícito" uma reflexão sob esses aspectos vivenciados.

Já a recomendação da curadoria diz respeito a usabilidade das interfaces tecnológicas, gostos e construção dos perfis de consumo, segundo Amaral (2012) Apud Sá (2009) este processo acontece a partir dos algoritmos de recomendação que por meio de seus agentes inteligentes tentam antecipar os interesses do consumidor a fim de fazer novas recomendações de produtos.

Este processo envolve também uma combinação de metodologias de análises da filtragem colaborativa, vindas a partir da atualização do sistema de informação e categorização dos interesses pessoais dos agentes humanos e a partir disto uma articulação dos agentes não humanos e algoritmos que trazem sugestões diversas, similares ao gosto pessoal de quem está navegando.

Além de expandir o que cada tipo de curador online desempenha, a autora propõe que, ainda que possuam papéis distintos, essas curadorias podem estar sempre em fluxo e em transição adotando características pontuais de cada tipologia.

As articulações expográficas, vistas como ferramentas de comunicação

nas exposições a partir da curadoria realizada, são abordadas por autores como Fernandes (2017) que busca compreender e apresentar ao leitor por meio de um estudo de caso de dois Museus que dispõem de um espaço físico. Essas expografias contemporâneas também são vistas como elemento chave na compreensão do público sobre os acervos expostos, contemplando o objetivo inicial do Museu. A partir dessas articulações, as equipes organizadoras do Museu podem demonstrar seus acervos obtidos de formas diversas e com suportes diversos passando ao público conhecimento e demonstrando sempre no desenvolver desse conjunto de atividades as articulações museológicas.

Autores como Padilha, Café e Silva (2014) consideram que agora as exposições são vistas no Museu virtual e deste modo podemos percebê-las como uma expansão das possibilidades de absorver o conhecimento por meio do computador ou celular explorando, aguçando os sentidos como seu próprio direcionador.

De forma direta não há distinção no conceito mas sim distinção nos meios em como as mesmas se concretizam na realidade. No espaço físico, é sempre necessária uma preocupação maior com o visitante em guiá-lo no espaço, preocupação em apresentar o percurso em que a exposição foi pensada, utilizando recursos “limitados”. Já no virtual, está sob o domínio dos desenvolvedores da plataforma apresentar os acervos, utilizando outros tipos de mídias para complementar a experiência do visitante fazendo links diversos com as redes sociais como Instagram, Twitter, Facebook e outras plataformas como o Youtube para que de modo convidativo o visitante sinta-se atraído a se auto guiar e desenvolver sua própria experiência através da autonomia dada. Lévy descreve esse processo como:

“[...] O melhor guia para o Web é a própria Web. Ainda que seja preciso ter a paciência de explorá-la. Ainda que seja preciso arriscar-se a ficar perdido, aceitar a “perda de tempo” para familiarizar-se com esta terra estranha. Talvez seja preciso ceder por um instante ao seu aspecto lúdico para descobrir, no desvio de um link ou de motor de pesquisa, os sites que mais se aproximam de nossos interesses profissionais ou de nossas paixões e que poderão, portanto, alimentar da melhor maneira possível nossa jornada pessoal.” LÉVY, 1999. p. 85)

A partir desta autonomia dada ao visitante podemos passar vê-lo como

usuário-mídia ou “Prosumer<sup>6</sup>” que a partir da experiência poderá desenvolver conteúdos diversos, agir apenas como consumidor ou endossar o conteúdo ao qual está em contato.

As linhas traçadas a partir dessas relações contribuem diretamente com o Museu Virtual e sua visibilidade, trazendo para o Museu e sua direção o feedback se a sua proposta pensada inicialmente e colocada no papel, envolvendo as tecnologias da informação estão funcionando como o esperado e todo esse conjunto servirá como ferramenta para desenvolvimento de estudos sobre as plataformas disponibilizadas pelo Museu Virtual.

---

<sup>6</sup> Junção dos termos “producer” e “consumer”, o termo “prosumer” se refere ao consumidor que também é produtor de conteúdo, notadamente gerando opiniões sobre os produtos e serviços na internet.

### 3 COMO SURTIU A PLATAFORMA DO MUSEU DO FUTEBOL?

Até os maiores Museus passaram pelo processo de situar-se em rede. Compartilhar um conteúdo (informações, textos, imagens, produções audiovisuais, objetos digitalizados), dinâmicas específicas que antes eram desenvolvidas de modo presencial, tornaram-se um grande desafio. Diante disto, não era uma opção retrogradar, atrofiando seu conteúdo; novas iniciativas foram adotadas e desenvolvidas das mais diversas formas a fim de em um momento crítico aproximar ainda mais o público da informação e do Patrimônio.

Um momento inicial vivido por esses espaços, como o Museu do Futebol, foi estabelecer metas específicas para conseguir levantar uma plataforma Digital. O Museu do Futebol realiza análises que resultam em relatórios anuais, trimestrais e quadrimestrais e, desde 2012, é possível encontrar esses resultados no IDBrasil<sup>7</sup>. Foi por meio do relatório anual de 2020 que conseguimos observar o desenvolvimento inicial dessas novas atividades em meio tecnológico.

As ações iniciais eram desenvolvidas visando a reinvenção do Museu devido à pandemia e ao tempo que passou com as portas fechadas, o Programa Educativo, assim como CRFB<sup>8</sup> (Centro de Referência do Futebol Brasileiro), desenvolveram importantes ações desde o projeto “Revivendo Memória em Casa” até a reunião de muitas fotografias compartilhadas pelos próprios jogadores que passaram a compor o banco de dados da plataforma de forma gradual, o que possibilitou a realização de novos projetos.

A divulgação inicial da exposição Pelé 80, por exemplo, deu-se por meio de outros veículos de informação que tinham parcerias ou contratos com o Museu do Futebol. A Revista Piauí era um deles, outras parcerias citadas em relatório são com os sites dos Guias da Semana e Portal UOL. A divulgação

---

<sup>7</sup> <https://www.idbr.org.br/museu-do-futebol-2/>

<sup>8</sup> “O **Centro de Referência do Futebol Brasileiro (CRFB)** é o setor responsável por pesquisar e documentar diferentes expressões do futebol no Brasil, com vistas à constituição do acervo do Museu do Futebol. [...] Inaugurado em outubro de 2013, o CRFB começou a ser idealizado desde a concepção do Museu do Futebol. Sua implantação foi iniciada em 2011 e contou com recursos da FINEP – Agência Brasileira de Inovação e parceria com o Núcleo de Antropologia Urbana da Universidade de São Paulo (LabNAU/USP).” acesso em <https://museudofutebol.org.br/crfb/#:~:text=O%20Centro%20de%20Refer%C3%Aancia%20do.acervo%20do%20Museu%20do%20Futebol.>

desta exposição por meio da Revista Piauí aconteceu por meio de posts simples, os outros canais de comunicação utilizavam Banners com GIFs animados, que trouxe o aumento da divulgação das iniciativas do Museu.

Figura 8 – Print do Relatório anual de 2016, Pelé 80



Fonte: [https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2021/03/REL\\_ANUAL\\_2020\\_CG04-2016.pdf](https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2021/03/REL_ANUAL_2020_CG04-2016.pdf), acesso em 19/04/2023.

O lançamento da própria plataforma do Museu do Futebol aconteceu em 30 de setembro de 2020 com o intuito da ampliação na acessibilidade e visibilidade do espaço e das exposições. Este acontecimento compreende experimentos iniciais no universo tecnológico, nos relatórios de 2015 a 2017 foi levantado um modelo alternativo de plataforma, contudo não é possível afirmar que esta mesma plataforma passou por processos de atualização para tornar-se o que é hoje.

A plataforma inicial apresentava uma interface mais simplificada e não compreendia de modo amplo os elementos de inclusão. As redes sociais também eram bem reduzidas e diferentes das que utilizamos atualmente.

Figura 9 – Print do Relatório anual de 2016, plataforma



Fonte: [https://idbr.org.br/wp-content/uploads/2017/04/REL\\_ANUAL\\_MF\\_2016.pdf](https://idbr.org.br/wp-content/uploads/2017/04/REL_ANUAL_MF_2016.pdf), acesso em 19/04/2023.

Nesta imagem nós vemos este modelo de plataforma sendo utilizado para a publicação de artigos vindos da CRFB, logo é possível compreender que a mesma não estava voltada a desenvolver a quantidade de atividades que desenvolve hoje.

É possível que existisse algo semelhante às ramificações de uma planta contudo esta seria tecnológica, e essas respectivas ramificações formam hoje a própria plataforma do Museu. Os links disponíveis em relatório não permitem mais o acesso direto às páginas referentes ao Museu na época, enquanto outros encontrados nos relatórios mais recentes nos direcionam as páginas específicas ou seja, um link referente às ações educativas que antes eram criados de forma individual hoje encontra-se integrado direto à plataforma que demonstra os resultados finais de todas as iniciativas desenvolvidas por cada equipe do Museu.

Com o lançamento da plataforma oficial do Museu do Futebol em 2020, foram superadas de forma significativa o número de visitantes e a visibilidade ao espaço virtual proporcionando ao Museu o cumprimento de sua meta inicial, isto devido a fácil navegabilidade da plataforma assim como os recursos que a ela foram integrados por meio dos metadados, desde a descrição das imagens até a linguagem utilizada.

Figura 10 – Print do Relatório anual de 2020

<b>Número de visitantes únicos – 4º TRIMESTRE</b>				
<b>USUÁRIOS ÚNICOS NO MÊS</b>	<b>OUTUBRO</b>	<b>NOVEMBRO</b>	<b>DEZEMBRO</b>	<b>TOTAL</b>
www.museudofutebol.org.br	18.762	13.801	11.497	184.025
educar.museudofutebol.org.br*	2.041	1.320	663	14.763
<b>TOTAL</b>	<b>20.803</b>	<b>15.121</b>	<b>12.160</b>	<b>198.788</b>

*\*Criado em março, após a eclosão da pandemia.*

<b>Número de visitantes únicos – RESUMO ANUAL</b>					
<b>USUÁRIOS ÚNICOS NO MÊS</b>	<b>1º TRI</b>	<b>2º TRI</b>	<b>3º TRI</b>	<b>4º TRI</b>	<b>TOTAL</b>
www.museudofutebol.org.br	57.859	43.014	39.092	44.060	184.025
educar.museudofutebol.org.br*	0	3.782	6.957	4.024	14.763
<b>TOTAL</b>	<b>57.859</b>	<b>46.796</b>	<b>46.049</b>	<b>48.084</b>	<b>198.788</b>

*\*Criado em março, após a eclosão da pandemia.*

Fonte: [https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2021/03/REL\\_ANUAL\\_2020\\_CG04-2016.pdf](https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2021/03/REL_ANUAL_2020_CG04-2016.pdf), acesso em 11/04/2023.

A plataforma (seja na parte desenvolvida pela equipe educativa que oferece ao acesso a jogos, desafios e oficinas online até no feed inicial que oferece informativos gerais como também o acesso a breve resumos das exposições itinerantes e de longa duração e exposições online), possui uma grande quantidade de visualizações e acessos anuais.

O CRFB é considerado o coração da ação patrimonial, realizaram pesquisas a fim de atualizar a exposição de longa duração do Museu do Futebol incluindo novos elementos, novos temas como por exemplo o Futebol feminino e a diversidade, tornando esse espaço ainda mais plural.

Na plataforma digital do Museu, é possível encontrar diversos exemplos dessas novas temáticas exploradas que fazem pontes extensas com as redes sociais utilizadas pelo Museu, aguçando a curiosidade e interesse de qualquer pessoa, até aquelas que não dominam completamente o assunto, incrementando novos perfis de visitantes ao espaço. É possível observar além da prática do Futebol outros elementos diversos, como por exemplo o futebol e a moda, que se relacionam de forma direta e podem ser observadas na exposição online *Estilo em Campo: Acessórios, Cores e Tecnologias na Moda do Futebol*.<sup>9</sup>

As diversas equipes do Museu também proporcionam aos seus visitantes, de acordo com a sua programação, cursos e oficinas desenvolvidas no próprio Museu. Essas oficinas são veiculadas principalmente pelas redes sociais, onde o público é convidado a comparecer e desenvolver as atividades propostas. Também é possível conseguir informações das mesmas na plataforma digital.

### **3.1 A PLATAFORMA DO MUSEU DO FUTEBOL E FORMAS DE ACESSO**

A plataforma do Museu do Futebol pode ser acessada com apenas alguns cliques feitos em um smartphone, notebook, tablet ou qualquer outro aparelho que possua acesso à internet. Por meio de uma busca simples no Google, por exemplo, é possível acessar a plataforma e o conteúdo proposto no momento em que precisar, não possui uma restrição específica de horário para visita,

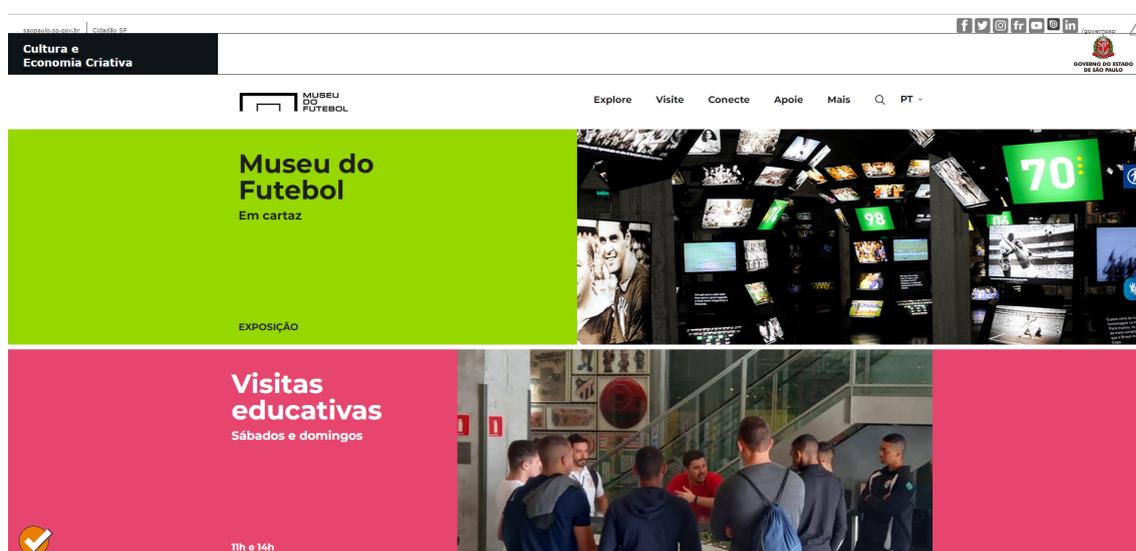
---

<sup>9</sup><https://museudofutebol.org.br/exposicoes/estilo-em-campo-acessorios-cores-e-tecnologias-na-moda-do-futebol/>

proporciona ao visitante a liberdade de realizá-la ao seu modo, sem preocupações ou pressa.

Ao acessar a plataforma é possível encontrar em sua parte superior as redes sociais do Museu do Futebol, dentre elas encontram-se o Instagram, twitter e youtube, principais plataformas onde se desenvolvem algumas temáticas, curiosidades e publicações diversas que de certa forma acentuam a curiosidade de visitar não só a plataforma do Museu como também o seu espaço físico.

Figura 11– Print da página inicial do MF



Fonte: <https://museudofutebol.org.br/>, acesso em 11/05/2022.

Nesta primeira interface é possível encontrar alguns atalhos referentes às exposições em cartaz, visitas educativas e alguns audioguias. Também é possível acessar alguns destaques que envolvem notícias ligadas ao Museu do Futebol, os eventos que serão realizados que envolvem o público do Museu do Futebol como encontro de colecionadores de figurinhas e Futmesa, algumas ações realizadas pelo educativo, e uma barra de pesquisa para acervos ligados à História do Futebol.

Nesta interface inicial ainda é possível observar uma pequena barra que redireciona para os respectivos espaços demonstrados no quadro a seguir

Quadro 3 – Descrição de atalhos na plataforma

Explorar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposições</li> <li>- Programação</li> <li>- Acervo</li> <li>- História do Futebol</li> <li>- App</li> </ul>
Visite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Horários e Ingressos</li> <li>- Programação</li> <li>- Biblioteca</li> <li>- Loja e Café</li> <li>- Visitas Educativas</li> </ul>
Conecte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Educativo</li> <li>- Acessibilidade</li> <li>- CRFB</li> <li>- Notícias</li> <li>- Contato</li> </ul>
Apoie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amigos do Museu 2023</li> <li>- Patrocinadores</li> </ul>
Mais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Institucional</li> <li>- Imprensa</li> <li>- Faça seu evento</li> </ul>
Explorar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposições</li> <li>- Programação</li> <li>- Acervo</li> <li>- História do Futebol</li> <li>- App</li> </ul>
Visite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Horários e Ingressos</li> <li>- Programação</li> <li>- Biblioteca</li> <li>- Loja e Café</li> <li>- Visitas Educativas</li> </ul>
Conecte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Educativo</li> <li>- Acessibilidade</li> <li>- CRFB</li> <li>- Notícias</li> </ul>

	- Contato
--	-----------

Fonte: SILVA, Iris (2023).

Também é possível localizar mais uma barra de pesquisa e um espaço para seleção de idioma que varia entre Português, Inglês e Espanhol. Esta barra de navegação facilita no momento de visita à plataforma, pois é possível mudar facilmente de local de acordo com o seu objetivo inicial e desta forma tornar a experiência singular.

A aba das exposições disponíveis na plataforma do Museu abriga breves resumos das exposições temporárias que estão sendo sediadas no Museu físico presente no Pacaembu e algumas fotografias do espaço em que estão; a plataforma também proporciona ao visitante conhecer a exposição de longa duração que é sediada no espaço físico descrevendo detalhadamente todas as salas presentes no espaço e o que elas abrigam, em sua galeria traz às fotografias do espaço e também conta com um vídeo que está disponível na plataforma do Youtube, mas que integra a apresentação da exposição virtualmente para que o visitante possa conhecer de casa como ela se desenvolve no espaço físico.

Figura 12– Print da aba "exposição temporária"



Figura 13 – Print da aba “exposição de longa duração”



Fonte: <https://museudofutebol.org.br/>, acesso em 11/05/2022.

Os temas são variados e sempre relacionados com o Futebol, deste modo cabe ao visitante selecionar em qual tema tem mais interesse de aprofundar-se, ou melhor, conhecer uma nova perspectiva já que são vistos nas exposições temas atuais.

Dentro da plataforma também encontra-se o espaço reservado para as exposições virtuais e é nela que encontramos uma diversidade maior dos temas relacionados ao Futebol, alguns dos temas para explorar são Diversidade em campo: Futebol LGBTQIAP+, Chuteiras: a evolução do Futebol na ponta dos pés, A visibilidade para o Futebol feminino e Estilo em campo: Acessórios, cores e tecnologias na moda do Futebol.

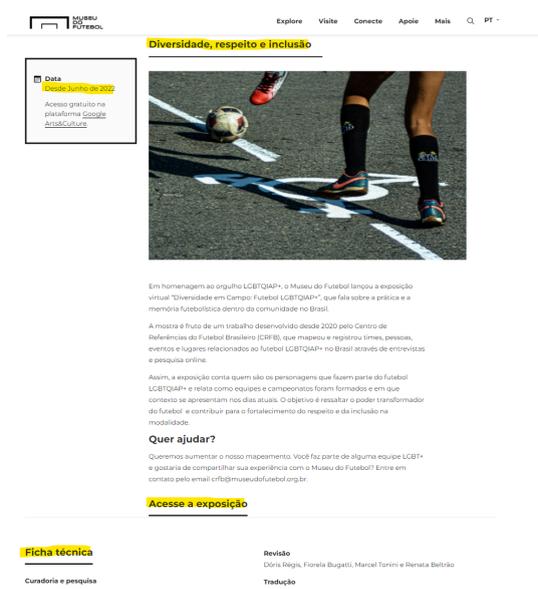
Figura 14– Print da aba “exposição online”



Fonte: <https://museudofutebol.org.br/>, acesso em 11/05/2022.

Ao clicar Sob a exposição desejada o visitante poderá ler um breve resumo, saber desde quando ela está disponível na plataforma, como também informações das fichas técnicas que englobam os responsáveis pela curadoria, os responsáveis pelos textos, metadados e montagem.

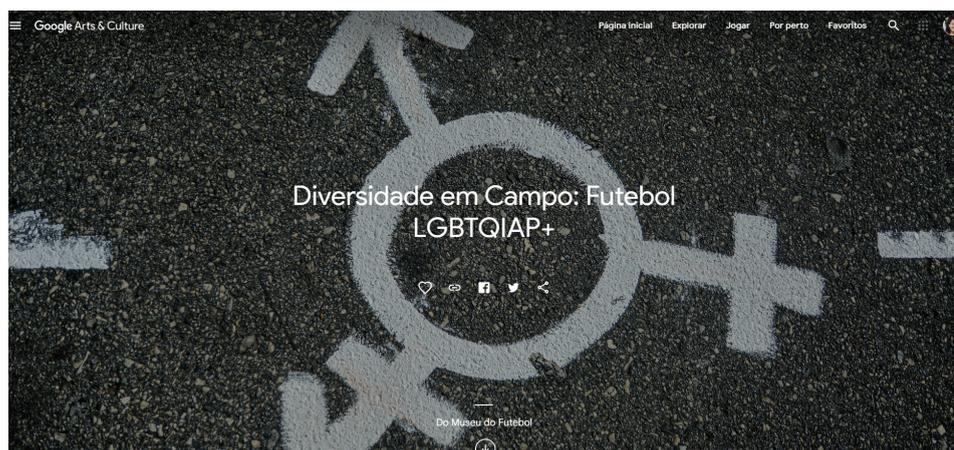
Figura 15– Print da aba exposição online "Diversidade em campo: futebol LGBTQIAP+



Fonte: <https://museudofutebol.org.br/>, acesso em 18/04/2023.

Ao clicar sobre “acesse a exposição” o visitante é redirecionado a plataforma do Google Arts & Culture e poderá desfrutar do conteúdo preparado através de cliques

Figura 16– Print da aba Google Arts & Culture, exposição online



Fonte: <https://museudofutebol.org.br/>, acesso em 18/04/2023

Ao visitar este modelo de exposição podemos observar os aspectos da curadoria digital e ver na prática como se desenvolvem as atividades dentro do espaço de um Museu Virtual a partir de todos os pontos específicos que o compõem. Para além de observar tantos dos aspectos pontuados anteriormente, podemos também notar um fator que compõe a maioria das vezes os espaços físicos de Museu, os recursos de acessibilidade; alguns dos recursos implementados nas exposições virtuais do Museu do Futebol são a reprodução do conteúdo em libras e a reprodução de conteúdo em áudio para pessoas que têm dificuldade para ler o conteúdo proposto devido ao contraste, tamanho das fontes ou problemas visuais.

Levando em consideração o modelo da plataforma que encontra-se em uso pelo Museu do Futebol, podemos compreender que segundo as definições presentes no texto de Barbosa, Porto (2012) Apud Lima (2009); quando se trata do Museu Virtual, o direcionam para um possível encaixe na categoria B que diz respeito ao Museu Virtual Conversão Digital que traz, de certa forma, reproduções do próprio Museu para o ambiente digital e apesar de contar com acervos já digitalizados o Museu já possui acesso a alguns itens em sua

natureza material, optando agora em convertê-los a este novo formato, isto não se aplica a todos os casos dos acervos do Museu.

As demais categorias não condizem com o Museu do Futebol pois fazem referência ao Museu criado apenas em rede ou a aqueles que não possuem referência física que logo pode ser considerado como desterritorializado. Essa reflexão é importante pois busca caracterizar esses espaços possibilitando que novos estudos possam ser desenvolvidos quanto a classificação da plataforma e isto não se limita apenas a mesma, pelo contrário, se expande aos demais elementos participantes da dinâmica desenvolvida.

As curadorias aplicadas em plataforma são diversas e podem ser aplicadas de formas distintas a depender da temática que está sendo desenvolvida. Falando, por exemplo, sobre a Curadoria realizada na exposição Visibilidade para o Futebol Feminino, no decorrer da visita virtual disponibilizada através do Google Arts & Culture, é possível observar além dos acervos que muitas vezes são intrigantes, vídeos curtos dos educadores do Museu.

Leonardo Catella é um deles e levanta questionamentos como: “Pensa numa coisa que você gosta muito de fazer. Pensou? Então imagine se você fosse proibido de fazer essa coisa, como você se sentiria? Ou seja, são esses elementos incrementados na exposição que formam a chamada Curadoria Crítica apresentada por Amaral (2012), que nos sugerem refletir sobre o que os curadores querem passar, o que querem despertar nos visitantes e qual a urgência, por trás de cada elemento presente na exposição, de discutir essas temáticas.

Um outro tipo de curadoria agora realizada por agentes não humanos seria a Recomendação da Curadoria que aponta para nós, enquanto consumidores, nos perguntando o que desejamos ver - os diversos sistemas do smartphone ou computador trabalhando por meio dos conteúdos que você consome ou que demonstra interesse. Aqui, o Museu do Futebol pode ser visto como uma ferramenta que promove temas diversos e que está incluso em rede e pode ser recomendado a qualquer momento por meio de um post, exposição ou ação realizada.

Diante disto, podemos compreender que o Museu Virtual expande as possibilidades de trabalhar conteúdos mais diversos por ser um ambiente mais

aberto, tornando temas como o Futebol mais maleáveis e apresentando perspectivas distintas daquelas vistas no espaço físico. Porém, quando se conta com um caráter híbrido, trabalhar essas novas vertentes pode ser um pouco mais difícil.

O Museu do Futebol em seu espaço físico busca apresentar as Histórias do Futebol dentro dos eixos propostos, contudo por obter um público majoritariamente masculino, branco, cis e heterossexual, enfrenta algumas dificuldades, conforme apontam os próprios relatórios do Museu. Diante disso, nos questionamos: será que este público majoritariamente “branco e hétero” frequentaria com a mesma assiduidade uma exposição sobre o Futebol feminino e as suas conquistas, assim como frequentam as exposições que demonstram as conquistas do Futebol masculino? Acreditamos que não, e para reverter a resposta desta pergunta é preciso descentralizar cada vez mais esta narrativa demonstrando o outro lado da moeda e isto é desafiador, portanto, ter um plano de ação a ser desenvolvido em sua dinâmica torna-se essencial.

Insistir em desenvolver esses novos temas e inseri-los no espaço demanda um tempo, assim como aproximar esse novo público mais diverso também demanda paciência. Desde o ano de 2015 quando a temática sobre o Futebol feminino se desenvolvia muito já foi conquistado e é possível ver isto no espaço físico, contudo de modo sutil. Ou seja, é necessário destrinchar cada vez mais o conteúdo a fim de reafirmar ao público suas novas abordagens.

#### **4 EXPOSIÇÃO ONLINE: VISIBILIDADE PARA O FUTEBOL FEMININO**

Em setembro de 2015, juntamente com a criação do projeto sobre a visibilidade para o Futebol feminino, foi lançada a primeira exposição que visava a atualização do acervo da exposição de longa duração do Museu do Futebol, buscando uma maior inclusão da História da trajetória do Futebol Feminino no Museu. Segundo o relatório anual produzido em 2015 pelo Museu do Futebol, é possível observar a grande quantidade de acervos digitalizados que envolvem esta temática, dentre esses acervos encontram-se desde coleções pessoais das atletas profissionais até acervos ligados a mulheres praticantes do Futebol não-profissional.

Os dados apurados pela equipe do Museu demonstram que, no ano de 2015, quase 7 mil acervos foram digitalizados, o que instigou, por exemplo, a criação de uma exposição virtual lançada ao público em outubro no Google Cultural Institute. Internamente, foram desenvolvidos encontros que possibilitaram diversos debates sobre essa temática que dificilmente era discutida. Esses eventos foram muito importantes para a formação do novo público que o Museu buscava e que até hoje busca cativar.

Além da realização de mesas, palestras e debates diversos, no ano de 2015 o Museu também lança a exposição "As donas da bola", que diz respeito a um grupo de fotógrafas que, por meio de suas capturas, retratam o Futebol feminino por todo país. As fotografias impressas foram passadas para o Museu do Futebol visando uma remontagem do projeto da Visibilidade para o Futebol Feminino.

Ambas iniciativas foram promovidas pela equipe do Museu que, apesar de não contar com um site "super estruturado", mantinha a ligação com a rede por meio da criação de Hotsites, que são microsites com capacidade limitada. Foi por meio desses hotsites que foram promovidas as ações de divulgação destas exposições, também foi criado um boletim de divulgação para a exposição virtual.

Figura 17– Print do Relatório anual de 2015, boletim de divulgação



Fonte: [https://idbr.org.br/wp-content/uploads/2017/04/REL\\_ANUAL\\_MF\\_2015.pdf](https://idbr.org.br/wp-content/uploads/2017/04/REL_ANUAL_MF_2015.pdf), acesso em 11/04/2023.

Nos anos de 2016 e 2017, o projeto continuou a ser trabalhado pelas equipes do Museu do Futebol a fim de propagar o tema, mas também buscando demonstrar as outras cidades que recebiam a exposição, o amadurecimento da equipe quanto à temática.

Em 2017, ainda utilizando a plataforma do Google Cultural Institute, a equipe do Museu buscou reeditar algumas exposições já existentes, mas que foram desformatadas devido a uma atualização particular da plataforma, desfazendo o modelo inicial da Curadoria proposta

“As quatro mostras foram elaboradas na versão 1.0 da plataforma do Google. Esta empresa alterou, em 2017, sua forma de visualização e o conteúdo dessas mostras foi automaticamente transposto a um novo formato, não adequado à curadoria inicial. Foi feito, portanto, um trabalho de reedição cuidadosa desse material original, ajustando todo o conteúdo a novos layouts.” (RELATÓRIO ANUAL DO MF, 2017. pp. 63)

Essas atualizações que refazem a curadoria dessas exposições online que eram sustentadas em uma versão mais baixa, ou seja, com uma menor exigência nas questões de metadados, fazem com que seja necessária a inclusão das mesmas no que segundo Lévy (1999) denomina como hiperlinks que se situam no ciberespaço. A equipe do Museu já planejava desenvolver novas interfaces que comportassem melhor tais mudanças.

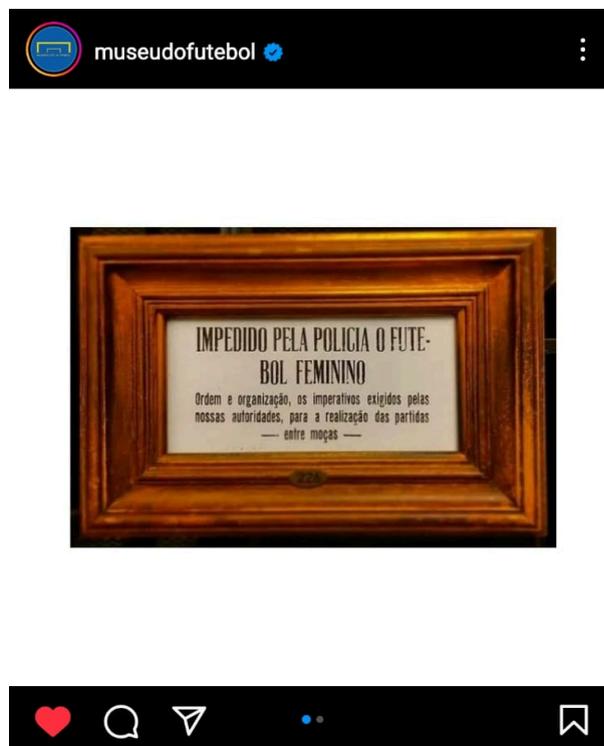
Segundo o Relatório anual de 2018, a exposição sobre a Visibilidade foi desenvolvida para ocupar pequenos espaços fisicamente e pequenos custos nas questões de montagem e desmontagem, o que possibilitou que fosse para diversas cidades desde a capital até as cidades do interior do estado de São Paulo, obtendo por volta de 25.940 visitantes.

A partir de 30 de setembro de 2020 o público passa a contar com o lançamento oficial de uma plataforma estável do Museu do Futebol contando com uma navegação simplificada na qual são desenvolvidas os planos e as articulações específicas, incluindo a exposição online Visibilidade para o Futebol Feminino. A exposição pode ser visitada no Google Arts & Culture, portanto, é resultado do projeto que vem sendo desenvolvido desde 2015.

A exposição conta com uma curadoria compartilhada e é amplamente divulgada na plataforma do Museu como também em suas redes sociais. É por meio de uma curadoria crítica e questionadora que se constrói a exposição online sobre a Visibilidade, apresentando os resultados quase gritantes de um projeto onde mulheres buscam garantir o seu lugar na História defendendo seu maior interesse que seria praticar o Futebol.

Mônica Saraiva, que foi assessora de imprensa no Museu do Futebol por 10 anos, realizou um click do Acervo da Fundação Biblioteca Nacional que representa de fato a proibição do Futebol entre mulheres. Essa imagem foi publicada no Instagram do Museu do Futebol em 14/04/2023 a fim de demonstrar o quanto já foi construído desde a época, a importância de continuar cativando esses temas e demonstrando de fato como o Futebol é plural.

Figura 18 – Print de um post no Instagram do MF



Fonte: Instagram, em 14/04/2023.

Esta publicação demonstra a proibição realizada pela polícia exigindo “ordem e organização” que eram os “imperativos exigidos pelas autoridades” que proibiam as partidas entre moças. Autoras como Aida Rechená trabalham esta temática abordando a construção social da atual imagem da mulher, compreendendo o que era esperado das mulheres e que nos faz refletir sobre as relações de poder na época que ditavam, basicamente, que se não entregarmos tal comportamento é essa resposta que receberemos

“A mulher da contemporaneidade é definida por um conjunto de preconceitos, estereótipos, categorias, atitudes, comportamentos, papéis sociais, imagens coletivas relacionadas com o corpo, crenças, superstições, mitos e etc. na maioria veiculados através dos meios de comunicação audiovisuais, cinema, revistas da especialidade e pelos sistemas educativos e ambiente familiar.” (RECHENA, 2011. pp. 208)

A partir das reflexões de Rechená (2011), passamos a compreender o que a sociedade objetifica e espera que a mulher seja. A autora utiliza os termos “mulher-esposa”, “mulher-mãe”, “mulher-dona de casa” e por necessidades econômicas “mulher-trabalhadora” e adota também um termo utilizado por Anne Marie Sohn em 1996, concordando que nunca como agora a mulher tem sido “mulher-orquestra” e isto acontecia ainda que houvesse uma crescente quando se trata de igualdade legal e legislativa.

A partir disto, o Museu do Futebol reafirma seu compromisso em tornar conhecida a História das mulheres que lutaram pelo direito de jogar bola e não só em mostrar sua História, mas demonstrar, por meio de iniciativas, que elas podem realizar aquilo que desejam. Ainda em 2015, foi veiculado na página do facebook do Museu um meme da jogadora Marta, que foi criado em homenagem ao recorde de gols atingidos pela mesma em jogos na seleção brasileira.

O meme obteve cerca de 9,2 mil curtidas e mais de 7 mil compartilhamentos, sendo visualizado por mais de 100 mil usuários. Isto colaborou para que a página do Museu no facebook ganhasse cerca de 905 mil seguidores, contudo, este tipo de conteúdo foi veiculado e compartilhado com certeza entre as mulheres e inclusive entre as aspirantes do Futebol, por meninas que anseiam chegar ao lugar que Marta chegou.

Figura 19 – Print do Relatório anual de 2015, “meme”.



Fonte: [https://idbr.org.br/wp-content/uploads/2017/04/REL\\_ANUAL\\_MF\\_2015.pdf](https://idbr.org.br/wp-content/uploads/2017/04/REL_ANUAL_MF_2015.pdf), acesso em 11/04/2023.

Esse sistema opera como uma via de mão dupla onde todo o sucesso de um meme, por exemplo, contribui com o Museu mas também com a causa feminina, trazendo para a rede social utilizada com mais frequência na época um tema que não era tão evidenciado.

Na exposição Visibilidade, encontramos inicialmente uma fotografia de Miraildes Maciel Mota, conhecida como “Formiga”, que atua como uma das grandes futebolistas brasileiras, e em uma tela inicial encontramos um questionamento: País do Futebol?

Neste momento a temática começa a ser desenvolvida apresentando ao visitante que parte da História do Futebol foi esquecida, esta importante peça do quebra cabeça que é o Futebol feminino regulamentado apenas em 1983 passou por apertados caminhos e um dos elementos enfrentados foi o fato do esporte ser considerado como incompatível com “a natureza” feminina.

Nesta exposição foi realizada uma curadoria que foi compartilhada com as atletas, árbitras e jornalistas de campo que compartilharam seus arquivos para serem trabalhados e tornados públicos pela CRFB. Por ter sido desenvolvida desde 2015 a exposição já foi itinerante, contudo, ocupar o espaço físico não era suficiente, inseri-la dentro da plataforma digital possibilitou um maior alcance da temática ainda que não seja possível estar no Pacaembu.

No decorrer da exposição é possível explorar alguns recursos como vídeos com as jogadoras da seleção, realizados pela equipe do Museu do Futebol a fim de aumentar o seu acervo, um dos depoimentos encontrados é o da jogadora Marta contando a sua trajetória com o Futebol feminino e das controvérsias enfrentadas pela mesma desde a infância, quando já se interessava em explorar mais do Futebol mas encontrava-se em “briga constante” com a família para participar de partidas com outras crianças que não fossem os primos por acharem esse gosto, essa vontade, “anormal”. Para Martelo Apud Rechen, (2011) o que acontecia nesse momento seria denominado a “internalização dos papéis de gênero e estereótipos” por partes dos familiares que são difundidas não só pelos familiares mas também na escola e nos meios de comunicação, esses papéis de gênero dizem respeito a

“[...] um conjunto de características culturais, a um conjunto de normas, de ideias definidas e instituídas pela sociedade que determinam o padrão de comportamento a ter por indivíduos no desempenho de uma função, segundo o seu estatuto ou posição”. Ou seja, o papel social é um conjunto de maneiras de agir institucionalizadas as quais corresponde uma conduta que deve responder às expectativas dos outros” (MARTELO 2004 Apud RECHENA 2011 pp.218)

Diante disto a visão obtida sobre Marta como menina seria frágil e dócil enquanto seus primos seriam duros, robustos e agressivos capazes de defendê-la. Marta relata que mesmo depois do seu primeiro contato com o Futebol profissional ainda escutava “piadinhas” e que isto não era bom, contudo nunca deixou de lado seu interesse no Futebol.

Realizar essas leituras a partir das exposições, demonstra o quanto existe por trás dessas histórias, envoltas no tema Futebol e o tanto que foi enfrentado por essas meninas até conseguirem o que tem hoje, diria que, ainda que existam tantas dessas iniciativas, a desigualdade entre tais “futebóis” ainda continua de pé, por exemplo, ao falar de Copa do Mundo Masculina os maiores destaques são oferecidos, a informação é veiculada por todas as redes de modo árduo e quando se trata de Copa do Mundo Feminina? A veiculação de informação acontece de forma muito lenta, ou seja, enfrentamos sempre o papel de conquistar nosso espaço. É de extrema importância que quem já veicula essas informações continuem a veicular e quem não o faz comece a repensar suas narrativas.

Uma das iniciativas realizadas pelo Museu que está pautada no relatório de 2020 demonstra o interesse crescente em temáticas diversas pelo público que já visitou o espaço físico. Esta pesquisa acontece devido a um questionário de captação de doações de pessoas físicas para o Museu do Futebol, a fim de compreender os tipos de conteúdo que podem gerar doações futuramente. São as chamadas ações de financiamento coletivo, “Matchfunding BNDES+” e em 2020 tais ações resultaram na criação do audioguia do Futebol Feminino no Brasil.

Vale ressaltar a lista de sugestões vindas do público, com temáticas que compreendem desde questões raciais, a própria causa do Futebol feminino, até questões voltadas à democratização das visitas ao espaço do Museu.

Figura 20 – Print do Relatório anual de 2020 do MF

O que seria determinante para você contribuir com o Museu do Futebol novamente? No caso de campanha relacionada a uma causa social, qual?
1. Qualquer uma
2. Voltada para questões raciais e de gênero
3. Ligado à democratização do acesso a museus, como exposição fora do museu em periferias e interior do estado, apoio a ligas de futebol de várzea, LGBT, o cruzamento entre futebol e política.
4. Campanhas ligadas ao racismo ou futebol feminino
5. Apoio à memória dos futebolistas locais. Apoio a pequenos clubes. Campanhas com recortes raciais, de gênero e sexualidade.
6. Futebol feminino e futebol de base
7. Futebol de base, futebol feminino.
8. Relacionada à diversidade.
9. Para ajudar crianças carentes.
10. Não sei responder.
11. Combate ao racismo no futebol.
12. Sobre homofobia, ou questões étnico-raciais relacionadas ao esporte.
13. Incentivo a jogadorAs de futebol
14. Qualquer campanha que tivesse como pauta o fim das opressões e a sua relação com o futebol.
15. Sobre Diversidade & Inclusão.
16. algo para público LGBT e pessoas com deficiência
17. ?
18. Não sei
19. Não sei. Depende da proposição feita por vcs
20. Feminismo e antirracismo
21. Luta contra o racismo, contra a homofobia, pela inclusão.
22. Que se ocupasse de fazer o Museu acessível a público maior

Fonte: [https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2021/03/REL\\_ANUAL\\_2020\\_CG04-2016.pdf](https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2021/03/REL_ANUAL_2020_CG04-2016.pdf), acesso em 15/04/2023.

São esses tipos de sugestões de ações que oferecem para a própria direção do Museu o que mais pode ser representado em seu espaço, em que podem melhorar não só no seu espaço físico mas também no virtual, incentivando-os de certa forma a produzir cada vez mais conteúdos plurais atrelados ao Futebol.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das reflexões dos diversos elementos que compõem a experiência dos visitantes da plataforma de um Museu, compreendemos a existência de uma equipe responsável por auxiliar nos processos de desenvolvimento de conteúdo. Ela pode compreender Museólogos, Curadores, Educadores, Editores e Adaptadores de conteúdo ao Google, dentre outros.

Os autores utilizados no decorrer desta pesquisa constroem um pensamento do que seria um espaço virtual, a sua versatilidade operacional, o complexo conjunto de elementos que são utilizados em um espaço físico mas que se articulam de forma precisa quando se trata de produzir o conteúdo e integrá-lo em plataforma, assim como expande seu interesse em compreender os diversos tipos de curadorias que podem ser realizadas dentro do universo tecnológico, trabalhando em conjunto com todas as equipes que compõem um Museu.

Autores como Bhaskar (2020), citam a Curadoria como um elemento seletor que pode abraçar diversos tipos de conteúdos, e no universo regido por “ter demais”, o realiza de forma muito precisa por meio de seus arranjos e refinamentos, fazendo com que todo este grupo de informação faça sentido.

Para o Museu do Futebol foi importante, desde 2015, realizar a junção de materiais para desenvolver exposições voltadas ao Futebol feminino. Durante este processo foram digitalizados mais de 3 mil itens e isto tornou-se um elemento efetivo para que pudessem ser alcançadas muitas das ações que se realizaram nos anos posteriores. Esta iniciativa também colabora para aumentar o engajamento nas causas sociais e interação com um público mais diverso que possa se ver representado neste espaço.

Os padrões sociais criados ao longo dos anos dificulta esse processo, pois ainda que grandes Instituições trabalhem a temática dos “futebóis” plurais, reaver este espaço no mundo e de fato ver sua História e sua luta sendo contada como qualquer outra temática que é vista com total relevância, como as copas do mundo disputadas por homens que são veiculada em redes sociais de forma ávida e em grandes veículos de comunicação como a TV aberta, torna-se um processo difícil. Remover a capa da invisibilidade jogada sobre a história do

Futebol feminino é um processo árduo e são essas iniciativas que fazem com que a sociedade acredite que é possível.

É importante observar os aspectos apontados por Rechená (2011) quando se analisa o que se espera de uma mulher apenas pelo seu estereótipo e como estas construções sociais refletem de forma contínua na sociedade nos dias atuais, estando no século 21 ainda é possível observar a sociedade trilhando, indicando as mulheres os caminhos que elas devem seguir e diante disto é possível observar atos de Resistência demonstrando que podemos e ocuparemos os espaços que achamos que devem ser ocupados independente do nosso gênero.

Como um veículo Cultural, o Museu do Futebol encontra-se em uma via de mão dupla ao escolher abordar essas temáticas em suas exposições, ao investir nesses temas o Museu recebe engajamento intenso como apresentado em seus relatórios e como trabalham com sistema de metas eles sempre alcançam seus objetivos pré-estabelecidos criando esse conteúdo e inserindo o mesmo tanto em seu espaço físico como na plataforma do Museu, e esse modo de articular as informações nos ambientes tecnológicos que obtém um caráter mais receptivo não tem falhado, entretanto, é necessário e esperado que este conteúdo ocupe de fato esse espaço pois construímos um lugar na História do Futebol e como isto será feito?

Em termos museológicos, essa discussão abrange diversos conceitos trabalhados entre os profissionais da área durante a sua formação, contudo, quando se trata de observá-los e discuti-los na prática sempre é realizado o direcionamento aos espaços físicos; é importante compreender e visualizar que as aplicabilidades destes conceitos existem também nas plataformas Digitais e que exigem, assim como no espaço físico, a dedicação de diversas equipes, investimentos e incremento de elementos diversos que compõe o espaço físico.

Se no espaço físico temos a preocupação de higienizar, realizar trabalhos técnicos como obter medidas dos objetos, acondicioná-los de forma adequada, isto também acontece nas plataformas Digitais dos Museus contudo essas ações são realizadas em suportes diferentes. Diante disto é importante que a Museologia busque se envolver cada vez mais no universo tecnológico buscando

compreender as extensões dos elementos que encontram-se em rede e logo fazer com mais frequência o uso de novas tecnologias em sua dinâmica.

Discutindo sobre os diversos aspectos tecnológicos e curadoria Michael Bhaskar cita

“Nossa tecnologia é uma máquina de geração de dados. Eles vêm de vários pontos: não só tuítes, fotos, vídeos no Youtube, mas também sensores (como hidrômetros em vinhedos ou termômetros em carros), cliques na web, contabilidade de empresas, prontuários médicos, geolocalização no celular, imagens de câmeras de segurança.” (BHASKAR, 2020. pp 30)

O autor preocupa-se em demonstrar que a tecnologia existe em diversos setores da vida, até naqueles que acreditamos que não a utilizam. O autor continua o desenvolver de seu pensamento

“De hit em bit, o mundo está sendo "danificado", transformando em dados brutos em termos pragmáticos, isto é, ao mesmo tempo um problema e uma oportunidade. É um problema porque o excesso de saída é inutilizável na forma bruta, é uma oportunidade porque há empresas que aprendem a processar e aproveitar esses dados para gerar informações úteis.” (BHASKAR,2020. pp 30)

Diante disso, compreendemos a existência de processos a serem desenvolvidos desde o contato com qualquer dado até que o mesmo se torne entendível, com a curadoria operando de forma seletiva, podando excessos. Não existe a possibilidade de reunir 3 mil acervos referentes ao Futebol feminino e entrega-los de forma solta e avulsa, é necessário que exista um trabalho entre as equipes de comunicação do Museu, equipe educativa, as equipes de curadores, as equipes responsáveis por tratar as imagens e produções audiovisuais a fim de proporcionar ao visitante um conteúdo coeso dentro das exposições.

Trilhando esses caminhos, O Museu do Futebol por meio das biografias de mulheres e grandes jogadoras busca demonstrar que existem possibilidades curatoriais diversas que produzem sentido para além de seu acervo, essas ações extramuros lidam com os processos de invisibilidade e de barreiras que impactam nas carreiras das mulheres que se dedicam ao Futebol trazendo possibilidades de mudança social.

Os processos de digitalização de acervos e a inclusão dos mesmos na plataforma Digital de um Museu, assim como todo este conjunto de trabalho, faz com que em momentos como a pandemia qualquer Museu se sinta pronto a continuar desenvolvendo suas atividades, trabalhando em um ambiente que obtém relevância e que está nas mãos da maioria das pessoas durante 24h por dia. Trabalhar essa temática em meio Museológico não diz respeito a ensinar alguém a “programar” e sim a observar, assim como é no espaço físico, a articulação dos conceitos trabalhados em sala agora em plataforma e no universo digital, podendo assim até de modo crítico contribuir para que esses processos continuem avançando.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Curadoria de informação e conteúdo na web:: uma abordagem cultural. In: CORRÊA, Elizabeth Nicolau Saad (org.). **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: Eca/Usp, 2012. p. 40-50. Disponível em: [https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook\\_curadoria\\_digital\\_usp](https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook_curadoria_digital_usp). Acesso em: 22 set. 2022

AMARAL, Inês. Participação em rede: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”. **Comunicação e Sociedade**, [S.L.], v. 22, p. 131-147, 15 dez. 2012. University of Minho. [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.22\(2012\).1278](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.22(2012).1278) Acesso em: 26 ago. 2022.

BARBOSA, Cátia Rodrigues; PORTO, Renata Maria Abrantes Baracho; MARTINS, Cesar Eugenio Macedo de Almeida. **MUSEUS: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO PARA UMA REALIDADE VIRTUAL**. 2012. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/183090>. Acesso em: 29 jul. 2022.

Bhaskar, Michael. **Curadoria: o poder da seleção no mundo do excesso** / Michael. Bhaskar; tradução de Érico Assis. - São Paulo: Edições Sesc. São Paulo, 2020.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. Tradução: Bruno Brulon Soares, Marília Xavier Cury. ICOM: São Paulo, 2013.

FERNANDES, Ricardo Alberton. **Perspectivas expográficas contemporâneas: as exposições do Museu da Imigração do Estado de São Paulo e do Museu do Futebol e suas contribuições para a apresentação da temática museológica**. 2017. 127 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Museologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

FERREIRA, Rubens Ramos; ROCHA, Luisa Maria G. M.. **Museus Virtuais: entre termos, conceitos e formatos**. In: Anais eletrônicos do XIX Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. Londrina: ANCIB, 2018.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço. **Ciências da Informação**, [s. l.], v. 33, n. 2, p. 97-105, 10 dez. 2004.

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

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu**. 2010. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Museologia e Patrimônio, Unirio, Rio de Janeiro, 2010. Cap. 3.

OGUIBE, Olu. O fardo da curadoria. **Concinnitas**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 5, p. 6-17, jul. 2004. Semestral.

PADILHA, Renata Cardozo; CAFÉ, Ligia; SILVA, Edna Lúcia da. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. **Perspectivas em Ciências da Informação**, [s. l.], v. 19, n. 2, p. 68-82, jun. 2014.

TERRA, Carolina Frazon. **Usuário-mídia: o curador das mídias sociais?** 2012. Disponível em: [https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook\\_curadoria\\_digital\\_usp](https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook_curadoria_digital_usp). Acesso em: 26 ago. 2022.

SILVA, Arthur Franco; ROCHA, Carlos Guilherme. A virtualização do museu do futebol como espaço de aprendizagem: diálogos com a cibercultura e cultura da convergência. **Plurais: revista multidisciplinar**, Salvador, v. 6, n. 2, p. 161-178, jul. 2021.

SOARES, Samara Sousa Diniz; STENGEL, Márcia. Netnografia e a pesquisa científica na internet. **Psicologia Usp**, [S.L.], v. 32, p. 1-11, 2021. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0103-6564e200066>.

SCHENKEL, Camila. Em quarentena: apontamentos sobre educação em museus em tempos de pandemia. **Porto Arte: Revista de Artes Visuais**, [S.L.], v. 25, n. 43, p. 1-16, 4 jun. 2020. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/2179-8001.108108>.

SCHEINER, Tereza Cristina. Repensando o Museu Integral: do conceito às práticas. **Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas**, v. 7, n. 1, p. 15-30, jan.-abr. 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

RECHENA, Aida Maria Dionísio. **Sociomuseologia e gênero: imagens da mulher em exposições de museus portugueses**. Tese de Doutorado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2011.

Relatórios Anuais (2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020) do Museu do Futebol disponíveis em <https://www.idbr.org.br/museu-do-futebol-2/https://www.idbr.org.br/museu-do-futebol-2/>, acesso em 11/04/2023.

Relatório do 3º quadrimestre de 2021 do Museu do Futebol disponível em <https://www.idbr.org.br/wp-content/uploads/2022/03/REL-3QUAD-2021-MF.pdf>, acesso em 11/04/2023.

