

## ENTRE O HUMANO, O OBJETO E O ALGORITMO: REPENSANDO O FATO MUSEAL NA ERA DA IA

Jaber Caetano da Silva Filho<sup>1</sup>

### Resumo

A inteligência artificial (IA) tem sido progressivamente incorporada por museus, enquadrada num discurso de modernização. Esta visão, contudo, ignora o seu estatuto de Tecnologia de Propósito Geral (TPG), capaz de transformar estruturalmente o campo cultural. Este artigo tem como objetivo analisar como a IA reconfigura o conceito de fato museal, a relação entre ser humano, objeto e museu, e as suas consequências políticas. A partir de uma metodologia de análise teórica, fundamentada na filosofia da tecnologia e em estudos de caso, a investigação demonstra que a IA desloca a agência institucional para plataformas corporativas e redefine o objeto como dado. Ao mesmo tempo, aponta que instituições e públicos desenvolvem táticas de resistência e apropriação crítica. Conclui-se que o desafio para os museus não é a adoção da tecnologia, mas a definição das condições éticas e políticas que garantam a soberania institucional e a pluralidade narrativa na sua implementação

**Palavras-chaves:** Museologia. Inteligência Artificial. Fato Museal. Tecnologia de Propósito Geral.

<sup>1</sup> Museólogo, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes, Culturas e Tecnologias da Universidade Federal de Goiás. Bolsista Capes.

## 1. Introdução

Museus em diferentes partes do mundo têm, nas últimas décadas, experimentado o uso de inteligência artificial em áreas como curadoria, personalização de visitas, análise de público e desenvolvimento de assistentes virtuais. Frequentemente, a literatura sobre o tema e a divulgação institucional apresentam essas aplicações sob um viés triunfalista, no qual a IA figura como um vetor de modernização e acessibilidade, supostamente capaz de redefinir por si mesma a experiência museológica.

Essa perspectiva, contudo, raramente problematiza os pressupostos que sustentam a própria noção de “inteligência” em sistemas algorítmicos. Da mesma forma, ignora-se que a IA não constitui apenas um recurso técnico, mas uma Tecnologia de Propósito Geral (TPG) que atravessa múltiplos setores e reorganiza instituições. Pesquisas recentes em políticas culturais digitais reforçam essa necessidade de um olhar crítico, ao alertar que sistemas algorítmicos tendem a acentuar desigualdades e a homogeneizar expressões culturais, favorecendo conteúdos de maior visibilidade em detrimento da diversidade (Cgi.br; Cetic.br, 2022). Tais preocupações, quando transpostas para o universo museológico, demonstram que a IA deve ser analisada não como mero suporte, mas como uma instância que impacta diretamente as formas de mediação cultural e as narrativas que são legitimadas.

A reflexão de Acemoglu e Johnson (2023) é esclarecedora a esse respeito, ao sustentar que o progresso tecnológico não representa um destino inevitável, mas um campo de disputas onde diferentes grupos determinam quem se beneficia de suas transformações e quem é marginalizado. Ao se considerar a IA como uma TPG, argumenta-se que sua introdução nos museus não deve ser compreendida como uma simples adição de ferramentas. Trata-se, na verdade, de um processo que reconfigura a própria estrutura do fato museal. Essa reconfiguração desloca a relação clássica estabelecida entre o ser humano, o objeto e o museu, dando origem a novas dinâmicas de mediação, poder e dependência estrutural.

O debate, portanto, precisa ser deslocado da pergunta “o que a IA pode fazer pelo museu?” para uma interrogação mais fundamental: “que tipo de museologia a IA está ajudando a construir e para quem?”. Este artigo se dedica a explorar as dimensões dessa transformação, analisando como a lógica algorítmica interfere em um dos conceitos centrais da museologia e quais as consequências políticas e epistemológicas que emergem desse processo.

## 2. O Fato Museal e seus deslocamentos tecnológicos

O conceito de fato museal, formulado por Waldisa Rússio Camargo Guarnieri na década de 1980, ocupa uma posição central na museologia latino-americana. Em sua elaboração teórica, o termo designa a relação profunda entre o ser humano e o objeto, um vínculo mediado pela instituição museológica. Não se trata, portanto, da mera existência de um acervo ou da presença de um público, mas do encontro que confere sentido cultural, histórico e social ao objeto musealizado.

Nessa perspectiva, o museu existe menos como um depósito material e mais como um espaço relacional, onde a experiência cultural se atualiza de modo permanente. A instituição atua como o catalisador que torna possível essa interação dotada de sentido, garantindo a sua preservação e a sua comunicabilidade ao longo do tempo. A essência do fato museal reside, assim, na articulação dessa tríade composta pelo sujeito, pelo objeto e pela instância mediadora que lhes confere um contexto.

Ao longo do tempo, a dinâmica museal incorporou diferentes avanços técnicos sem, contudo, alterar de modo estrutural a ontologia do objeto ou o núcleo do processo de decisão institucional. No século XIX, a fotografia permitiu novas formas de documentação e difusão do patrimônio, mas não substituiu o objeto como referência central. De maneira análoga, os audioguias e as exposições multimídia do século XX ampliaram o alcance das narrativas, mas operavam a partir de conteúdos previamente

definidos por curadores e educadores. Mais recentemente, as experiências de realidade aumentada e realidade virtual trouxeram possibilidades imersivas, como reconstituições históricas, mas ainda preservaram o objeto como eixo e mantiveram o museu como autoridade sobre o conteúdo.

Argumenta-se, entretanto, que a inteligência artificial se distingue desse conjunto. Ela não apenas acrescenta novas formas de acesso, mas introduz um processo de reconfiguração estrutural da relação museal, deslocando tanto o objeto quanto a mediação para o interior de lógicas algorítmicas mais amplas.

### 3. A inteligência artificial como Tecnologia de Propósito Geral

O conceito de Tecnologia de Propósito Geral (TPG) foi formulado no campo da economia para designar inovações cujos efeitos são transversais, transformando múltiplos setores da sociedade, a exemplo da máquina a vapor ou da internet (Bresnahan; Trajtenberg, 1995; Helpman, 1998). Tais tecnologias não se restringem a aplicações específicas; ao contrário, inauguram regimes técnicos capazes de reorganizar cadeias produtivas, instituições e mesmo práticas culturais consolidadas. A sua adoção, portanto, tende a gerar não apenas ciclos de desenvolvimento, mas também desequilíbrios sociais e dependências estruturais (Lipsey; Carlaw; Bekar, 2005).

A inteligência artificial tem sido progressivamente reconhecida como uma TPG contemporânea, não somente por sua capacidade de automatização, mas sobretudo por sua penetração em diferentes camadas da vida social, da saúde à gestão urbana (Brynjolfsson; McAfee, 2014). O caráter transversal da IA implica que sua presença nos museus não pode ser interpretada como a simples adição de ferramentas. Ela reconfigura a própria estrutura museológica ao redefinir a natureza dos objetos, que passam a ser tratados como dados, e a mediação institucional, agora atravessada por infraestruturas algorítmicas externas e opacas.

Essa reconfiguração impõe uma análise crítica do fenômeno. A reflexão de Acemoglu e Johnson (2023) reforça a necessidade de problematizar tal enquadramento, ao argumentar que os efeitos de uma TPG não são determinados por sua natureza técnica, mas pelas escolhas políticas e sociais que definem quem se beneficia de seus impactos. Ao situar a IA nesse horizonte, torna-se imperativo deslocar a pergunta habitual “o que a IA pode fazer pelo museu?” para outra, mais incisiva e politicamente situada: “que tipo de museologia a IA está ajudando a construir e para quem?”.

A questão deixa de ser meramente operacional e passa a ser de ordem epistemológica e política. A experiência do público, por exemplo, torna-se personalizada, mas ao custo de ser filtrada por processos invisíveis de seleção e classificação que podem tanto empobrecer a diversidade de encontros com o acervo quanto orientar a interpretação segundo interesses comerciais. A análise da IA como TPG exige, portanto, um exame atento das novas relações de poder que se estabelecem quando a mediação cultural é crescentemente delegada a sistemas externos.

#### 4. O Fato Museal na Era da Inteligência Artificial

O conceito de fato museal, ao longo de sua trajetória, demonstrou flexibilidade para acolher diferentes avanços tecnológicos sem perder sua estrutura fundamental. Fotografias, catálogos digitais e dispositivos imersivos, embora tenham expandido as possibilidades de mediação, não alteraram a centralidade da relação entre ser humano, objeto e museu. Tais recursos acrescentaram camadas interpretativas ou de acessibilidade que aprimoraram a experiência, mas sempre preservando o objeto como referência ontológica e o museu como a instância de decisão sobre a narrativa expositiva.

Esse movimento de absorção técnica não é recente. Ao refletir sobre os museus na era do virtual, Meneses (2007) já havia apontado que o entusiasmo com as tecnologias digitais vinha acompanhado de promessas de mudanças radicais que, na prática,

resultaram principalmente na incorporação de ferramentas para ampliar o acesso à informação. O ambiente virtual funcionava como uma extensão, uma camada adicional de mediação visível que não chegava a deslocar a tríade fundamental da experiência museológica.

Com a inteligência artificial, entretanto, a configuração se altera de maneira substantiva. Diferentemente das tecnologias anteriores, que operavam como extensões da mediação, a IA introduz processos algorítmicos muitas vezes invisíveis, capazes de redefinir o acesso, a circulação e a própria constituição dos objetos. Obras de arte são convertidas em conjuntos de dados manipuláveis, enquanto narrativas expositivas podem ser geradas dinamicamente por sistemas de recomendação. A relação do visitante com o acervo passa a ser filtrada por algoritmos que personalizam percursos, frequentemente ao custo de restringir a pluralidade de encontros possíveis. Esse deslocamento indica que o fato museal já não se sustenta exclusivamente na tríade clássica. Ele se inscreve em uma dinâmica ampliada, na qual infraestruturas algorítmicas globais assumem um papel ativo na mediação, controladas majoritariamente por corporações tecnológicas.

Desse modo, a IA não apenas adiciona uma nova forma de mediação, mas inaugura uma modalidade distinta de fato museal, marcada pela opacidade dos sistemas, pela reconfiguração ontológica do objeto e pela redistribuição de agência entre humanos e algoritmos. Essa reconfiguração fundamental exige, portanto, um arcabouço teórico robusto para ser devidamente analisada.

## 5. Aportes Teóricos para a Crítica

A compreensão da inteligência artificial como fator de deslocamento do fato museal exige um diálogo com a filosofia da tecnologia. A noção de *Gestell* (enquadramento), de Martin Heidegger (2007), oferece um primeiro aporte, ao descrever a técnica moderna não como um mero instrumento, mas como um modo de revelar o mundo que transforma tudo em recurso disponível e manipulável. Aplicada à museologia,

essa perspectiva sugere que a IA redefine a ontologia do objeto museal ao convertê-lo em dados passíveis de recombinação, reduzindo-o a uma função em lógicas de classificação e circulação. Andrew Feenberg (2002) complementa essa visão ao recusar a ideia de neutralidade técnica, destacando que toda tecnologia carrega valores e estruturas de poder. No caso da IA, os sistemas utilizados nos museus não refletem apenas escolhas institucionais, mas são atravessados por vieses e interesses de infraestruturas corporativas globais. O deslocamento do poder decisório para plataformas externas evidencia que a IA não é um recurso de apoio, mas uma instância que promove a redistribuição política da mediação cultural, muitas vezes de forma opaca.

A análise se aprofunda com outras contribuições teóricas. A obra de Gilbert Simondon (2012) permite compreender a IA como um regime de individuação técnica, um processo em constante evolução que produz novas formas de relação entre humano, objeto e instituição. Essa dinâmica insere o fato museal em uma lógica de transformação contínua, na qual a própria configuração da experiência pode ser dinamicamente reprogramada por sistemas externos. Por fim, Giorgio Agamben (2009) define os dispositivos como estruturas que capturam, orientam e governam gestos e discursos. Ao enquadrar a IA como um dispositivo, percebe-se que sua introdução nos museus não apenas amplia as possibilidades de interação, mas captura o encontro museal para reinscrevê-lo em lógicas algorítmicas de governamentalidade.

Nesse sentido, o fato museal reconfigurado pela IA deixa de ser uma questão puramente técnica e se afirma como um campo de disputa política. É nesse campo que se decide quais memórias, narrativas e públicos serão reconhecidos, quais serão otimizados e quais serão estruturalmente silenciados.

## 6. Discussão: Museus, Poder e Governamentalidade Algorítmica

A análise desenvolvida até aqui demonstra que a inserção da IA nos museus transcende um discurso sobre modernização ou uma lista de aplicações. Como Tecnologia

de Propósito Geral, a IA reorganiza a ecologia do fato museal ao redistribuir agência entre visitantes, acervos e plataformas. Nesse processo, emergem tensões evidentes sobre poder e governança cultural. O progresso tecnológico, como argumentam Acemoglu e Johnson (2023), é sempre o resultado de disputas sociais sobre quem controla as ferramentas e quem se beneficia de seus efeitos. No campo museológico, a questão central passa a ser quem detém o controle sobre as infraestruturas de IA.

Observa-se um deslocamento em que a mediação cultural, antes conduzida por curadores e educadores, torna-se crescentemente compartilhada ou mesmo subordinada a corporações de tecnologia que gerenciam os algoritmos, os dados e os sistemas de recomendação, alterando fundamentalmente as relações de poder no setor.

Exemplos recentes tornam esse deslocamento visível. A exposição no *Nasher Museum of Art*, organizada integralmente por um sistema de IA generativa em 2023, evidencia como a agência interpretativa pode ser transferida para mecanismos externos e opacos. De modo complementar, a plataforma *Google Arts & Culture* centraliza a mediação de milhares de acervos sob critérios algorítmicos próprios, que podem enfraquecer a soberania narrativa das instituições em troca de visibilidade global.

Adicionalmente, o teste de chatbots como o do *Metropolitan Museum of Art* introduz o risco de "alucinações", narrativas inventadas ou simplificadas que comprometem a integridade da mediação ao serem fabricadas por um sistema externo que pode descontextualizar o objeto. Juntos, esses casos ilustram uma tendência de externalização da autoridade curatorial e interpretativa para sistemas algorítmicos, cujos funcionamentos e interesses nem sempre se alinham com a missão pública dos museus.

Este cenário sugere que a IA opera como um dispositivo de governamentalidade, na acepção de Agamben (2009), ao orientar os modos de ver e atribuir sentido às coleções. A transformação do objeto em dado e da mediação em processamento algorítmico abre espaço para novas formas de dependência e invisibilização, onde a promessa de acesso pode mascarar a homogeneização de narrativas. O relatório *Gartner Hype Cycle* (2025) contextualiza esse momento, situando a IA generativa em uma fase de "desilusão" e



apontando para tendências que intensificam os dilemas de soberania. Contudo, como lembra Feenberg (2002), a tecnologia é um campo de disputa. Reconhecer os riscos não implica em recusa, mas na necessidade de apropriações críticas. O desafio para os museus não é decidir se a IA deve ser adotada, mas definir sob quais condições políticas e éticas esse processo pode fortalecer, em vez de diminuir, o caráter democrático do campo museológico.

## 7. Resistência e Apropriação Crítica da IA nos Museus

Se a inteligência artificial desloca a agência museológica para infraestruturas corporativas, o desafio consiste em formular estratégias de resistência que proponham apropriações críticas em vez de uma simples recusa. A tecnologia, como lembra Feenberg (2002), é um campo de disputa que pode ser socialmente reorientado. A IA não é, portanto, um destino inevitável, mas um objeto de mediações éticas e políticas. Nessa direção, Simondon (2012) destaca que o desenvolvimento de um objeto técnico depende das relações sociais em que se inscreve. A questão, assim, não é aceitar ou rejeitar a IA, mas indagar sob quais condições ela pode ser utilizada para reforçar a soberania cultural.

Este debate articula-se com o campo das políticas culturais, onde relatórios do Comitê Gestor da Internet no Brasil e o Cetic.br (2022) e recomendações da UNESCO (2021) oferecem diretrizes para uma governança digital que assegure diversidade e transparência. Tais documentos servem como referência para que museus de diferentes portes estruturam políticas próprias, tornando-se agentes ativos na regulação cultural da IA em vez de meros adotantes de tecnologias proprietárias.

As formas de resistência se materializam em práticas institucionais concretas. O uso de tecnologias de código aberto, por exemplo, permite que museus evitem a dependência de plataformas comerciais e tenham maior controle sobre o tratamento de dados. De forma complementar, colaborações com universidades e laboratórios de pesquisa ampliam a capacidade técnica das equipes e ajudam a desenvolver aplicações

adaptadas aos contextos locais. A resistência, contudo, não se esgota em aspectos técnicos ou normativos.

Os museus podem também tematizar criticamente a própria IA em suas práticas curatoriais e educativas, com exposições que revelem o funcionamento de algoritmos ou que explorem seus vieses sociais. Ao fazer isso, a instituição não apenas "usa" a IA, mas a inscreve como um objeto de debate político, ampliando a consciência crítica do público. Em síntese, resistir à governamentalidade algorítmica significa propor condições para que a adoção da tecnologia reforce a autonomia institucional e a pluralidade de narrativas, transformando os museus em laboratórios de experimentação sociotécnica que questionem os modelos dominantes de mediação.

### 7.1. A Agência do Público na Era da Inteligência Artificial

A presença da IA nos museus tende a ser narrada a partir da lógica institucional, como um recurso para otimizar a experiência do visitante. Reduzir o público a um receptor passivo da mediação algorítmica, entretanto, seria ignorar sua dimensão ativa. As práticas culturais, como lembra Michel de Certeau (1994), são atravessadas por “táticas” de apropriação, em que os sujeitos utilizam as estruturas de maneiras imprevistas.

Exemplos recentes tornam essa agência visível. Na exposição do *Nasher Museum of Art* em 2023, integralmente gerada por IA, muitos visitantes interagiram de forma crítica, testando os limites das escolhas algorítmicas e apontando suas incoerências (Duke Cronicle, 2023; Merritt, 2023). O público, nesse caso, não apenas consumiu a narrativa proposta pelo sistema, mas a colocou em questão, expondo a opacidade do processo e afirmando seu papel ativo na construção de sentido. Essa postura investigativa transforma o visitante de espectador em auditor da lógica algorítmica.

De forma semelhante, a interação do público com um chatbot no *Metropolitan Museum of Art* em 2024 revelou a capacidade de subverter o uso previsto da tecnologia

por meio de interações lúdicas e irônicas que exploravam as falhas do sistema (Hardy, 2024). Além dessas táticas individuais, a agência se manifesta em práticas coletivas. Comunidades ligadas a movimentos como os GLAM Labs e a Europeana têm se apropriado de bases de dados abertas e algoritmos para criar narrativas alternativas e enriquecer acervos, tornando-se coprodutoras ativas de conhecimento (Europeana Pro, 2023; Mahey *et al.*, 2019). Essas práticas evidenciam que o componente humano da tríade museal se reinventa em novas formas de apropriação e resistência.

É prudente ponderar, contudo, que tais táticas críticas podem não ser representativas da totalidade dos visitantes, coexistindo com uma ampla recepção passiva da mediação algorítmica. Precisamente por isso, o reconhecimento da agência do público se torna um imperativo: ele não apenas fortalece a dimensão democrática da museologia, mas aponta para a urgência de os museus incorporarem a participação ativa em suas políticas digitais, capacitando comunidades a se tornarem coautoras críticas das narrativas algorítmicas, e não meras consumidoras.

## 8. Considerações Finais

A discussão proposta neste artigo buscou deslocar a visão de que a inteligência artificial constitui apenas um novo conjunto de ferramentas para os museus. Ao ser compreendida como Tecnologia de Propósito Geral, a IA revela-se um fator de transformação estrutural do campo, capaz de reconfigurar a ontologia do objeto e a mediação institucional.

O fato museal, nesse contexto, não é suprimido, mas reinscrito em uma dinâmica ampliada, marcada por infraestruturas algorítmicas que introduzem novas camadas de opacidade e disputa política. Essa constatação exige a recusa tanto da narrativa triunfalista sobre o progresso tecnológico quanto de uma rejeição simplista da tecnologia. O caminho mais produtivo consiste em reconhecer a IA como um dispositivo atravessado por valores, cujos efeitos dependem das escolhas institucionais que regulam seu uso. Assim, a

interrogação central que permanece é: que tipo de museologia a IA está ajudando a construir e para quem?

Ao longo do texto, foram identificados três eixos de agência em disputa: o museu, a tecnologia e o público. A instituição museológica enfrenta o risco de perda de poder decisório, mas detém a capacidade de tensionar os usos dominantes por meio de apropriações críticas. A IA, por sua vez, não atua como ferramenta neutra, mas como um dispositivo de governamentalidade que redefine as formas de narrar o patrimônio. Finalmente, o público não se posiciona como receptor passivo, mostrando-se capaz de subverter as lógicas dos sistemas e coproduzir narrativas.

Para os museus, o desafio é buscar alternativas que reforcem a pluralidade, a soberania institucional e a justiça cultural. Mais do que implementar novos sistemas, trata-se de repensar o papel da tecnologia na experiência museal. Como agenda de pesquisa, aponta-se a necessidade de explorar empiricamente as respostas institucionais a esse cenário e de aprofundar o debate teórico sobre os modos de resistência que podem emergir.

## Referências

ACEMOGLU, Daron; JOHNSON, Simon. **Poder e progresso**: nossa luta milenar por tecnologia e prosperidade. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2023.

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009. p. 25-54.

BRESNAHAN, Timothy F.; TRAJTENBERG, Manuel. General purpose technologies “engines of growth”. **Journal of Econometrics**, v. 65, n. 1, p. 83-108, 1995. DOI: [https://doi.org/10.1016/0304-4076\(94\)01598-T](https://doi.org/10.1016/0304-4076(94)01598-T).

BRYNJOLFSSON, Erik; MCAFEE, Andrew. **The second machine age**: work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies. New York: W. W. Norton & Company, 2014.



CGI.br; CETIC.br. **Estudos setoriais: Inteligência artificial e cultura**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil / Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação, 2022. Disponível em: [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/20220928131646/estudos\\_setoriais-inteligencia\\_artificial\\_e\\_cultura.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/20220928131646/estudos_setoriais-inteligencia_artificial_e_cultura.pdf). Acesso em: 8 set. 2025.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

DUKE CHRONICLE. Duke University Nasher Museum explores AI in curation with “Art + AI” ChatGPT exhibit. **Duke Chronicle**, out. 2023. Disponível em: <https://www.dukechronicle.com/article/2023/10/duke-university-nasher-museum-artificial-intelligence-curation-exhibit-art-ai-chatgpt>. Acesso em: 8 set. 2025.

EUROPEANA PRO. AI in relation to GLAMs. **Europeana PRO**, 12 dez. 2019. Atualizado em: 6 nov. 2023. Disponível em: <https://pro.europeana.eu/project/ai-in-relation-to-glams>. Acesso em: 8 set. 2025.

FEENBERG, Andrew. **Transforming technology: a critical theory revisited**. Oxford: Oxford University Press, 2002.


GARTNER, Inc. Gartner Hype Cycle Identifies Top AI Innovations in 2025. **Gartner Newsroom**, 5 ago. 2025. Disponível em: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2025-08-05-gartner-hype-cycle-identifies-top-ai-innovations-in-2025>. Acesso em: 8 set. 2025.

HARDY, Rebecca. OpenAI enriches fashion exhibit at the Met with bespoke AI chat experience. **Blooloop**, 21 ago. 2024. Disponível em: <https://blooloop.com/museum/news/openai-the-met-develop-ai-chatbot-for-fashion-exhibit/>. Acesso em: 8 set. 2025.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: HEIDEGGER, Martin. **Ensaios e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 11-38.

HELPMAN, Elhanan (ed.). **General purpose technologies and economic growth**. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.

LIPSEY, Richard G.; CARLAW, Kenneth I.; BEKAR, Clifford T. **Economic transformations: general purpose technologies and long term economic growth**. Oxford: Oxford University Press, 2005.



MUSEUS,  
COMUNICAÇÃO  
E TECNOLOGIA:  
CONECTANDO PÚBLICOS  
NO MUNDO DIGITAL  
2º SIMPÓSIO DO MUSEU DE MARIANA

MAHEY, Mahendra, *et al.* *Open a GLAM Lab* (Open a GLAM Lab-10-screen). Doha, Qatar: International GLAM Labs Community, Book Sprint; 2019. 164 p. DOI: 10.21428/16ac48ec.f54af6ae. Disponível em: [https://glam-labs.s3.amazonaws.com/media/dd/documents/Open\\_a\\_GLAM\\_Lab-10-screen.9c4c9c7.pdf](https://glam-labs.s3.amazonaws.com/media/dd/documents/Open_a_GLAM_Lab-10-screen.9c4c9c7.pdf). Acesso em: 8 set. 2025.

MENESES, Ulpiano T. B. de. Os museus na era do virtual. In: BITTENCOURT, José Neves; GRANATO, Marcus; BENCHETRIT, Sarah F. (Orgs.). **Museus, Ciência e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2007. p. 48-70. Disponível em: <https://museologiavirtual.unirio.br/repositorio/virtualidade-3/os-museus-na-era-do-virtual/>. Acesso em: 19 ago. 2025.

MERRITT, Elizabeth. Curatorial Chatbot: an experiment with AI at the Nasher Museum of Art. **American Alliance of Museums**, 28 nov. 2023. Disponível em: <https://www.aam-us.org/2023/11/28/curatorial-chatbot-an-experiment-with-ai-at-the-nasher-museum-of-art/>. Acesso em: 8 set. 2025.

NASHER Museum of Art. **Act as if you are a curator: an AI-generated exhibition**. Durham: Duke University, 2023. Disponível em: <https://nasher.duke.edu/exhibitions/act-as-if-you-are-a-curator-an-ai-generated-exhibition/>. Acesso em: 19 ago. 2025.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 2012.

UNESCO. *Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial*. Paris: UNESCO, 2021. Disponível em: [Recomendação sobre a Ética da Inteligência Artificial - UNESCO Digital Library](#). Acesso em: 25 ago. 2025.