

Revista Iberoamericana de Turismo



PARA ALÉM DOS MUROS: OS ACERVOS DOS MUSEUS NO CIBERESPAÇO

José Claudio Alves de Oliveira

Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal da Bahia, Brasil.

Professor da Universidade Federal da Bahia, Brasil.

E-mail: claudius@ufba.br

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar a possibilidade de comunicação e de busca de informações sobre os objetos dos Museus Virtuais (MVs) on-line entre pesquisador e instituição. Nesse sentido, o texto é guiado por três cases, desenvolvidos como metodologia, que procuram tecer comparações entre MVs e Museus Presenciais (MPs), nos aspectos que ligam as informações dos objetos, a qualidade e quantidade dessas informações e a quantidade do acervo do MV. Com esse objetivo, os três *cases* abordam tentativas de comunicação que pesquisadores e uma professora de História da Arte mantiveram para trabalharem os seus temas de pesquisa e aula respectivamente em MVs. A metodologia – ligada ao estudo de caso – criou três situações que, aqui, intencionam verificar o potencial dos MVs que possuem interfaces presenciais.

Palavras-chave: Case. Museu. Museu virtual. Ciberespaço.

1 O MUSEU: NOVOS CAMINHOS

Os espaços museísticos foram se transformando e aproximando de novas estéticas, categorias e perfis paisagísticos e sociais que os cercam desde quando os museus abriram-se para novas experiências. Os museus passaram a acompanhar a evolução tecnológica e enquadrar suas linhas de trabalho e desenvolvimento científico. Isso em praticamente todos os seus sistemas: documentação, exposição, educação, conservação. Podemos também alargar para os subsistemas, quando o museu se articula com fatores que são de intensa retroação ao seu desenvolvimento. Falamos do divertimento, do turismo, da culinária, shows, teatros, vernissages.

A permanência dos tradicionais Museus-Casa e dos Museus-Jardim é uma constante que reserva as origens do “velho museu”, numa demonstração de continuidade da estética museística que remonta à Antiguidade Clássica (BARRETO, 2000). Dentro dessa observação pode-se notar o grande empreendimento das instituições museísticas em construir suas interfaces virtuais aportadas na Internet. Nesse sentido, uma nova concepção museográfica envolve hoje projetos que clareiam o marketing, a divulgação publicitária, as chamadas para vernissages e exposições, as tentativas de uma democratização da informação com a participação do cidadão comum e, por fim, o esforço – diante da tecnologia – de colocar o acervo, os dados e as informações na rede.

A partir de 1994, com o advento da Internet, a museologia passou a verificar um possível espaço para exposições, pesquisa e divulgação: o ciberespaço. Com isso, surgiu um novo conceito de museu que “decorre do nascimento de uma nova sociedade: a sociedade

da informação, e da sua cultura. Estas se definem por uma mudança contínua que afeta todas as esferas da vida e, decorrentemente, também a uma mudança contínua do sentido e do valor” (LLUSSÀ, 2002). Além disso, levando em conta essa mudança sócio-comunicacional, na “sociedade em rede é o espaço, não mais físico, mas de fluxos de informação, que passa a organizar o tempo” (LEMOS, 2001, p.17).

Todavia, esse novo tipo de museu, em plena era digital, vem enfrentando problemas que estão ligados ao contato entre observador e acervo, principalmente quando se fala da apresentação dos objetos e da disponibilização de informação dos objetos da coleção. Informações não dos nomes, épocas e materiais apenas, ou muito menos das suas localizações; menos ainda informações sobre salas, horários, bilhetes etc., do museu. Falamos de informações científicas que podem auxiliar pesquisadores, estudantes e até curiosos de determinadas categorias de acervos.

Com os exemplos que se seguem neste texto, observaremos as barreiras, as dificuldades e a ilogicidade constituídas num caminho que até então diminui o tempo e o espaço, mas que, na pesquisa científica e na pedagogia, esse fator não traz conteúdos propícios para níveis de dados e informações de porte avançado. Os cases a seguir ajudarão a compreender os museus virtuais (MVs) no seu estágio atual, ainda carentes de ajustes para se chegar ao nível de interação entre sistemas e ambientes que se encontram os museus presenciais (MPs).

2 O MUSEU TRADICIONAL E A INTELIGÊNCIA COLETIVA

A grande maioria dos museus se apresenta como edifícios convertidos ou adaptados, alguns com anexos modernos, é o caso do Louvre e do British Museum, dois grandes museus enciclopédicos. Do acervo gigantesco exibido in natura pouco é apresentado via rede. A qualidade individual das imagens dos objetos por vezes deixa a desejar, falta a terceira dimensão, e nem mesmo se pensa numa realidade aumentada. Os vídeos não são dedicados a objetos particulares, revelam a museografia e o edifício como panos de fundo. Exigem uma série de downloads de software de vídeo e imagem. O texto é verbético, mas links externos ajudam a clarificar o conteúdo do objeto.

Salvo alguns poucos MVs, os sistemas de documentação são, via de regra, inacessíveis para o visitante internauta. Todos os links apontam para os serviços dos próprios museus; há links externos, embora inexistentes em muitos sites observados. Há interatividade que não se limita a um contato via e-mail, fax e telefone, além do endereço postal.

Ainda em 1999 Pierre Lévy (p. 203) dizia que o acesso no ciberespaço está para todos. “Mas não se deve entender por isso um ‘acesso ao equipamento’, a simples conexão técnica que, em pouco tempo, estará de toda forma muito barata, nem mesmo um ‘acesso ao conteúdo’ (consumo de informações ou de conhecimentos difundidos por especialistas)”. O que realmente interessa é “entender um acesso de todos aos processos de inteligência coletiva, quer dizer, ao ciberespaço como sistema aberto de autocartografia dinâmica do real, de expressão das singularidades, de elaboração dos problemas, de confecção do laço social pela aprendizagem recíproca, e de livre navegação nos saberes”. (Lévy, 1999)

3 SUBSUMINDO O CASE A LÉVY

Há aspectos ciberespaciais também num museu-edifício. Porque mesmo um espaço físico pode servir de suporte para a criação de um espaço virtual no imaginário do visitante

ou na disponibilidade que uma instituição pode servir ao público, como na ampliação dos meios tecnológicos para interação com os objetos e suas informações. Falamos do uso dos tablets e smartphones da entrada à saída do museu. Esses equipamentos podem servir de auxílio de “banco de trocas e reservas” de conteúdos da arquitetura ou objeto exposto.

Já o ciberespaço, no sentido lato, não depende de dispositivos eletrônicos que são presentes na arquitetura, na disposição de objetos, efeitos de luz e muitos outros aspectos que deixam o visitante “viajar” na sua imaginação, no seu ciberespaço (Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA) no sentido lato.

Sim, o museu-edifício pode servir também do ciberespaço, quando há disponibilidade de quiosques multimídia ou de redes ubíquas internas que facilitam a informação dos objetos expostos. Seria o uso de equipamentos numa arquitetura (de pedra) que possibilitam a navegação. Há notícias de experimento da arte computacional on-line desenvolvida durante vernisages. (se interpretado de forma estreita). Os quiosques ficam direcionados ao sistema de comunicação (exposição), auxiliam na leitura do objeto; são prontificados também para o circuito do museu, informando “onde você está” e “o que pode encontrar”. Em museu de tecnologia eles são criados para auxiliar experimentos em música e em física. Não há notícias de que quiosques possuam o sistema de documentação. Seria até “out” para o museu, pois eles tirariam a importância de ter a sala de pesquisa documental no edifício.

Para Pierre Lévy (1999), “o acesso no ciberespaço está para todos”. Será que o pouco que é exibido via rede “está para todos” no sentido de Lévy (1999, p. 63-64, p. 145-155)? Podia-se dizer que sim. O esquema todos-todos significa a informação (pobre ou rica) no universo em que muitos acessam ao mesmo tempo. Pelo menos há grande probabilidade que isso aconteça, se tomarmos o “todo” como o universo dos internautas, excluindo os sem acesso. No entanto, a exclusão digital é esperada ser cada vez mais reduzida.

Embora todos possam entrar, por exemplo, no Louvre, é duvidoso que ele seja “para todos” no sentido de Lévy. Pela rede não têm acesso a todo o acervo. É como se entrássemos na primeira sala do edifício e lá estivessem 16 objetos, e depois as portas se fechassem para as demais salas.

O Louvre é um dos maiores museus do mundo. Mas em sua interface na Internet disponibiliza uma busca no sistema documental, onde apresenta uma pequena percentagem do seu acervo, e por outra via procura fazer com que o visitante interaja com as suas peças, criando salas virtuais própria; em um terceiro momento ele não passa de um pequeno aspecto museístico informativo e ilustrado, com informações capacitadas somente a horários da instituição, com objetos apresentados, ainda, em pequenas e parcas dimensões.

E quando falamos de visitas presenciais, ele não é para todos, porque depende de uma deslocação física impossível para “todos”. Presencialmente ele possui várias barreiras que impedem a presença de todos. Mas esses todos, conectados, em qualquer canto do mundo podem ter o “catálogo eletrônico Louvre”, ou seja, podem entrar no museu virtual – o que seria dizer, hoje, em torno de 0,2% do MP.

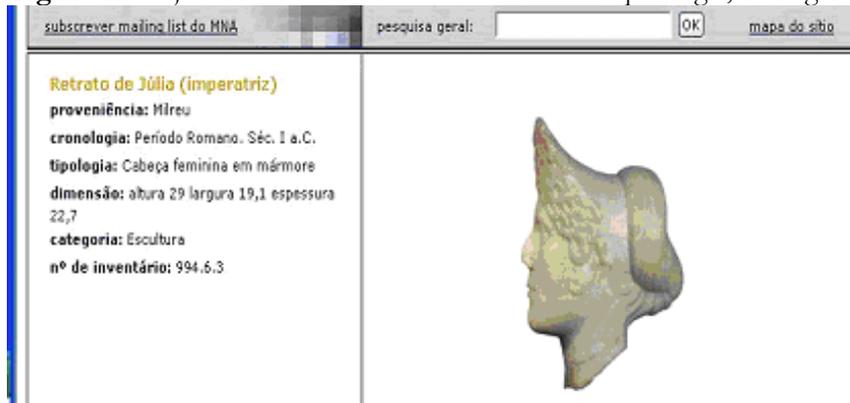
Por que para Lévy não basta o consumo de imagens? Porque elas em si só não informam. E os MVs estão, ainda, num aspecto de marketing, do “catálogo eletrônico” que apenas divulga o museu, salvo poucos exemplos e com exceção dos “cibermuseus” (museus totalmente digitais). E mesmo nesses, segundo o citado de Lévy, o acesso ao conteúdo “para todos” não se exaure na contemplação de imagens, enquanto não provoca uma dinâmica social. Tal dinâmica surge, quando nos virtuais totais o observador não é passivo, ele envia informações para o acervo, ele entra em debates, coloca sua imagem e textos. Muda a dinâmica social porque o museu agora passa a ser uma ponte para

encontros e descobertas, digamos, universais. Por exemplo, há dois anos um estudante conseguiu localizar um pesquisador e solicitou material sobre ex-votos. Ele o localizou em um museu que possui a história de vida de cidadãos comuns; fez um contato via e-mail e o pesquisador enviou os textos que ele precisava. É uma dinâmica, pois modifica a ação social (STOCKINGER, 2003)

Para isso não somente a qualidade de imagens é essencial. Outros fatores, como a virtualidade do objeto na tela, o fato dela se encontrar à frente, sem esforço de deslocação, compensa a qualidade, deixando para a imaginação completar o resto. O essencial poder está no mero fato de estar acoplado de forma “inédita” e interativa. (STOCKINGER, 2003)

Assim, a qualidade precária das imagens não prejudica muito uma “autocartografia dinâmica do real” (STOCKINGER, 2003) Na medida em que se trata de um sistema aberto, com singularidades e problemas, tal cartografia já conta com a precariedade, a falta, a abertura à crítica. Portanto, a precariedade não é apenas prejudicial, mas pode incitar à evolução do sistema. Imagens de pequenas dimensões (tamanhos) e a falta da tridimensionalidade (evidente quando se trata de objetos escultóricos) provocam os ajustes para que o sistema melhore a visibilidade (STOCKINGER, 2003). Há alguns experimentos. Desde dezembro de 2002 um MV português inseriu sete objetos em flash, eles giram em rotação horizontal, não há rotação vertical. O grande detalhe é que essas imagens estão até hoje no MV, sem renovação, conforme Figura 1¹:

Figura 1 - Objeto rotativo no Museu Nacional de Arqueologia, Portugal



Fonte: Museu Nacional de Arqueologia

Sobre os vídeos, já que eles não passam de comerciais sobre o próprio museu, isso poderia ser visto como uma expressão de singularidade. Principalmente quando o objeto é tridimensional. De que adianta investigar moedas se nós as vemos apenas numa face? Isso vale quanto aos objetos. Mas, referindo-se aos vídeos genéricos sobre o museu em si, podemos dizer que a singularidade de cada um dos museus é essencial para a sua existência no “mercado”, ressaltá-la é uma estratégia legítima (STOCKINGER, 2002).

Os sistemas de documentação e sua acessibilidade estão ligados aos processos de inteligência coletiva (IC) quando esses sistemas são capazes de cruzar, interagir e gerar informações que superam os verbetes, principalmente quando estão abertos para isso ao público. Nos museus presenciais (MPs), isso não costuma ser o caso. Já que a IC requer um

¹ Disponível em: <http://www.museuarqueologia.pt/?a=2&x=3>.

espaço aberto de navegação, a falta de acessibilidade inibe esse quesito, e a documentação passa a ser “arquivo morto” para o público, ou pelo menos um arquivo incompleto.

O mais lógico seria uma interface ou senão um extrato total do acervo, com links dos objetos. Há formas que sobressaem dos acervos. Um bom exemplo são artigos e ensaios sobre os objetos. Vários MVs disponibilizam arquivos *PDF* e *RTF* sobre temas, objetos e espaços do museu, com textos explicativos sobre os mesmos conteúdos. Bom exemplo é o Museu da Assembleia da República, de Portugal, que a cada mês envia, por “mala direta” *PDFs* com a história de uma peça do seu acervo.

A confecção do laço social, argumentada por Lévy, está ligada à interatividade, que, no caso de MPs se limita a e-mail, fax, telefone, e correio.

A diferença estará no tempo da mensagem chegar e da forma da leitura, que será sempre um evento presencial do leitor. Não há respostas automáticas. Uma mensagem pode ser transmitida via fax quando o sinal é dado pelo receptor. No caso de um domingo em que o museu estiver sem funcionários fica impraticável, embora no *fax* haja a possibilidade de recepção automatizada. O mesmo pode acontecer com o telefonema, embora um segurança possa atender e dar breves informações. O contato dar-se-ia, porém a informação não seria contentada.

O correio tradicional é mais vagaroso, apenas na semana as cartas ou o telegrama poderão ser abertos e custam mais tempo para chegar. Já o e-mail pode acontecer numa aproximação ao telefone. Um plantonista poderá responder de imediato, e não havendo um a mensagem ficará armazenada para o dia seguinte no correio eletrônico. O que significa isso para a relação? Significa uma ação social que pode ser retardada, sem o contato (*voice*) entre o pesquisador e o especialista.

Mesmo que o telefone disponibilize uma “caixa” a mensagem será mais curta. No caso do fax ter um número próprio poderá acontecer o mesmo que o e-mail. Isso num sábado ou domingo, porque na semana apenas o telex e a carta serão os mais retardatallhos.

Em suma, para um pesquisador, isso significa, ainda, um atraso. O lógico, já que falamos de Internet, é ter um *chat* permanente ou um sistema que pudesse responder às indagações do pesquisador, além de disponibilizar textos e imagens. Ou até mesmo a disponibilização de sistemas individuais como o *WhatsApp*, o *Viber* e o *Skype*, que poderia agilizar a troca de informações com mais rapidez.

Avaliando o contributo de tal interação para o processo de IC, e comparando-o ao possível contributo alternativo que pudesse ser dado via computador e rede, o diferencial marcante está no e-mail, onde um programa pode armazenar milhares de mensagens. O *fax* poderia se esgotar nos papéis. Nesse sentido o processo de IC aconteceria nos e-mails, pois haveria muitas mensagens em um mesmo ambiente, onde o receptor (funcionário do museu) poderia cruzá-las ao mesmo tempo e com mais rapidez. Para velocidade ainda maior, *WhatsApp*, o *Viber* e o *Skype*, seriam saídas, mas implicariam, também na noção de tempo, em termos de horários, embora se pode pensar nos atendimentos robóticos em conexão com esses programas.

Como conectar, então, o museu-edifício tradicional ao ciberespaço? O que significaria isso para as próprias bases físicas do museu? No caso de RV aconteceria o mesmo que ocorre com os simuladores de voos. Nesse sentido há dois pormenores. Primeiro, o uso de datagloves ou realidade aumentada, e a possibilidade de interação com os objetos; o segundo é a possibilidade dos ambientes descritos em RV estarem on-line para serem apropriados em casas, play times, quiosques etc. Já a segunda questão seria a tela do computador perfazendo um caminho em RV, numa imitação daquilo que se encontraria na primeira questão.

4 OS ESCRITOS DE ANNE FRANK

Desde Junho de 2003, o *United States Holocaust Memorial Museum*², além de exibir em seu *site* imagens representativas de documentos, da arquitetura e dos ambientes criados para exposição, traz uma amostra sobre os últimos escritos de Anne Frank, que ficou notável pelos seus diários, descobertos no pós-guerra de 1945, conforme pode ser visualizado na Figura 2. Na verdade, trata-se de um memorial dedicado à Anne Frank, no museu.

Figura 2 - Exposição sobre os manuscritos de Anne Frank



Fonte: *Homepage* do United States Holocaust Memorial Museum, USA

Um pesquisador, que realizava naquele mês uma pesquisa sobre os judeus na II Guerra Mundial, ao ver o anúncio da exposição no *site*, inseriu o caso de Anne Frank, pensando na possibilidade de compartilhamento entre sistemas e ambientes, ou seja, entrar no museu virtual e acessar o diário da Anne.

De sua casa, em Londrina, Paraná, Brasil, o pesquisador acessou o *site* do *United States Holocaust Memorial Museum* navegou sobre a programação *on-line*. O livro (diário) em fotografia no site apenas possuía um zoom que mostrava a sua capa, não abria. Algumas folhas avulsas de outros escritos da Anne possuíam zooms que desfocavam as letras, tornado, portanto, impossível a leitura. Não havia no site do Memorial uma transcrição que pudesse facilitar a leitura. As fotos não interessavam, e o museu não envia cópias. Cinco *links* encaminhavam o observador para textos e entrevistas de professores e curadores do assunto. Eram textos explicativos que complementaríamos a pesquisa, mas que não traziam a natureza do documento primário que o investigador procurava. Os *links* ajudariam em assuntos sobre o holocausto, a documentação arquivada da Anne e sobre o próprio memorial. Impossibilitado de viajar para os EUA e ir ao memorial para observar os documentos primários, o pesquisador desistiu desse recorte e procurou, no Paraná, uma família judia que veio para o Brasil na época da guerra

5 SUBSUMINDO O CASE A LUHMANN

Para Niklas Luhmann (1992), um caso “é significativo na medida em que o processo eletrônico de dados está integrado no processo de comunicação e gera o produto que ‘comunica’ (quase no antigo sentido), isto é, que estabelece uma comunidade”. Agora, nem

²Disponível em: <http://www.ushmm.org/>

aquele que introduz a informação nem o que recebe os resultados do processo de dados pode reconhecer o sentido do ato de comunicação. O que se queria comunicar já não é relevante para o que se deve compreender. A única forma possível de recusa é detectar "defeitos de máquina" (LUHMANN, 1992, p.149), podemos formular algumas questões e respostas que sustentam o case acima cujo objetivo é o questionamento da comunicação entre um pesquisador e um museu virtual, sabendo que um museu é uma media que divulga informações básicas ao público avulso, e informações herméticas, cujo conteúdo propiciaria um enriquecimento a uma pesquisa de ponta.

Ao pensar sobre o compartilhamento entre sistemas e ambientes, o pesquisador sentiu a possibilidade de colher informações a curto espaço e tempo. O caso Anne Frank veio à tona após a navegação e o destaque (ou chamada) que o museu fez. Daí um insight que o pesquisador teve para a sua tese. Não é que o caso seja um componente entre sistema e ambiente, mas o contrário, os sistemas e ambiente trouxeram o objeto. Todavia, com um funcionamento, digamos, inadequado para uma pesquisa de porte. Embora o memorial admitisse certa integração entre o processo eletrônico de dados com o processo de comunicação – Internet e observador à distância do museu.

Podemos pensar o sentido “antigo” da comunicação quando o observador tem que ir ao museu, fazer um percurso exposição-sistema de documentação (sala da documentação-biblioteca-arquivo), presencialmente em uma arquitetura que possui grandes deslocamentos, contato pessoal e imediato. Ou, por outra via, obter um catálogo (que é restrito em informações) ou fontes enciclopédicas (também restritas em informações). Já o sentido “novo”, aludido por Luhmann, refere-se às possibilidades da Internet, onde o hipertexto é mais rápido, encurta tempo e espaço. Seria uma integração maior porque o museu disponibilizaria todas as informações possíveis para um universo de pesquisadores ao mesmo tempo.

O produto, no caso o objeto digitalizado, não disponibilizou informações suficientes para o pesquisador. Assim ficou ele legado ao “senso comum”, pois as informações suficientes seriam aquelas com teor (mais) científico, de elevado nível heurístico. Verbetes criam uma situação de frágil diálogo e aquém da qualidade científica. Pode haver verbete conceitual, digamos hermético, mas não suficiente para preenchimento de conteúdo de pesquisa científica. Por exemplo: um observador no MP ou no *site* verifica um objeto, **um cálice**, logo abaixo uma etiqueta (na vitrine) ou no rodapé (*site*) informando: “cálice, século XIX, prata batida, repuxada, cinzelada e vazada; pertenceu ao Papa João XXIII”. Na etiqueta ou no rodapé, o verbete não traz ou não linka maiores informações, como o conceito de prata, do que seria “batida”, “repuxada” etc., ele elenca apenas dados básicos para a exposição. Num museu presencial, com uma documentação atualizada, o observador dirigir-se-ia ao Sistema de Documentação e teria informações complementares e enriquecidas, além de poder consultar a biblioteca e do possível contato face a face com o curador da exposição. No caso do MV – com raras exceções – o pesquisador fica restrito a verbetes e pequenos textos. Sem links textuais e sem acesso à biblioteca e sem contato *on-line* com o documentador torna-se impossível o rastreamento de informações, não há comunicação.

Num pequeno trecho de uma de suas obras Luhmann se refere à “comunidade” que, no contexto aqui trabalhado, seria a relação científica pesquisador-museu. Porém, passa a ser uma ligação fraca, pois a comunicação é “quebrada” pelas falhas (ou empobrecimento) dos dados. A comunicação “quebrada” seria o ruído. O pesquisador, no MP, tem um caminho hipertextual, pois há sistemas integrados. No caso do Memorial do Holocausto, há uma restrição. Os poucos links trazem informações complementares variadas, fragmentando o objeto. Não há contato com o documentador-curador, mas sim

com o instituto de documentação da Holanda, com o diretor assistente do memorial (Andrew Hollinger), através de telefone ((202) 488-6133) e e-mail³. Os demais *links* sobre Anne restringem-se à Segunda Guerra Mundial, ao Holocausto e questões sobre o semitismo. O “acolhimento” esperado pela instituição acontece, nesse caso, apenas presencialmente. O pesquisador chega ao museu, tem contato com os técnicos-cientistas, vai aos sistemas e ambientes. No *site* do *United States Holocaust Memorial Museum* há uma barreira.

Segundo Luhmann, nem aquele que introduz a informação nem o que recebe os resultados do processo de dados pode reconhecer o sentido do ato de comunicação, e isso ocorre quando a situação tem um reflexo na integração da “máquina”. Assim, com a impossibilidade de criar hps, links, imagens e disposições dessas, o museu fica tolhido em disponibilizar maiores elementos multimidiáticos na rede. Quando as poucas informações e imagens chegam ao pesquisador, o que se conclui é que há uma compreensão desse “empobrecimento” tecnológico, onde o museólogo não conseguiu e ainda não consegue dispor de um “verdadeiro” museu no ciberespaço, e, por outro lado, o pesquisador não consegue os dados que necessita *on-line*.

Nesse sentido, lembremos também de Gilbert Simondon, para o qual entre a comunicação das máquinas e dos homens deve haver uma compreensão de uma tecnocultura (SIMONDON, 1958, p. 333). Aqui o que se percebe é que a cultura da *Internet* – trazida por um manancial técnico – ainda é pobre para disponibilizar informações sociais, tomando aqui os parâmetros museológicos. Com isso o sentido da comunicação é explicado através do conhecimento de um processo ainda tecnicista, pelo menos no contexto museístico, principalmente se olharmos os museus como media e organização social (BORDENAVE, 1989, p. 6)

Enquanto “catálogo eletrônico” (LÉVY, 1999), o MV se configura ainda como elite. O catálogo é um instrumento do marketing do museu presencial (MP), embora seja forçoso não incluir completamente o Memorial do Holocausto no rol do catálogo eletrônico, pois ele foge dessa parcialmente dessa tese, e compartilha de alguns dos seus temas, permitindo a participação do visitante, principalmente no quesito “semitismo”. Há nele uma natureza, embora geral, rica e crítica sobre os temas do antissemitismo, do nazi-fascismo e da Segunda Grande Guerra. Um catálogo, como demonstrado pela maioria dos MVs, restringe-se a ilustrações e marketing e impossibilita a participação do observador. Nesse sentido Lévy é feliz em sua afirmação.

Se as interfaces se restringirem a catálogos a relação será a mesma do século XIX, a diferença é a visita feita agora de qualquer lugar. O museu estaria, portanto, desconstruindo a relação museu-comunidade ou perpetuando a velha ligação entre a instituição e o público. Os MVs, e sua esmagadora maioria, são apenas uma representação publicitária das exposições presenciais quando apenas mostram – e com poucos recursos – poucos objetos e poucas e pequenas informações do sistema, onde apenas o impacto de “ver” ganha força contra o sentido científico e educacional da apreensão e do conhecimento.

O fato dos cientistas e técnicos dos museus introduzirem o mínimo de informações no site seria uma questão que clama (apenas) por melhor aperfeiçoamento eletrônico. Seria o mínimo que se pode fazer hoje, embora seja um começo que já dura mais de uma década. No atual estágio, o Memorial do Holocausto virtual, por exemplo, não possui um funcionamento completo como o seu estágio arquitetônico presencial. Certamente que a questão não perpassa apenas pelo aperfeiçoamento técnico, mas também pelo conteúdo.

³Disponível em: ahollinger@ushmm.org

Poderia não ter imagens ou links. Poderia ser um pequeno museu. Dez objetos, mas todo o seu conteúdo disponível.

O pesquisador, ao se recusar a utilizar informação do memorial que abriga documentos da Anne Frank (por “defeito de máquina”), se volta para analisar uma família judia. Em seu percurso o pesquisador estaria também fadado a prováveis defeitos que a família poderia apresentar enquanto “máquina de informação”. Primeiro, ela poderia não ter tido contato com a Anne ou sua família; segundo, não ter participado do mesmo contexto histórico-geográfico da Anne.

Onde está o defeito, nos MPs que não criam interfaces eletrônicas on-line? A resposta estaria dirigida para os projetos dos *sites*. A não interação tecnologia-ciência; a não inserção do sistema de documentação; o empobrecimento hipertextual. E o preconceito ainda instalado sobre os MVs. Talvez o medo do fim dos MPs.

6 UMA AULA DE HISTÓRIA DA ARTE

A professora Rose chega ao Colégio Central, em Nazaré, Salvador, Bahia, às 13h30min, em 20 de maio de 2014, para dar aula de História da Arte a um grupo de alunos da 8ª série (atual 9º ano) ao perceber que a sala do audiovisual estava fechada, convocou o grupo para aula no auditório, onde ligou um computador, com *datashow*, conectado à rede. Acessou o *site* do Museu de Arte Sacra da Universidade Federal da Bahia⁴, conforme Figura 3:

Figura 3 - Acervo do MAS da UFBA, Brasil



Fonte: *Homepage* do MAS da UFBA

A ideia era apresentar as imagens barrocas que tematizariam a aula, já que os *slides* e o projetor estavam trancados num armário. Conectada Rose linkou o acervo e a exposição. As imagens foram aparecendo lentamente, a conexão estava lenta. Rose iniciou a sua aula citando exemplos do barroco, mas aquele museu não fazia uma boa relação com o que ela falava. Tentou outro museu, mas pouco do acervo estava na rede. Acessou, então, o *Museu do Louvre* por meio do seu *site*⁵.

Percebeu alguns bons exemplos e, ao trabalhar esculturas, viu que as mesmas tinham apenas uma face apresentada. Meia hora de aula já se passava. Então, Patrício, um dos alunos, tirou da sua pasta um *CD ROM* (“Michelangelo”) e emprestou à professora. Foi quando a aula tornou-se mais dinâmica, com esculturas tridimensionais, pinturas, textos e

⁴Disponível em: <http://www.mas.ufba.br>

⁵Disponível em: <http://www.louvre.fr/>

histórico do artista. Rose viu a sua aula se prender a apenas um artista, mas percebeu rapidez e didática na apresentação do conteúdo.

7 SISTEMAS E AMBIENTES: DO MP AO CD ROM.

Rose percebeu que o MV poderia substituir o acervo de slides somente porque eles estavam presos. Ela estava preparada para apresentar a sua aula baseada em imagens temáticas. O uso do museu foi, na verdade, uma substituição paliativa, tanto que no site do museu, a professora ficou sem referencial uma vez que o museu não fazia relação direta com o que ela apresentava aos alunos.

A professora pensou no MP porque ficaria muito mais fácil e didático explicar aos alunos as características da arte barroca, colocando-os frente a frente com as obras. O Colégio Central fica a duzentos metros de distância do Museu dos Capuchinhos, na Piedade, a trezentos metros do Museu de São Bento e a quinhentos metros do Museu de Arte Sacra (o maior da América Latina nessa categoria). Porém, sentiu que perderia mais tempo indo com o grupo a um daqueles museus. Sem contar que não havia agendado a visita. Seria um risco. Compreendeu que a sua intenção era elucidar a arte barroca de forma superficial e sem aprofundamento.

Para Pierre Lévy, “[...] os museus virtuais provavelmente nunca farão concorrência aos museus reais, sendo antes suas extensões publicitárias. Representarão, contudo, a principal interface do público com as obras” (LÉVY, 1999, p. 154). Nesse sentido, uma coleção de *slides* pode ser mais didática do que um MV, desde que ela contenha imagens suficientes para suprir as informações transmitidas na didática, o que motivaria mais a atenção dos alunos, do que os MVs que comumente apresentam apenas as imagens com poucas informações adicionais.

Certamente que, por ainda não conseguir conciliar apresentação e informações técnicas e históricas sobre as imagens, o MV ainda é incipiente para aulas de história da arte, mas favorável como folder de apresentação turística. Portanto, o apelo imagético, ideal para atrair a atenção e vender o produto museu, ainda é predominante no ambiente virtual. Podemos afirmar que esse ponto da supremacia da imagem nos museus virtuais da a Lévy (1999) razão de defini-lo como uma “extensão publicitária” ou “catálogo eletrônico” dos MPs. Por outro lado, podemos afirmar que os MVs não são mera interface dos MPs. Além da divulgação, servem como fontes de informações técnicas e históricas para os visitantes e para estudiosos de arte, principalmente quando apresentam entrevistas com conoisseurs, artigos e ensaios científicos sobre categorias de acervos, sobre museologia e temas a exemplo dos diários de Anne Frank que possuem comentários de especialistas na sua *homepage*. Além disso, alguns MVs vêm divulgando exposições temporárias e itinerantes antes das suas vernisages, na tentativa de prepararem didaticamente as pessoas para a exposição presencial.

É bem verdade que, ao lembrar dos MVs, Rose poderia encontrar outras soluções na Internet. Sites sobre a arte barroca e páginas referentes a história da arte que possuíssem imagens e informações sobre aquele estilo, blogs, sites de artistas, galerias, site de turismo e até sites institucionais como o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) que linka vários museus federais (MVs).

A diferenciação de sistemas, de facto, diz respeito não apenas aos próprios sistemas mas também ao seu ambiente, bem como as relações entre sistemas e ambiente. A diferenciação crescente, como resultado, produz diferentes tipos de unidades, e (para cada unidade) um agregado ambiental diferente numa sociedade multipolar ou partilhada.

Finalmente, surgem técnicas diferentes correspondentes para lidar com esta diferença entre sistemas e ambientes (LUHMANN, 1992, p.109).

Levando em conta a conexão como um sistema, a sua demora em “baixar” imagens não dificulta a apresentação de uma aula, pois a demora transforma-se, segundo Luhmann, em uma técnica para lidar com a diferença entre sistemas e ambientes. Neste caso para lidar com a diferença entre a aula presencial com a utilização de informações virtuais. Portanto, a professora e os alunos se adaptam a esse novo formato educativo, no qual o atraso em “baixar” as informações faz parte do sistema “virtual-real”. Visto de um ângulo diferente, a demora pode fazer com que a motivação se perca, provocando lentidão entre um questionamento e a percepção visual.

No caso da aula as unidades que formam os sistemas são a didática presencial da professora, a conexão via telefônica, a eletricidade e os recursos multimídia, tudo integrado a dois grandes ambientes formados a partir do auditório (transformado em sala de aula) e o ambiente virtual (Internet).

Ainda não há integração entre sistemas e ambientes, pois o fato de possuir um site não garante a integração, uma vez que ele não foi capaz de, como afirma Luhmann, produzir diferentes tipos de unidades e um agregado ambiental diferente para cada unidade. Ou seja, a interface do Museu de Arte Sacra no ciberespaço não está integrada a sua versão real de maneira autorreferenciada, ele é apenas uma forma de ver algumas imagens das obras, mas ainda não apresenta informações diferenciadas que complementem as existentes no “museu real”. Sem contar que o quantitativo e qualitativo e todo o sistema de documentação do museu não chega a 5% do total dos objetos apresentados na web.

Deste modo, o *CD-ROM* que traz algo sobre história da arte – apesar de off line – torna-se mais eficiente do que um museu daquela categoria. O *cd*, ao ser produzido, apresenta um leque de informações técnicas adicionais que garantem, a partir de um hipertexto mais didático, um conhecimento muito mais completo sobre as obras e seus autores, a exemplo do Michelangelo, *Louvre*, *The Great Museums of Europe*, *O Museu do Louvre para Crianças*, Paul Cézanne, *Os Grandes Pintores Multimídia* e a *Enciclopédia Multimídia da Arte Universal*.

Por outro lado, a vantagem dos sites reside em três bons argumentos. Primeiro, porque torna o referencial museu mais latente na educação, imergindo os observadores no mundo dos autores das obras e facilitando a localização do objeto em um lugar, agora alcançado instantaneamente; segundo, devido à possibilidade de se comunicar numa lista de discussão ou via e-mail; em terceiro lugar, porque o museu virtual (on-line), salvo alguns exemplos, renova a apresentação dos seus objetos periodicamente.

Resta aguardar que, além da renovação periódica da exposição dos objetos, haja uma renovação que possibilite a totalidade do acervo na rede. Espera-se, também, que na educação possamos saber da existência do museu como dos media mais antigos da sociedade e que, em qualquer pedagogia, ele – *on-line* – transmita o que o museu-edifício consegue, ou seja, conteúdo, hipertexto e o prazer de descobrir e redescobrir o seu circuito, sempre, com novidades.

**BEYOND THE WALLS:
MUSEUM COLLECTIONS IN CYBERSPACE**

Abstract

The objective this article is to analyze the possibility of communication and the search of informations about virtual Museums' object on-line between researcher and institution. So, the text was developed by three cases like methodology to compare Virtual Museums (VMs) and Actual Museums (AMs) in aspects that link objects' informations, quality and quantity these informations and quantity of VM's collection. With that objective, the three cases accost attempts of communication that researches and a teacher of History of Art kept up to work the research themes and class in VMs respectively. That methodology – approached at case study – made three situations whose intention is to check up the VM's potential, which have actual interfaces.

Keywords: Case. Museum. Virtual Museum. Cyberspace.

REFERÊNCIAS

- BARRETO, Margarita. **Turismo e legado cultural**. Campinas: Papirus, 2000. p. 53-73.
- BORDENAVE, Juan, ROCHA, João D. **O museu como sistema de comunicação popular alternativa**. S/l, UNESCO/Oficina regional de educação para la América Latina y el Caribe. 1989, 6 p. (CINEDUC).
- ENCICLOPÉDIA multimídia da arte universal. S/l: Alfabeta, 2000
- LEMOS, André. “Cibercidades”. In: LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (Org.). **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LE LOUVRE: the palace & its paintings. Montparnasse multimídia/Réunion des Musées Nationaux, 1994.
- LLUSSÀ, Xavier. **O design do museu na sociedade da informação**. Brasil, jun.2002. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_17.htm. Acesso em: 22 de maio de 2014.
- LUHMANN, Niklas. Teoria dos sistemas, teoria evolucionista e teoria da comunicação. In: _____. **A improbabilidade da comunicação**. S/l: Vega. 1992. Partes II-IV. p. 96-126.
- MUSEU DE ARTE SACRA DA UFBA. Disponível em: <http://www.mas.ufba.br>. Acesso em: 02 jun. 2014.
- MUSEU DO LOUVRE. Disponível em: <http://www.louvre.fr/>. Acesso em: 02 de jun. 2014.
- MUSEU NACIONAL DE ARQUEOLOGIA. Disponível em: <http://www.museuarqueologia.pt/>. Acesso em: 02 jun. 2014.
- NOLIN, Oliaver. **Michelangelo: esculturas e pinturas**. S.l: Magellan multimídia/Imagine the world, 2000.
- O MUSEU do Louvre para crianças. São Paulo: Melhoramentos, 1999.
- OS GRANDES pintores. Madrid: F e F/Ingenia, 1997.
- PAUL Cézanne: as obras-primas do museu D’Orsay. EMME. Interactive. 1996.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1958. 333 p. il.

STOCKINGER, Gottfried. **A sociedade da comunicação**. Rio de Janeiro: Papel Virtual, 2003.

THE GREAT museums of Europe. Paris: EMME. Interactive. 1996.

UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM.
Disponível em: <http://www.ushmm.org/>. Acesso em: 02 jun. 2014.

Artigo recebido em 06/07/2014. Aceito para publicação em 30/09/2014.