

Os acervos dos museus no ciberespaço: compartilhamento e (des) informação

José Cláudio Alves de Oliveira ¹

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, ciberespaço.

¹ Professor do Departamento de Museologia da Universidade Federal da Bahia, Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pelo Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação da (UFBA), com pós-doutorado em Comunicação social e tecnologias, pela Universidade do Minho, Portugal, sob a orientação do Dr. Moisés de Lemos Martins, e bolsa CAPES. E-mail: claudius@ufba.br

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.

Key words: *case*, museum, cyberspace

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.

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 vernisages 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, surge 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 enfrenta problemas que estão ligados ao contato entre observador e acervo, na apresentação dos objetos e na disponibilização de informação dos objetos da coleção.

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 acarreta em 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).

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.

Para Pierre Lévy (1999, p. 203), 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”. (Id)

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. 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)) no sentido lato.

Por outro lado, 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, “o acesso no ciberespaço está para todos”. (Ib) 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 megamuseu. No site ele não passa de um pequeno aspecto museístico informativo e ilustrado. 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 “museus virtuais totais” (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. (Id)

Assim, a qualidade precária das imagens não prejudica muito uma “autocartografia dinâmica do real”. (Ib) 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. (Ib) Há alguns experimentos. Desde dezembro de 2002 um *MV* português inseriu sete objetos em *flash*, eles giram em rotação horizontal, não há rotação vertical. (v. figura 1)

Já que os vídeos 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 sua existência no “mercado”, ressaltá-la é uma estratégia legítima. (STOCKINGER, 2002)

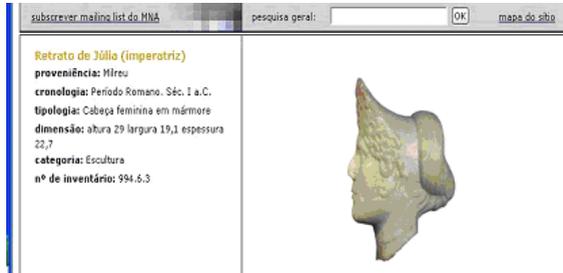


Figura 1.

Objeto rotativo no Museu Nacional de Arqueologia, Portugal
Disponível em <http://www.museuarqueologia.pt/?a=2&x=3>
Acesso em maio de 2014

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 espaço aberto de navegação, a falta de acessibilidade inibe isso 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. 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 retardatinhos.

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.

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.

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.

<http://www.ushmm.org/> e os escritos de Anne Frank.

Desde Junho de 2003, o United States Holocaust Memorial Museum (<http://www.ushmm.org/>), 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. (v. figura 2) Na verdade, trata-se de um memorial, dedicado a Anne Frank, no museu.



Figura 2.

Home do United States Holocaust Memorial Museum, USA.

Exposição sobre os manuscritos de Anne Frank.

Disponível em <http://www.ushmm.org/museum/exhibit/online/af/exhibit/> Acesso em 2 de Junho de 2014

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 <http://www.ushmm.org> e 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, tornando, 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 complementariam 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

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 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.

Subsumindo o *case* a Luhmann

Ao pensar sobre o compartilhamento entre sistemas e ambientes, o pesquisador sentiu a possibilidade de colher informações a curto espaço de 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-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 net, 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 hermética, 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., ela 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-mail: ahollinger@ushmm.org. 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 <http://www.usmmm.org/> 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 de

dispor de 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 na net, 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, 1958:333). Aqui o que se percebe é que a cultura da Internet – trazida por um manancial técnico – ainda é pobre para disponibilizar informações sociais. 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, 1989:6)

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 denominar o Memorial do Holocausto como um mero *catálogo eletrônico*, pois ele foge 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* 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, p.ex., 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. 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*.

Case 3 – Uma aula de História da Arte.

A professora Rose chega ao Colégio Central, em Nazaré, Salvador, Bahia, às 13h30min, em 20/05/2014, para dar aula de história da arte a um grupo de alunos da 8ª série. Ao perceber que a sala do audiovisual estava fechada, convocou o grupo para aula no auditório, onde ligou um computador, com data show, conectado à rede. Digitou o <http://www.mas.ufba.br>. (v. figura 3)

A ideia era apresentar as imagens barrocas que tematizariam a aula, já que os slides e o projetor estavam trancados. 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 falava. Tentou outro museu, mas pouco do acervo estava na rede. Conectou o <http://www.louvre.fr/>.



Figura 3.

Busca do Acervo no MAS-UFBA, Brasil

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

Acesso em maio de 2014

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

Sistemas e ambientes: do *MP* ao *CD ROM*.

Rose percebeu que o museu virtual (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 museu presencial (*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 m do Museu de Arte Sacra (o maior da América Latina). 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, 1999:154) 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 museu virtual 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 razão de defini-lo como uma “extensão publicitária” ou “catálogo eletrônico” dos *MPs*. (Id.)

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 *connoisseurs*, artigos e ensaios científicos sobre categorias de acervos, sobre museologia e temas a exemplo dos diários de Anne Frank que possuem comentários de especialistas no <http://www.ushmm.org/>. 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.

Certamente que, ao lembrar dos *MVs*, Rose poderia encontrar outras soluções na *net*. Sites de arte barroca e páginas referentes a história da arte que possuíssem imagens e informações sobre o Barroco, blogs, sites de artistas,

galerias, site de turismo e até sites institucionais como o IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) 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, o Museu de Arte Sacra Virtual não está integrado 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) 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 das

medias mais antigas da sociedade e que, em qualquer pedagogia, ela – on-line – transmite o que o *museu-edifício* consegue, ou seja, conteúdo, *hipertexto* e o prazer de descobrir e redescobrir o seu circuito, sempre, com novidades.

Referências bibliográficas

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/lu., 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. **As janelas do ciberespaço** (org.). Porto Alegre: Sulina, 2001. p. 17

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LUHMANN, Niklas. “Teoria dos sistemas, teoria evolucionista e teoria da comunicação”. In: LUHMANN, Niklas. **A improbabilidade da comunicação**. S/l: Vega. 1992. Partes II-IV. p. 96-126

LE LOUVRE: the palace & its paintings. Montparnasse multimídia/Réunion des Musées Nationaux, 1994

LLUSSÀ, Xavier. *O design do museu na sociedade da informação*. [on-line] Article. Brasil, jun.2002. Available from WWW:
http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_17.htm

Museu de Arte Sacra da UFBA.
<http://www.mas.ufba.br>.

Museu do Louvre <http://www.louvre.fr/>. Acesso em 02 de junho de 2014

Museu Nacional de Arqueologia. <http://www.museuarqueologia.pt/>. Acesso em 02 de junho de 2014

NOLIN, Oliaver. **Michelangelo: esculturas e pinturas**. S/I: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 Cezanne: 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. 297p.

The great museums of Europe. Paris:EMME. Interactive. 1996

United States Holocaust Memorial Museum <http://www.ushmm.org/>. Acesso em 02 de junho de 2014