

O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital

José Cláudio Oliveira*

Resumo

O presente texto questiona o museu digital (MD) no campo da comunicação, mostrando a sua diversificação e crescimento, em termos de arquitetura, no ciberespaço. Com isso, o artigo evidencia essa mídia na sociedade enfocando a sua projeção sobre seus envoltimentos sociais e a dimensão pedagógica, as tentativas de ruptura formal com o museu tradicional e como os objetos são vistos diante desses fatores que acompanharam a evolução tecnológica.

Palavras-chave: museu, comunicação, ciberespaço, tecnologia, sociedade

Em seu clássico texto Marshall McLuhan explica que a natureza do meio afeta a natureza e o impacto da mensagem. Esse pensamento, freqüentemente citado, quase sempre é interpretado erroneamente. A compreensão superficial entende que o meio é o importante e que a mensagem não tem maiores conseqüências. Qualquer pessoa que tenha passado um tempo observando neve na televisão sabe o que ela tem de falso (McLuhan, 1999: 21).

Entretanto, nos últimos tempos, as pessoas têm estado sujeitas a uma cansativa e enganosa ênfase sobre a tecnologia *web* das mídias, a despeito das mensagens. O que McLuhan realmente pontualiza são os nexos entre meio e mensagem. Tendo em conta os museus “reais” ou digitais, os museólogos, técnicos de museus e conservadores de acervo deveriam recordar a indicação do referido autor, e examinar de que maneira o método da comunicação, o meio e a *web* devem conectar-se com a mensagem dos artefatos e das idéias.

A aproximação filosófica reconhece que o meio pode mudar e mudará. Essa troca não poderá ser impedida dada a evolução da tecnologia em todos os campos. Mais

* Departamento de Museologia da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. Doutor em Comunicação pela Faculdade de Comunicação da UFBA. claudius@ufba.br

que lamentar as trocas nas mídias, os museólogos, técnicos e profissionais de museus devem examinar de que maneira isso pode afetar na comunicação que o museu proporciona.

Para Xavier Lussà (2002), a partir da década de 1990, nasce 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 de uma mudança contínua do sentido e valor. Por uma multiplicidade cambiante e não hierárquica de pontos de vista e formas culturais particulares; e então, por uma desvalorização do conhecimento, da sua permanência e sacralidade. O conhecimento diz respeito à vida e à ação. Já não é mais um objetivo em si mesmo por que já não conhece verdades absolutas» (LUSSÀ, 2002)¹.

O museu digital está, aqui, ligado diretamente a web, de um lado significando uma interface com os museus presenciais, de outro lado, criando o próprio ciber-museu, aquele que não possui uma interface presencial, num sentido metafórico, ou seja, designando os seus acervos para uma ordem digital e criando uma qualidade que tem o objetivo de manter a relação de semelhança com as origens daquilo que se conhece como *museu*. Não se trata, portanto, dos aspectos digitais em CD ROM, DVD e quiosques multimídia de exposições incorporados a acervos; muito menos das virtualidades registradas em livros, revistas, catálogos e álbuns, que são, na prática, mais antigos do que os *museum bus*, eco-museus e museus comunitários, pois remontam à década de 1940, quando André Malraux publicou o seu livro *Le Musée imaginaire*, em 1947², referenciando a possibilidade de o museu se estender na sua comunicação, a partir das fotografias dos seus objetos em catálogos. A idéia de Malraux é possibilitar ao turista, ao estudante e ao curioso conhecerem o museu à distância, sem visitar o «museu real» (Malraux, 1947: 98).

Mesmo tendo como base uma das tecnologias mais avançadas da sua época (a fotografia), a idéia de Malraux é precedida por outras noções que lidam com os conceitos de “imaginário” e “virtual”. Desde a virtualidade criada pelos antigos gregos, a idéia do museu imaginário, virtual, tem sido experimentada. A idéia de uma “reprodução”, e.g., não é nova. Sempre têm existido cópias ou miniaturas de obras intransportáveis ou raras, que resultam na construção de maquetes e modelos, que passam de modelo único para várias réplicas em variados materiais. A partir da imprensa, que permitiu a reprodução de imagens em grandes quantidades, as gravuras se converteram em suportes decisivos para a disseminação da cultura artística pelo mundo todo.

La función del grabado, por ejemplo, en la conquista y colonización de América por los europeos fue enorme. Recordemos simplemente los millares de Biblias ilustradas que los indígenas asimilaron, reprodujeron y transformaron con tanta creatividad en las más variadas formas artísticas a través del nuevo continente. En el Siglo de las Luces se construyeron

¹ Texto traduzido no próprio site da revista, com algumas incorreções no português preservadas aqui pelo autor. Disponível em : <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_17.htm> Acesso em setembro de 2002

² O *Museu Imaginário*, ainda sem tradução para o Português.

las primeras “bases de imágenes” a partir del grabado, que sirvieron a los enciclopedistas, naturalistas y viajeros para ilustrar en forma sistemática sus ideas y descubrimientos. Estos grabados eran en sí mismas obras de arte de altísimo costo. (Battro, 1999)³

Ao pé da letra, e buscando em um dicionário, o conceito é aplicado àquilo que «existe como faculdade, porém sem exercício ou efeito atual», ou seja, algo «suscetível de se realizar; potencial». Que na filosofia referencia «o que está predeterminado e contém todas as condições essenciais à sua realização», uma oposição, nesta acepção, ao potencial e ao atual, real. Que na informática «se vincula ao que resulta de ou constitui uma emulação, por programas de computador, de determinado objeto físico ou equipamento, de um dispositivo ou recurso, ou de certos efeitos ou comportamentos seus» (Dicionário Aurélio Digital)⁴.

Hoje o conceito de virtual é extensivamente trabalhado, principalmente com o advento da “Realidade Virtual”, a partir da década de 1980, em vários laboratórios das áreas da aeronáutica e astronomia, depois aplicável diretamente ao desenvolvimento e incremento da Internet. Autores com interesses nos mais diversos campos do conhecimento humano nos oferecem reflexões sobre este assunto. O termo ganhou grande visibilidade em razão do aperfeiçoamento tecnológico, mais precisamente com a revolução da informática combinada com as telecomunicações que, juntas, fizeram surgir a telemática.

Para compreender o conceito do virtual é necessário reconhecer que o termo aparece com essa importância no mundo atual em razão das novas tecnologias, mas na realidade ele é recorrente à história humana.

Pierre Lévy lembra que, para a filosofia escolástica, «é virtual o que existe em potência e não em ato [...] a árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao *real*, mas ao *atual*: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes» (Lévy, 1996: 15).

Ou seja, a sociedade é sempre virtual. Ela vive de expectativas mais ou menos incertas, imaginadas, tanto faz se há ou não mídia eletrônica no jogo. É por isso que pode ser “representada” tão bem em ambientes técnicos virtuais.

Para Lévy (1996) a distinção entre o virtual e o atual acontece na medida em que, diferentemente do possível, não contém em si o real finalizado, mas sim um complexo de possibilidades que, de acordo com as condições e os contextos, irá se atualizar de maneiras distintas. O autor afirma com propriedade que não há nada de fundamen-

³ A função da gravura, por exemplo, na conquista e colonização da América pelos europeus foi grande. Recordemos simplesmente os milhares de Bíblias ilustradas que os indígenas assimilaram, reproduziram e transformaram com muita criatividade nas mais variadas formas artísticas através do novo continente. No século das Luzes se construíram as primeiras bases de imagens a partir da gravura, que serviram aos enciclopedistas, naturalistas e viajantes para ilustrar, de forma sistemática, suas idéias e descobrimientos. Essas gravuras eram em si mesmas obras de arte de altíssimo custo. Disponível em: <<http://www.byd.com.ar/articulos.htm>>. Acesso em 19 de janeiro de 2006.

⁴ Retirado do Dicionário “Aurélio Digital”, disponível até junho de 2004 no <www.uol.com.br>. Desde agosto do referido ano o portal UOL disponibiliza para assinantes o dicionário Houaiss da língua portuguesa, em <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm>. Acesso em 19 de janeiro de 2006.

talmente novo no fato de se produzir textos, sons ou imagens pelo computador para serem reproduzidos nos suportes clássicos. Para ele «considerar o computador apenas como um instrumento a mais para produzir textos, sons ou imagens sobre suporte fixo (papel, película, fita magnética) equivale negar sua fecundidade propriamente cultural, ou seja, o aparecimento de novos gêneros ligados à interatividade». É neste campo de possibilidades permitidas pelos dispositivos interativos que se encontra «a nova plasticidade do texto ou da imagem». «A tela informática é uma nova máquina de ler.» E neste modo de ler, ver e ouvir o mundo permite uma «edição e uma montagem singular», ou seja, de forma única e irrepetível.

No entanto, nunca é demais reafirmar que, se a questão da virtualidade e suas implicações são novas para o mundo contemporâneo, ainda estamos diante de um conceito que, no uso corrente, está relacionado ao ilusório e ao falso. Mas em relação à noção de “virtual” o que nos interessa aqui, é a possibilidade de os museus tradicionais poderem também ser “visitados” na forma de museus virtuais. (Almeida Filho, 1998: 11)

Na atualidade, museu é sinônimo de coleção, de acervo, de documentação, conservação, exposição e informação de qualquer tipo de objeto, organizado por alguém ou por uma instituição, com ambição de apresentar ao público, criar formas educativo-pedagógicas, pesquisa e extensão. E esse novo museu, que está no ciberespaço, o virtual, prescinde do espaço físico onde estão as “coisas” que devem ser vistas.

Os museus presenciais não poderiam fugir da ótica da modernidade. Com a cibercultura eles também buscaram o ciberespaço e neste o desenvolvimento das suas potencialidades museísticas, como a exposição e informações de suas ações culturais e educativas e do acervo como um todo. Tudo isso leva a pensar que, além da interface, o museu assumiu essa nova estrada, que, para André Lemos, «atua, conseqüentemente, como um “mediador cognitivo”. (Schneiderman *apud* Lemos) Essa mediação é criada através de uma ação global com múltiplos agentes, iniciada pelo usuário através de uma “manipulação direta” (“*direct manipulation*”) da informação [...] que pode ser definida em três critérios: uma representação contínua do objeto de interesse; ações físicas por intermédio de botões, e não por sintaxes complexas; e o impacto imediato na manipulação de “objetos-ícones” virtuais. Esses “objetos-ícones” são considerados virtuais, no sentido em que eles simulam objetos reais e se comportam como tais». (Lemos, 1997).

Essa noção entre o real e o virtual é vinculada também na teoria do método construtivista em Stockinger, que detalha em sua mais recente obra a relação sistema/ambiente, demonstrando as possibilidades de co-existência e trocas.

A passagem de uma visão estática para uma visão dialética e evolucionária, emergentista e construtivista, ocorre na teoria de sistemas quando a unidade do “todo e as partes” é substituída por uma diferenciação entre “sistema e ambiente”, sendo que neste ambiente se encontram também outros sistemas que co-evoluem. (Stockinger, 2001^a: 8)

Paul Virilio e Jean Baudrillard acreditam que as tecnologias da virtualidade possam ser destinadas não só à simulação da realidade, como também à sua substituição. Esse, porém, não é de forma alguma o propósito deste artigo, pois se tem aqui plena consciência de que a satisfação proporcionada pelo contato direto com os objetos e o prazer de estar num edifício fisicamente real são, afinal, insubstituíveis, e que o mesmo sucede com a leitura de livros de arte ou catálogos. Trata-se enfim de aspectos ambientais diferentes embora com sistemas possivelmente partilhados (Luhmann, 1996) e porque não dizer iguais. A diferença entre sistema e ambiente deve ser distinguida de outra, igualmente constitutiva: a diferença entre elemento e relação.

Em ambos os casos a unidade da diferença deve ser pensada como sendo constitutiva. Não há sistemas sem ambientes nem ambientes sem sistemas, e não há elementos sem conexões relacionais ou relações sem elementos. (Stockinger, 2003: 24)

O recinto museu ganhou diversas formas através dos tempos. Passou a acompanhar as novas tecnologias, avançando por essa via a sua comunicação com o público, seja através de exposições dinâmicas – procurando um público ativo e não passivo –, seja através da Internet, com o seu marketing (Lévy, 1999), a sua programação, divulgação, debates, ou através de *CD ROM* (Oliveira, 2003: 89, 90).

Museus do mundo inteiro já passaram há algum tempo a tornar a herança cultural que guardam e a arte contemporânea que fomentam amplamente acessíveis através da rede global. Com isso alargaram suas atuações, conseguindo um grau de atenção que jamais teriam alcançado com os meios convencionais. É claro que todo apreciador da arte e os estudiosos dos objetos, que não seja um *couchpotato*⁵ notório, gostariam muito mais de viajar para conhecer todos os acervos e exposições interessantes. Mas, quem é que pode permitir esse luxo? Graças à Internet, existe agora pelo menos a possibilidade de se atualizar à distância, desde que as informações correspondentes estejam armazenadas na rede (Haupt, 1998: 12). A exemplo disso, desde abril de 2001, mais de mil museus de 34 países-membros da OEA tornaram-se também *on-line*⁶.

Os debates acerca da apresentação de museus na Internet ainda não terminaram. Os opositores temem que o público possa se contentar no futuro com visitas aos acervos e exposições no ciberespaço, deixando de ir ao museu presencial. Chamam a atenção, com razão, para o fato de que as imagens digitalizadas no monitor, mesmo no caso de um padrão técnico altíssimo, ainda só conseguem transmitir pouco do estilo sutil e nada da aura que um original possui. No entanto, os defensores realmente sérios da utilização das novas tecnologias no fundo nunca tiveram em mente substituir uma coisa pela outra. Seu intento é colocar um instrumento interessante da informação e da comunicação a serviço do trabalho em museus (Haupt, 1968: 12).

Essa mudança estético-cultural, ou seja, do processo em que o museu deixa de ser apenas o “edifício” para ser aberto em «uma janela digital» (Virilio, 1999), sem sombra

⁵ Ao pé da letra seria o telemaníaco.

⁶ Dados do ICOM – International Council of Museum. Em 2005.

de dúvida urge por momentos de reflexões e debates, já que ele pode ser caracterizado pela dupla responsabilidade: a de preservar a integridade do objeto como elemento da nossa herança (memória social), e contribuir para o desenvolvimento da sociedade. A pesquisa do museu e as missões de educação pertencem à última. O equilíbrio entre estas duas responsabilidades e a sua implementação varia em tempo e espaço.

O crescimento explosivo da *World Wide Web* – com seus recursos multimidiáticos e do hipertexto – transformou a criação e a representação do objeto museológico, seja ele artístico ou não, em acervos digitais.

Desde 1992 a tecnologia de imagens, dos *bits* e, efetivamente, da Internet, combinaram-se para levar os museus mais perto das pessoas que talvez nunca tivessem a oportunidade de ver de perto as grandes e famosas exposições, tal como já atestava Malraux em 1947. Além disso, a Internet passou a oferecer um canal para que as pessoas também mostrassem os seus trabalhos de arte e as suas histórias de vida, e, certamente, muitas das quais nunca teriam entrado num acervo de um museu casa.

Os museus de todos os tipos reagiram às novas oportunidades apresentadas pela Internet e, com isso, passaram por uma revolução na forma da divulgação dos seus acervos. Elizabeth Broun, diretora do National Museum of American Art, do Smithsonian Institution, em seu ensaio que elucida “O futuro eletrônico” de 1996, revela que a «nova mídia eletrônica oferece as últimas ferramentas necessárias para alcançar as pessoas em todos os lugares, por isso os acervos podem se encaixar em todos os tipos de experiências, além da visita direta ao museu». Para a Broun o National Museum of Art «está tão comprometido em compartilhar o que temos e o que sabemos com pessoas que talvez nunca irás pisar na entrada do museu, quanto em aprimorar a experiência dos visitantes das nossas galerias». A autora registra que o pequeno percentual das coleções mostradas nas galerias podem «abrir uma janela para os depósitos e arquivos de pesquisa, oferecendo um contexto revigorante para visitantes locais e distantes» (Broun, 1996: 6).

Além de oferecer exposição dos artefatos coletados, a Internet passou a possibilitar a expansão do papel educacional do museu. Em 1995 Richard Rinchart⁷, gerente de informática e especialista em tecnologia educacional da Universidade da Califórnia no Berkeley Art Museu, Pacific Rim Archive, afirmava que a sua primeira exibição na Internet, chamada *In a Different Light*, foi rapidamente incorporada ao currículo da universidade. Ela trazia uma proposta de acervo virtual para criação de um banco de imagens com intuito de desenvolver aulas. Uma espécie de processo museal.

As questões acabaram sendo as mesmas que estavam sendo investigadas na sala de aula. O nosso site foi introduzido especialmente porque continha material não disponível em outro lugar. Com isso quero dizer ensaios full-text de curadores, entrevistas com eles e, nas páginas de exibição, hiperlinks para artes na Internet de relevância para os tópicos abordados – links que levantam questões impossíveis de serem transmitidas em uma impressão ou em formato CD-ROM. (Revista Internet World)

⁷ Em depoimento para a revista *Internet World* em novembro de 1995.

A grande vantagem de ter um museu digital (MD), segundo Rinchart, é a capacidade de alcançar públicos remotos, poder apresentar diferentes interpretações de exposições e coleções lado a lado e a natureza interativa do meio.

Seja como for, a partir de 1992, exposições e coleções de instituições famosas como o Los Angeles County Museum, o Smithsonian Institution e os Museus do Vaticano (portal que abriga mais de dez galerias e MD) passaram a ter uma nova arquitetura, desta feita em um caminho criado a partir da Internet, divulgados em *mailing lists*, *Usenet newsgroups*, telnet, ftp, gopher e www.

Outros *sites*, além dos que criaram interfaces com museus, passaram a apresentar indivíduos – como em memoriais – ou comemoraram eventos. Três exemplos são fundamentais.

a) Ansel Adams (1902-1984) *Home Page*, que contava o percurso histórico desse fotógrafo que foi um dos mais premiados do século XX, renomado por suas fotografias em preto e branco (<http://bookweb.twis.uci.edu:8042/AdamsHome.html>);

b) Leonardo Da Vinci Museum, (<http://cellini.leonarda.net/museum/main.html>), que reúne várias imagens da arte e inventos de Leonardo, além da sua biografia;

c) Memorial de Nagasaki (<http://www.exploratorium.edu/nagasaki>) – projeto do Exploratorium <http://www.exploratorium.edu/index.html>, trabalhado como um museu de ciência, arte e percepção humana – mostra fotografias da cidade japonesa destruída em 9 de agosto de 1945, traz depoimentos de sobreviventes e comentários de pessoas que estudam questões bélicas.⁸

Em 1995 alguns MD foram dedicados às obras de uma única pessoa, como as páginas de John Harvy Works (www.preseatmoment.com) e a Chesley Bonestel Art Gallery (www.secupl.com;bonestell;top.html), enquanto artistas individuais criaram museus para promover suas próprias obras, como o Lin Hsin Hsin Art Museum (www.nrb.gov.sg).

Enquanto alguns dos *sites* já ofereciam uma interatividade e uma gama de imagens de objetos dos acervos com qualidade, muitas páginas de MD funcionavam – ainda funcionam – como brochuras *on-line* e apresentavam apenas informações básicas para visitas ao museu presencial (MP). A exemplo, o Canadian Museum of Civilization (www.cmcc.muse.digital.ca), que à época apresentava poucas imagens de objetos e nenhum texto, apenas verbetes. O High Museum of Art de Atlanta (<http://isotropic.com/highmuse/highhome.html>) que oferecia aos visitantes um pouco mais da sua coleção, como o fez Andy Warhol Museum (www.usoy.net;warhol/tour/tour.html), que foi mais brochura com listagens de suas obras por andar do que uma exposição com acervo e informações. Em 1995 o Museu Salvador Dalí (www.highwnyone.com/ali) foi lançado com mais conteúdo que os demais museus digitais (MD). Oferecia uma seleção mais sistematizada das obras de Dalí acompanhadas com observações históricas.⁹

⁸ Os domínios das URL dos dois primeiros foram modificados. Esses referenciais são de 1993. Apenas a Memória de Nagasaki encontra-se on-line com a mesma URL.

⁹ Nenhum desses domínios encontra-se no ar.

Ainda em 1995, o LACM Aweb (www.lacm.org) apresentava exposições digitais de obras de arte americana, islâmica antiga, oriental e do século passado, bem como informações sobre o que as pessoas esperavam encontrar enquanto navegavam pelo museu, mostrando, com isso, uma interação ainda maior com o observador que visitava o site.¹⁰

Para os amantes das artes, muitos *sites* de museus de arte foram colocados no ar em 1995. Um dos mais populares entre os internautas foi o *WebMuseum* (<http://mistral.enst.fr/~piach/louvre>), portal que hoje possui várias versões desenvolvidas em português, espanhol, francês e inglês. Na verdade o *WebMuseum* funcionou, em 1995, como amenizador da carga do tráfego intenso das buscas sobre museus de arte. No Brasil, um dos *WebMuseum* foi criado pelo Datacentro da PUC-RJ (<http://www.puc-rio.br/rdc/>), que iniciou o projeto em março de 1994 por sentir fragilidades nas apresentações da arte na rede.¹¹ Hoje, as exposições dos portais *WebMuseum* incluem artes que abrangem do período medieval à arte contemporânea, incluindo exposições especiais e fotografias, numa miscelânea que destaca cada etapa da história da arte.

Um pouco diferente do *Webmuseum*, mas arquiteturalmente trabalhado como portal, também da mesma época, é o que traz as obras das coleções dos museus do Vaticano. O site, ao contrário do *Webmuseum*, apresenta galerias e museus do Vaticano e as suas centenas de obras da arte sacra católica preservadas. Enquanto o primeiro portal faz uma miscelânea de obras artísticas, o Portal Musei Vaticani e Cappella Sistina traz links para as capelas, igreja, galerias e museus da cidade do Vaticano (<http://www.christusrex.org>).

De todos os MD, entre 1992 e 1995, o Louvre é o que mais chama a atenção, dada a proliferação de cópias sofridas na Web. Iniciou, em sua original versão, relativamente leve em termos de conteúdo, mostrando apenas um pequeno número de imagens dos seus acervos, com pequenos comentários em textos e breves históricos dos detalhes do palácio. A sua estética e apresentação multimidiática era, em 1996, muito inferior à versão em *CD-ROM*. Hoje as cópias do Louvre *on-line* estão em número menor e bastante inferior ao site MD original.

Em 1996 o Art Serve colocou no ar um banco de dados com mais de oitocentos *links* para imagens artísticas dos séculos XV ao XIX. O enfoque era a arquitetura mediterrânea e a arte pictórica de cunho religioso.

O OTIS Project (em FTP), embora não fosse um MD, oferecia, já em 1997, uma série de informações sobre arte e relacionadas à arte e conquistou muitas visitas dos internautas. Através das suas galerias, o observador podia acessar uma série de exposições catalogadas por meio ou conteúdo, incluindo colagens, formas, desenhos, pinturas e performance. Havia também uma seção chamada *Synergy*, que funcionava como coleção de projetos de arte criados por vários artistas que trabalhavam em cooperativa na Internet.

¹⁰ URL fora do ar.

¹¹ Apenas o site do Datacentro está atualizado neste trecho. Um dos *Webmuseums* pode ser visitado no <http://www.webmuseum.hpg.ig.com.br/>; é brasileiro.

A partir de 1997, além dos MD, vários outros projetos foram trabalhados com a proposta de evidenciar a história, o patrimônio cultural, englobando a arte, o folclore, a música etc., sem necessariamente se preocupar com uma organização museística da apresentação dos objetos e textos. Foram sites correspondentes a bibliotecas e temáticas como a dos “Manuscritos do Mar Morto”.

Entre 1997 e 1998, as outras ciências também passaram a fazer parte da web, com sites que incluíam a antropologia, botânica, geologia, ciências minerais, oceanografia e zoologia dos vertebrados. O Field Museum of Natural History em Chicago, e.g., criou o www.bvis.uic.edu/museum que trouxe exposições que ofereciam uma idéia do que era a vida na época em que os dinossauros habitavam a Terra. A exposição, chamada “Do DNA aos Dinossauros”, era uma viagem interativa saída do Parque dos Dinossauros de Spielberg, levando o observador de um período pré-histórico a outro ao mesmo tempo em que mostrava vários dinossauros que existiram em uma época ou em outra.

Uma das maiores instituições museísticas do mundo, o Smithsonian Institution (web e telnet) (www.si.edu), desde 1994, traz uma produção mais embelezada do que sistematizada, oferecendo links aos seus museus afiliados. Com sua renovação em 2000 o *site* passou a disponibilizar buscas, links para bibliotecas, textos e debates sobre a cultura, a botânica, a antropologia e a história. Hoje o internauta pode ter o site em alemão, inglês, espanhol, francês, italiano, português, japonês, chinês, coreano e russo.

Neste ano de 2004 o Patriarcado da Igreja Católica de Lisboa criou um portal com cerca de duas mil peças de arte sacra das igrejas da diocese de Lisboa, que deveria estar acessível na rede no mês de abril, mas ainda não entrou no ar.

O projeto, que possui apoio financeiro de comunidades católicas, da Universidade Autônoma de Lisboa e do Instituto do Emprego e Formação Profissional, tem a intenção de «divulgar junto do público os tesouros que estão na posse da igreja» (<http://www.lusa.pt>).

Do total de milhares de peças de centenas de igrejas de Lisboa, deverão ser escolhidas duas mil para “figurar” no “Museu Digital do Patriarcado de Lisboa”, entre elas alguns conjuntos de coleções que ficarão em permanente exposição no *site*, e as demais serão peças temporárias (<http://www.lusa.pt>). «Não é intenção do projecto apresentar exaustivamente as peças inventariadas nem ser um simples mostruário, mas sim “exibir um conjunto das obras de arte mais importantes e, ao mesmo tempo, divulgar a história numa lógica de evangelização» (<http://www.lusa.pt>).

No Brasil, os primeiros museus a terem as suas interfaces na *net* foram o Museu do Ipiranga (<http://www.museudoipiranga.com.br/>), os museus da USP¹², abrigados em um portal, e o Museu da República (<http://www.museudarepublica.org.br/>). Todos *online* em 1995. Mas o Brasil ficou marcado com um grande projeto museístico, iniciado

¹² Não há mais o portal museus da USP, o caminho pode ser através do site da Universidade <http://www2.usp.br/publishing/insite.cgi> onde há um link de opções de departamentos, dentre as quais estão os “museus e galerias”.

em 1991, *on-line* desde 1997, o Museu da Pessoa (<http://www.museudapessoa.net>), cujo projeto, totalmente digital, proporciona, não apenas a interação que efetivamente ocorre nos 98% dos museus que estão na Internet, mas a participação do observador (internauta, cidadão comum) no acervo do museu, o que implica que qualquer cidadão do mundo pode ter a sua história retratada no *site*.

Com o avanço da Internet no Brasil, o Museu da Pessoa lança seu primeiro *site*. Afirma sua vocação de museu virtual e inicia a captação de histórias via Internet, além de disponibilizar ao público parte de seu acervo de depoimentos, fotos e documentos (<http://www.museudapessoa.net>).

Assim como o Museu da Pessoa, o Museu do Inconseqüente Coletivo (<http://www.mac.usp.br/minc/index.html>), o Museu Virtual das Artes (<http://www.elpais.com.uy/muva/>) e o Virtual Museum of Canada (<http://www.virtualmuseum.ca/>), são museus criados para funcionar – em termos de busca, participação, criação de acervo e visitação – apenas na *net*. São os Cibermuseus (CM), museus que, além de adotarem a Internet como principal meio, quebraram uma barreira que foi erguida na Idade Média, quando os salões e “protomuseus” foram criados, a barreira da restrição. Com os museus abertos a todos, de forma universal, sem restrições de visitas e podendo o observador opinar e ter parte da sua memória preservada, o que era fechado a uma elite agora se transforma em uma condição mais democrática, possibilitada por esse novo espaço criado pela comunicação entre os computadores do mundo inteiro e formalizado em uma nova arquitetura, a digital.

Museu e sociedade

As atividades dos museus tendem a estender-se para além de suas finalidades básicas que são as de coletar, classificar, armazenar, divulgar e aumentar suas coleções, embora sejam essas as características que se mantêm na maioria dos museus, que os fazem ainda espaços reservados a uma elite – mesmo sendo eles também freqüentados por massas de turistas, escolas e pesquisadores.

Foram os museus dos EUA os responsáveis em assumir o papel de se converterem em intérpretes de suas próprias obras para seus visitantes, e em educadores do público com respeito a informações de conteúdo mais elevado e uma apreciação da arte em geral mais profunda. Assim, os programas de atividades dos museus nos EUA foram difundidos como metodologia e ganharam força na América Latina e alguns países europeus e africanos, com inclusão de palestras, conferências e aulas básicas para escolas, oficinas, instalações, contextualizações das mais variadas que fazem entreter mais os seus acervos.

Tudo isso trouxe consigo modificações à estrutura física dos museus, que agora requerem mais espaços em seus ambientes presenciais e em seus novos ambientes, os digitais.

As novas perspectivas da função do museu enquanto instituição social abriram uma situação de crise na própria instituição, crise essa que se radica fundamentalmente nos

problemas da adaptação de uma entidade de caráter não-tradicional às necessidade da dinâmica da sociedade.

Em face dessa situação de crise do museu, realizaram-se e estão se realizando algumas experiências de tipo renovador, que afetam basicamente quatro aspectos do funcionamento da instituição:

- a) a projeção do museu sobre seus envolvimento sociais e a dimensão pedagógica;
- b) as tentativas de ruptura formal com o museu tradicional;
- c) a questão arquitetônica, dos edifícios *às homes*;
- d) a dinâmica do uso dos objetos do acervo.

A projeção do museu sobre seus envolvimento sociais e a dimensão pedagógica

Em geral as novas experiências realizadas não dizem respeito a apenas um desses isoladamente, mas antes a todo o conjunto ou pelo menos mais de um componente. Contudo, todos os quatro aspectos estão relacionados ao desenvolvimento das ciências humanas e sociais aplicadas e da arquitetura a partir da década de 1930.

Em meados do século passado especialistas da Museologia e Arquitetura foram encarregados de elaborar, com a colaboração de urbanistas, planos para a restauração, conservação e integração de sítios históricos.

De todas as experiências realizadas, e em investimentos nos museus, a que mais se destaca é a da pedagogia. São esforços no campo da museologia e museografia que correspondem à aplicação técnica básica ou moderna de tarefas da conservação do *patrimônio total* a partir de projetos da educação, com ou sem o uso da exposição permanente.

As tentativas de ruptura formal com o museu tradicional

A ruptura que se deu entre o museu formal e os aspectos da criticidade foi a partir da contextualização dos espaços e acervos trabalhados. Os espaços adotaram a concepção “extramuros”, e os acervos tiveram mais dinamicidade nas informações e flexibilidade nas exposições e monitoramento pedagógico. Tudo isso proporcionou a criação de eco-museus e museus comunitários, dos museus de linha psicologista e dos museus lúdicos, na década de 1980. Na década de 1990, mais precisamente em 1994, os museus descobriram um novo espaço e arquitetura, o ciberespaço, onde difundiu a sua imagem, seja como marketing, seja como forma comunicacional de expansão dos acervos.

Do ponto de vista museu-público, vale lembrar que nos séculos XVIII e XIX as elites eram detentoras da pesquisa, da visita e de informações científicas mais precisas nos museus. O público era bastante restrito, até que se criaram as Associações de Amigos dos Museus, com todas as suas múltiplas formas associativas, cuja ação se traduziu no apoio econômico à instituição e na programação pública de seus objetivos culturais.

Essas associações, dirigidas para diversos campos de ação, ocupam-se desde a recolha de fundos para aquisição de alguma obra de arte valiosa e cara, até à preparação e inauguração de exposições nas salas dos museus, estimulando assim a difusão cultural e a projeção exterior da instituição para a qual trabalham.

Porém, a partir das concepções do eco-museu e do museu comunitário, a relação ficou ainda mais estreita. O museu passou a ir ao público, trabalhar com ele, ser partícipe da vida de uma coletividade circunvizinha. Muitos projetos, também das associações de bairros e sindicatos, desenvolveram concepções museísticas que passaram a valorizar o património cultural, sistematizar o turismo cultural local e preservar a memória social e coletiva e não mais as histórias personalísticas dos “grandes nomes”.

A questão arquitetônica: dos edifícios às *homes*

Em museologia, quando se refere ao *tipo* de museu, está-se objetivando a compreensão do *espaço arquitetônico* que guarda o acervo. Dessa forma, a tipologia arquitetônica vem sofrendo alterações desde a concepção dos museus abertos e da noção extramuros.

Do ponto de vista básico, trabalhado na década de 1960, o tipo de museu mais em voga era o museu casa, também denominado residência histórica, que previa o respeito ao caráter de habitação, à manutenção da “atmosfera” original em 90% do partido arquitetônico. Depois o edifício convertido, ou adaptado, que poderia ser a casa histórica remodelada, com a necessidade de superar a inadequação da arquitetura e adaptar os espaços ao novo uso. Por fim o edifício concebido, criado especialmente para as coleções de um museu.

A partir da década de 1970, essa configuração tomou outros caminhos, foram adicionados os museus ao ar-livre, que envolviam arquitetura e paisagem natural e abrangiam o Museu *in situ*, o Museu Jardim e, a partir da década de 1980, o eco-museu.

Mas a partir da década de 1990, o “Museu Virtual”, da Internet, passou a configurar uma nova janela arquitetônica para os museus (Virilio, 1999). Principalmente se atentar para os museus que não possuem interface presencial. De toda forma o ICOM, organismo ligado à UNESCO, vê os museus virtuais como novas formas de preservação e divulgação dos patrimônios históricos, artísticos e culturais.

Ainda nesse caminho, não se pode perder de vista o *museum bus* e outros espaços possíveis de ser museus, como parques temáticos e zoológicos, considerados para-museus. O quadro demonstrativo a seguir, mais amplo, com todos os tipos arquitetônicos dos museus, clarea a referência de cada conceito voltado ao *tipo arquitetônico* (Quadro 1).

Tipos	Formas
Museu casa, residência histórica	90% do partido arquitetônico original.
Edifício convertido ou adaptado	Estrutura antiga ou nova aproveitada para museu, com bastante alteração no partido arquitetônico.
Edifício concebido	Criado especialmente para ser museu.
Museus ao ar livre	Museu <i>in situ</i> , Museu-jardim e Eco-museu. Estruturas ao ar livre
Museu virtual	Museus que advêm da concepção de Malraux e que podem ser estendidos para CD ROM, DVD e VHS, mas que, sempre off-line, não possuem novidade no suporte apresentado.
Museu digital	MD – que possuem interface presencial e estão on-line na WEB – e CM que funcionam apenas na WEB.
<i>Museum bus</i>	Estrutura criada em um carro, com mobilidade.
Para-museus	Parques temáticos e zoológicos. Estruturas possíveis de ser museus.

Quadro 1 – Tipos arquitetônicos dos museus.

Nem sempre os museus foram instalados em edifícios concebidos para fins museológicos. Por vezes eram palácios que tinham servido de residência e foram adaptados a sua nova função de museu. O exemplo mais característico é o Louvre, que sofreu diversas alterações e uma severa adaptação para equilibrar o respeito devido ao edifício e as exigências de uma instalação moderna. Bons exemplos sobre esse caso são a utilização como museu do Castelo Sforzesco, em Milão, e do Palácio do Bagello, em Florença. A solução ideal, para que esses dois exemplos apontam, consiste em consagrar um edifício antigo a uma só época ou estilo relacionados com o próprio edifício. É o caso do Museu Barroco, de Viena, instalado em 1925 no Palácio do Belvedere, e do museu de Ca Razzonico, em Veneza, que em 1922 reuniu as coleções do museu municipal em um palácio do Grande Canal.

A história da arquitetura de museus, concebida como construção de edifícios especialmente destinados para este fim, inicia-se no século XVI com a construção dos Uffizi, em Florença, por Vasari (*Os museus no mundo*, 1979: 33). O projeto consistia numa ampla instalação: no andar térreo os gabinetes de administração da cidade e no primeiro andar as coleções de arte dos Medici.

Com a mudança radical do conceito de museu, no século passado, os arquitetos, além de se colocarem completamente a favor da tradicional planta retangular com janelas de ambos os lados, típica dos palácios neoclássicos, começaram a perceber o problema da localização. Hoje existe a tendência de se escolher um local na periferia das cidades, tal como se faz com as cidades universitárias – a exemplo de Vitória da Conquista e Feira de Santana, no Brasil. Com esta medida se protegem os museus e seu conteúdo da poluição sonora e de resíduos porosos.

Com a botânica e a distância dos centros das grandes cidades, a intenção é procurar converter os museus em centros culturais colocados a serviço não só da instrução pedagógica, mas também do repouso dos seus visitantes. A exemplo disso o Museu Yamato Bukakan, aberto em Nara, no Japão em 1960, foi «projetado para apresentar a beleza da arte criada pelo homem em estreita harmonia com a beleza da natureza» (*Os museus no mundo*, 1979: 33).

A mesma finalidade pode ser observada no Museu de Arte Contemporânea de Niterói, projetado por Oscar Niemeyer, cuja inovação através da sua estética, dos vitrais, permite em seu interior a visão da paisagem marítima e terrestre que o circunda.

Os museus foram concebidos como um instrumento que relaciona estrutura e pintura com arquitetura e paisagem, de tal forma que os espaços interiores e as zonas de ar livre podem ser utilizadas para um amplo programa de atividades culturais.

Famosos arquitetos dedicaram suas atenções à construção de museus. Entre eles estão Henry Van de Velde, que planejou o Museu Folkwang, em Essen, na Alemanha, em 1902; Le Corbusier, que concebeu o Museu de Arte Ocidental de Tóquio, no Japão, em 1957; Carlos Niemeyer, que também desenhou o Museu de Arte da Venezuela, em Caracas, em 1954, e o Museu de Arte Contemporânea de Niterói, Rio de Janeiro, em 1991; e Frank Lloyd Wright, que desenvolveu o projeto do Museu Guggenheim de Nova York em 1946.

A planta dos museus define as características de circulação em seu interior, razão por que tem importância fundamental. O mais antigo é o de circulação linear, derivado da galeria concebida como edifício retangular alongado. Outra planta clássica é a que deriva do átrio antigo, em que quatro galerias rodeiam um quadrilátero central que pode ser coberto.

As plantas clássicas impõem um percurso e uma ordem ao visitante, o que permite expor as peças de acordo com uma seqüência histórica ou uma coerência estilística, ou projetar comparações entre grupos de obras com um objetivo didático que exige que os visitantes circulem num sentido previsto. Mas também se imaginaram outros modelos de circulação que deixam plena liberdade ao visitante, podendo ele escolher um itinerário próprio – o chamado circuito randômico –, prescindindo conseqüentemente das áreas de exposição que não lhe interessam.

Ambos os sistemas têm seus defensores. Aquilo que se poderia designar por “modelo livre” produziu plantas que derivam de um estudo da distribuição geométrica do espaço. Assim se criaram plantas que lembram tecidos celulares, a arquitetura hexagonal das colméias ou mesmo formas bizarras, como o Museu de Tournai, na Bélgica, projetado por Victor Horta, em que todas as salas podem ser vigiadas por um único guarda de acervo, como num sistema panóptico.

Outros estudos relacionados com os problemas de circulação respeitam às tendências intuitivas dos visitantes para fixarem uma direção à volta de uma sala ou através de um espaço. As experiências realizadas demonstram três tipos de tendências diferentes: a ocidental, que tende a seguir pela direita; a britânica, para a esquerda; e a oriental, que se dirige para o centro.

A dimensão espacial na tipologia arquitetônica é o referencial de uma mudança que supera o extramuros e passa a descartar a palavra “fronteira” (o muro). É a desterritorialização acompanhada pelo eco-museu, pelos museus comunitários, o *museum bus* e que recai na sua projeção digital, agora sem muros ou fronteiras, totalmente universal.

Referências bibliográficas

- Almeida Filho, Otávio (1997), *O Museu Virtual: Um novo meio de experiência estética*. Salvador: UFBA/ Mestrado em Comunicação/FACOM (Digitado).
- Battro, Antonio (1999), *Del museo imaginario al museo virtual*. Buenos Aires: La Nación, Disponível em: <http://www.byd.com.ar/articulos.htm>. Acesso em 12 set. 1999.
- Broun, Elizabeth, “Art, Electronic Outreach and American Democracy”, in: Leonardo on-line. Disponível em: <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/isast/spec.projects/broun.html>. Acesso em 4 Agosto 2002.
- DICIONÁRIO Aurélio Digital. “Virtual”, Disponível em <http://www2.uol.com.br/aurelio/fechado/index.html?stype=k&verbete=virtual>. Acesso em Agosto de 2003.
- DICIONÁRIO Houaiss Eletrônico. Interatividade. Disponível em <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?stype=k&verbete=interatividade&x=2&y=7> Acesso em janeiro de 2006.
- DICIONÁRIO Houaiss Eletrônico. Mídia. Disponível em <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?stype=k&verbete=m%EDdia&x=10&y=5> Acesso em janeiro de 2004.
- Haupt, Gehard. (1998), “Os museólogos exploram um novo meio. É a internet uma alternativa adequada para a difusão das artes e da cultura no mundo inteiro? A América Latina avança ousadamente pela rede global”, in Humboldt (1998) São Paulo, n 76, p. 12-16.
- Lemos, André (1997), “Anjos interativos e a retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais”. UFBA. Salvador, Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em dezembro 1999.
- Lévy, Pierre (1996), *O que é o Virtual?* (Tradução de Paulo Neves) São Paulo: 34.
- Lévy, Pierre (1999), *Cibercultura*. (Tradução de Carlos Irineu da Costa) Rio de Janeiro: 34.
- Luhmann, Niklas (1996) *The Reality of the Mass Media*, Cambridge: Polity Press.
- Lussa (2002) “O design do museu na sociedade da informação” Salvador, FACOM/UFBA, jun. 2002. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_17.htm. Acesso em jul. 2002.
- Malraux, André (1947), *Le Mmusée imaginaire*, Paris: Gallimard.
- McLuhan, Marshall (1999), *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media)* (Tradução de Décio Pignatari) 5 ed. São Paulo: Cultrix
- Memorial de Nagasaki. Disponível em <http://www.exploratorium.edu/nagasaki>. Acessado em janeiro de 2006.
- Oliveira, José Cláudio Alves de (2003), “O museu e as tecnologias da inteligência: memória e objeto” in Revista da FDJ, Salvador, v. 1, n. 0. pp. 88-105.
- Oliveira, José Cláudio Alves de (2004), *Museus digitais e ciber museus: sistema, objeto e informação dos bancos de dados iconográficos: problemas e perspectivas da pesquisa científica no ciberespaço*. Salvador: UFBA (Tese de Doutorado).
- Oliveira, José Cláudio Alves de (1979), *Os Museus do Mundo*, Rio de Janeiro: Salvat.
- Stockinger, Gottfried (2002), “Sistemas Sociais – A teoria sociológica de Niklas Luhmann” Salvador, Brasil. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/Pretextos> . Acessado em setembro de 2002.
- Stockinger, Gottfried (2003), “A sociedade da comunicação: o contributo de Niklas Luhmann”, Rio de Janeiro: Papel virtual.
- Virilio, Paul (1999), *O Espaço Crítico e as Perspectivas do Tempo Real* (Tradução de Paulo Roberto Pires) Rio de Janeiro: 34.