

O REAL E A REALIDADE VIRTUAL NA MUSEOLOGIA

Zamana Brisa Souza Lima¹

Resumo: Este artigo busca expor o comportamento dos usuários da Internet e, numa perspectiva predominantemente virtual, pensar em possibilidades de diálogos entre o real e a realidade virtual de modo a alcançar diferentes públicos no que concerne as práticas museológicas. Nesse sentido, e tendo como base o Museu do Alto Sertão da Bahia (MASB), busca-se refletir sobre a importância de aproximar este museu, enquanto projeto pioneiro voltado para um território específico, das novas TICs a serviço da difusão de instituições museológicas, nomeadamente a Internet; discutindo possibilidades de diálogos entre o espaço físico e o virtual e o uso de aparatos tecnológicos a partir de um suposto comportamento do sujeito-usuário da rede mundial de computadores.

Palavras-chave: real, realidade virtual, museologia, cibermuseologia, Museu do Alto Sertão da Bahia.

1. A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E A REDEFINIÇÃO SOCIAL

É comum, hoje em dia, e sob a égide das novas tecnologias da comunicação e informação, pensar numa sociedade em que os sujeitos sociais possuam tempo e espaço construídos por elas mesmas. Tamanho nível de individualismo ganha força e espaço, na mesma medida em que a Internet deixa de ser um advento e transforma-se numa prática real e cotidiana cada vez presente na vida de boa parte da população mundial.

Nesta lógica, a relação individualista que teve início na sociedade moderna, hoje é fortalecida na sociedade em rede² e nos seus efeitos descontínuos, como afirma Castells:

A revolução tecnológica é um meio de redefinição para a estrutura social e a sociedade passa a se conectar com o mundo tornando as relações interpessoais cada vez mais estreitas, na qual a Internet se tornou além de meio de

¹ Mestranda no curso de pós-graduação em Museologia. Zamana Brisa – PPGMUSEU / UFBA – E-mail: zamanabrisa@hotmail.com. Trabalho produzido sob a orientação do Prof. Dr. José Cláudio de Oliveira.

² Rede, para fins meramente didáticos, neste contexto é entendida como as possibilidades das telecomunicações, as novas mídias, plataformas virtuais, aplicativos, ferramentas e demais aparatos tecnológicos disponíveis na Internet.

comunicação, um novo meio de interação, criando, assim, uma nova organização social. (CASTELLS, 2004, p.213).

É neste universo extremamente sedutor e diferenciado que cabe uma ambiência com um novo modo de viver virtual e individualizado voltado para o público cada vez mais jovem, assim como se atem a gerar adesões de diversos outros públicos, ditando comportamentos e difundindo idéias numa mescla de características culturais e estéticas em criações e modos bastante peculiares.

O reflexo dessa nova ordem tecnológica invadiu os espaços de intimidade familiar onde o universo doméstico fora alterado. *A priori* e de maneira geral, essa transformação ocorre a partir do momento em que o sujeito começa a se isolar, trocando a interatividade humana no mundo real por *sites* e aplicativos disponíveis na rede (no ambiente virtual) configurando assim a relação sujeito-usuário-rede.

Essa alteração, aliás, está para além do espaço doméstico, mas é necessário salientar que o homem sempre estabeleceu teias e redes comunicativas para e entre si. Um exemplo disso pode ser observado nas primeiras manifestações artísticas que tiveram início com o *homo sapiens*, nascida com a necessidade de construir um meio de expressão de sua vida interior em duas vias básicas: o simbólico e o animal:

O símbolo se identifica com o desejo, a oração e o encantamento perseguido. O próprio símbolo era realidade, porque acreditavam que era possuidor do poder de operar efeitos mágicos e de afetar o curso dos acontecimentos. O símbolo retratava a realidade antes mesmo dessa realidade chegar a ser. (GIEDION, 2010, p. 26)³.

O que o *homo sapiens* fez ansiando pela continuidade da espécie ao contemplar o real que ainda não existia, parte de um pressuposto simbólico. Hoje, partindo de um pressuposto virtual e atemporal, não importa que o real exista ou não na rede, tornando muito tênue a linha entre o real e a realidade virtual impregnada no modo de fazer característico da Internet. O real, na rede, deixa de existir quando o tempo cronológico não se mistura com o tempo virtual, ainda que ambos possuam elos entre si.

Então, se antes o homem quis deixar rastros através da história dos meios e das artes para sobreviver (na relação objeto e vida social), hoje o sujeito-usuário tem, na rede, a mesma necessidade de se expor. Porém, de maneira efêmera, as informações da rede que traçam o perfil do homem contemporâneo e seus feitos, além de serem expressas de maneira atemporal, possuem particularidades que fazem com que novas

³ Texto baseado na obra “El presente eterno: Los comienzos del arte”, de Sigfried Giedion. (Disponível em: <http://mdc.ulpgc.es/cgi-bin/showfile.exe?CISOROOT=/aguayro&CISOPTR=1745&filename=1746.pdf>). Acesso em 05 de maio de 2014

ações ocupem o ciberterritório⁴ de forma rápida e sem intenção de ser perpetuada como marco importante na vida do sujeito-usuário.

A relação entre o *homo sapiens* e o sujeito-usuário não é de contraponto, e sim de encontro. Porém, o primeiro se preocupava com a perpetuação e sobrevivência da espécie no mundo real, enquanto que o segundo se preocupa, em sua maioria, em relações efêmeras que exponham seus feitos corriqueiros, cotidianos no mundo da realidade virtual.

Esse comportamento do sujeito-usuário, por si só, não é a mola mestra que escreve ou determina a transformação tecnológica. Também não é a tecnologia que determina a sociedade. Diferente da cultura da televisão, essa relação virtual alimenta-se da identificação, criatividade, comodidade e inovação tecnológica. Existe também o elemento da interatividade em que sujeito-usuário deixa de ser mero receptor passivo da informação e passa a interagir e participar ativamente do conteúdo oferecido na rede. A interatividade também possibilita outro elemento, a saber, o “narcisismo” que, inevitavelmente, incide na assiduidade do acesso.

2. A MUSEOLOGIA, O MASB E A ATEMPORALIDADE VIRTUAL

Então, sabendo que o usuário é extremamente seletivo, efêmero, narcisista, não se preocupa com a sobrevivência da sua espécie e sim nos seus feitos momentâneos e que as informações ganham e perdem destaque em proporções muito rápidas, como falar de memória e patrimônio na rede? Como tratar da utilização da instituição museológica no universo atemporal da Internet?

A priori, é importante ressaltar que a Museologia passou, ao longo dos anos, por muitas transformações até que pudesse alcançar públicos variados e cada vez mais amplos. Tais transformações possibilitaram a existência dos tipos museológicos

⁴ De maneira didática, ciberterritório, neste contexto, pode ser entendido como um ambiente no espaço cibernético, proporcionado por uma rede física de dispositivos digitais, em que as relações humanas se estabelecem. Trata-se de um ambiente virtual, intangível, onde as pessoas e instituições produzem cultura própria, disseminam informação e compartilham conhecimentos, a partir de uma grande rede social (CHAMUSCA; CARVALHAL, 2009, p. 128-129).

conhecidos na contemporaneidade, a exemplo do Museu da Pessoa⁵ e do Museu da Maré⁶, envolveram uma nítida preocupação em quebrar paradigmas que restringiam o acesso, trazendo para a instituição museológica o papel vinculado à função social, como debatido na Mesa Redonda de Santiago do Chile, em 1972:

A instituição museológica deve assumir uma função social: a acção social para o desenvolvimento da comunidade local onde o museu estiver inserido, o qual se deverá tornar, contrariamente ao verificado até então, num centro de pesquisa aberto e onde as colecções deverão estar acessíveis a todos os visitantes e investigadores indiscriminadamente. (SOARES, 2008, p.15)

Nitidamente a instituição museológica se dispõe às mudanças que a coloque ao serviço da sociedade, empenha-se em quebrar paradigmas e engaja-se em idéias mais ampliadas de museu e de patrimônio em nome de uma maior acessibilidade:

As ações educativo-culturais ganharam uma dimensão ampliada, na busca por novos métodos e estratégias de engajar os diversos grupos sociais de forma a torná-los co-responsáveis pela preservação de seu próprio patrimônio. (MARANDINO, 2008, p. 10)

Com isso, Rute Muchacho (2004) afirma que cada vez mais o museu tem de se adaptar às necessidades da sociedade atual que se encontra em constante mutação. Pensando nessa necessidade de adaptação, destaca-se aqui o Museu do Alto Sertão da Bahia (MASB), que surgiu em 2011, coletivamente e pelos mais diferentes grupos⁷, com uma proposta que se ampliou para além da preservação dos acervos arqueológicos incluindo, também, um diálogo com os diversos patrimônios existentes na região geográfica onde está inserido, adotou-se a tipologia de Museu de Território⁸, com sede em Caetité⁹, mas com núcleos museológicos espalhados em diferentes municípios¹⁰.

⁵ Museu virtual que conecta pessoas e grupos por meio de suas histórias. Fundado em São Paulo, em 1991, o Museu da Pessoa é hoje uma rede internacional, com iniciativas em Portugal, nos EUA e Canadá (Disponível em: www.museudapessoa.net).

⁶ O Museu da Maré, como uma iniciativa pioneira no cenário da cidade, se propõe a ampliar o conceito museológico, para que este não fique restrito aos grupos sociais mais intelectualizados e a espaços culturais ainda pouco acessíveis à população em geral (Disponível em www.museudamare.org.br).

⁷ Alunos de educação básica, comunidades quilombolas, universidade, instâncias do poder público municipal e estadual, associações de bairros, associações de comunidades rurais, entre outros.

⁸ A vocação territorial desse museu foi se delineando a partir da constatação da ausência de instituições congêneres na região. Cabe destacar que essa tipologia dialoga fortemente com a política de organização dos Territórios de Identidade da Bahia, atuando nos denominados “Sertão Produtivo” e em parte do “Velho Chico”, aqui representado pelo município de Igaporã. (Plano Museológico MASB, p. 10, 2012).

⁹ Caetité foi um dos primeiros povoados do Alto Sertão da Bahia. A hipótese mais aceita e divulgada é de que este lugar se constituiu um dos primeiros núcleos de povoamento da região. Localiza-se a 757km de distância da capital Salvador, cujo acesso se dá através da BA324. Atualmente, o município tem se destacado pelo potencial eólico em intensidade e frequência dos ventos (Disponível em: <http://www.caetite.ba.gov.br>).

Pautado num modelo mais participativo de construção dos processos, o MASB, em seu plano museológico¹¹, já mostra uma preocupação em se adequar à sociedade contemporânea, ao se libertar do espaço-sede para, por meio de núcleos, se tornar mais acessível aos seus diversos públicos.

Nesse sentido, pensando o MASB como um meio expresso de comunicação, deve-se aproveitar ao máximo do aparato tecnológico em constante desenvolvimento para melhor atender a essa instituição museológica e aprimorar seu diálogo com seus diversos públicos. Não obstante, deve-se pensar na maneira de utilização desse aparato tecnológico e na forma de atingir o sujeito-usuário.

3. O VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE ACESSO

Ora, como já afirmado, se antes o *homo sapiens* construía suas teias de comunicação, tendo como máxima o uso dos símbolos, e hoje o sujeito-usuário constrói teias virtuais, o desafio que parece ser o maior para o MASB no que pode ser chamado de cibermuseologia, é ter nas novas tecnologias da informação e comunicação um meio e não um fim; uma maneira de atingir a uma parcela e não a uma totalidade, e abordar a Internet como medida de acesso e não imposição tecnológica ou modismo.

Quanto a isso, Oliveira (2007) afirma que “Um museu presencial (MP) que cria a sua interface digital *on-line* torna-se muito mais que uma publicação tradicional, uma vez que auferem os benefícios do hipertexto, da *hipermídia* e o do ciberespaço”.

Importa, alias, conferir à cibermuseologia uma maneira de tratar a memória e o patrimônio em sua organização de fluxos de comunicação e sistemas de controles de disseminação de objetos e experiências museais. No ciberespaço, não se pode controlar o que o sujeito-usuário irá fazer com as informações acessadas. Lemos (2006) tece comentários pertinentes sobre essa liberdade que o sujeito-usuário tem de reeditar informações tornando-se, além de receptores, criadores e emissores.

¹⁰Por ser polinucleado conta, inicialmente, com 10 outros núcleos museológicos, a saber: I. Escola Emiliana Nogueira Pita (Caetité); II. Espaço de Cultura (Igaporã); III. Colégio Municipal do Tamboril (Igaporã); IV. Comunidade Quilombola Gurunga (Igaporã); V. Comunidade Quilombola Pau-Ferro de Juazeiro (Caetité); VI. Movimento de Mulheres Camponesas (Caetité); VII. Instituto de Educação Anísio Teixeira (Caetité); VIII. Sítio Arqueológico Moita dos Porcos (Caetité); IX. Comunidade Cural de Varas (Guanambi); X. Comunidade Pajeú do Josefino (Guanambi). (Plano Museológico MASB, p. 178, 2012).

¹¹ O plano museológico do Masb foi elaborado ao Grupo de Trabalho para criação do Plano Museológico do MASB, coordenado pela Arqueóloga e Museóloga Camila A. Morais Wichers.

Não se pode ignorar, entretanto, que a experiência no MASB enquanto museu físico-presencial¹², não pode provocar no sujeito-usuário as mesmas experiências que possam vir a ocorrer no ciberespaço. De todo modo, há uma quebra na cronologia e nos limites físicos que aumenta o acesso:

O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona). Não chega a ser uma novidade absoluta, uma vez que o telefone já nos habituou a uma comunicação interativa. Com o correio (ou a escrita em geral), chegamos a ter uma tradição bastante antiga de comunicação recíproca, assíncrona e à distância (LÉVY, 1999, p.49)

A independência geográfica propicia, na relação do objeto museal e do sujeito, uma experiência visual e de identificação sem mediadores. O inverso é verdadeiro ao tempo em que, no ciberespaço, há um mediador (aparelhos móveis de telefonia, notebooks, tablets, etc.), há uma preocupação de se identificar e de compartilhar com outros sobre a experiência virtual, criando uma expectativa de aceitação por ter optado por determinado objeto, gênero, gosto, música, saberes, fazeres, memórias, patrimônios, etc.

Quanto a estes dois últimos, e retomando o questionamento anteriormente proposto, é de salutar importância ressaltar que atualmente o sujeito-usuário se preocupa em, de algum modo e em algum momento, falar de sua própria memória e patrimônio na rede. Assim, e inevitavelmente, afunila-se novamente para a questão do narcisismo que é um elemento que garante o acesso e a assiduidade do sujeito-usuário.

Há de se ressaltar que a ausência física e a própria condição narcisista das relações em rede diminui sobremaneira preocupação em expor a literalidade dos fatos porque o ciberespaço oferece a liberdade de o sujeito-usuário ser o que lhe bem apraz, o que implica em possibilidades de perfis falsos, os chamados “fakes”.

Levy (2001) alerta para a afinidade entre o virtual e o falso:

O virtual, rigorosamente definido, tem uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido, sobre a platitude da presença física imediata. (Lévy, 2001, p.12).

4. CONCLUSÕES

¹² Aqui delimitado e entendido como o “museu físico” o limite físico-geográfico do MASB enquanto um museu de território.

De modo geral é inegável que o real e a realidade virtual podem oferecer interatividade em níveis distintos. Um não precisa se opor ao outro, e podem se comunicar. Nas palavras de Garcia (1999), citado por Oliveira (2007), “a Internet possibilita visitas virtuais e pode atrair mais público para a visita ‘real’, ou seja, além de ser um cartão de visita do museu (...), o acesso ao patrimônio pode ser universalizado através da Internet” (p. 8).

Pierre Lévy (2001) é objetivo ao assegurar que a relação entre o virtual e o real não é de oposição, e sim uma questão de atualização, pelo autor, entendida como solução exigida por um complexo problemático. É possível ser esta a pedra de arremate que determina o crescente surgimento de novos aparatos tecnológicos em versões cada vez mais avançadas, aumentando (ainda mais) a sensação de atemporalidade inerente ao modo de fazer virtual.

Portanto, pensar o MASB como uma instituição museológica disposta a comunicar sua memória e patrimônio é estar ciente que o ciberespaço é um aliado que fornece os melhores meios de entender e atingir o sujeito-usuário. É perceber que os mecanismos podem ser eficazes quando bem utilizados; que o sujeito pode ser atingido, quando entendido; e, mais ainda, é perceber que o real e a realidade virtual não se opõem e podem, surpreendentemente, ser complemento um do outro.

Não é difícil, então, perceber que o ciberespaço pode e deve estar ao serviço do MASB (e demais instituições museológicas), assim como a Museologia está ao serviço da sociedade.

REFERÊNCIAS

GIEDIONT, Sigfried. “El presente eterno: Los comienzos del arte”, de Giedion. Disponível em: http://mdc.ulpgc.es/cgibin/showfile.exe?CISOROOT=/aguayro&CISOPTR=1745&file_name=1746.pdf

HENRIQUES, R. M. N. **Museus virtuais e cibermuseus**. 2004. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/adm/Upload/wg94C11092012191530XB8KO.pdf>

KUNSCH, Margarida Maria Krohling. **Relações públicas e modernidade: novos paradigmas na comunicação organizacional**. São Paulo: Summus, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

_____. **O que é virtual**. Coimbra: Quarteto, 2001.

MARANDINO, Martha (org.). **Educação em museus: a mediação em foco**. São Paulo, SP: Geenf / FEUSP, 2008.

MASB. Volume II. **Plano Museológico do Museu do Alto Sertão da Bahia**. 2012. CD-ROM

MORAES WICHERS, Camila Azevedo. **Museus e Antropofagia do Patrimônio Arqueológico: (des) caminhos da prática brasileira**. Tese (Doutorado) Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2010.

MORAES WICHERS, Camila Azevedo de (2012). Prática arqueológica e Museologia social: interfaces no processo de construção coletiva do museu do alto sertão da Bahia. **Anais do VII Workshop Arqueológico de Xingó (MAX/ UFS); II Ciclo Internacional de Simpósios Temáticos; II Reunião da SAB-Núcleo Regional Nordeste**. CD-ROM.

MOUTINHO, MC. **A Construção do Objecto Museológico**. Cadernos de Sociomuseologia, no. 4, Centro de Estudos de Sociomuseologia, ULHT, p. 1-60. 1989.

MUCHACHO, Rute Maria da Silva Proença. **Museu Virtual: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico**. IV Congresso da SOPCOM; Nome da Instituição: SOPCOM; Cidade do evento: Aveiro / Aveiro. 2005.

MUCHACHO, Rute Maria da Silva Proença. **O Museu Virtual: as novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico**. III Congresso da SOPCOM. SOPCOM. 2004.

Museu de Maré. Disponível em: www.museudamare.org.br

Museu da Pessoa. Disponível em: www.museudapessoa.net

OLIVEIRA, J. (2007). *O Museu na Era do Ciberespaço*. Ciberlegenda, Universidade Federal da Bahia. Bahia, Brasil. Disponível em: www.uff.br/ciberlegenda/artigojoseclaudiofinal.pdf [3.6.2009]

SOARES, Maria Filipa Reis. **Museus tradicionais e museus virtuais: os objectos modelos 3D numa relação paradigmática**. Lisboa: ISCTE, 2008. Dissertação de mestrado. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/3066>

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.