

**MUSEUS & WORLD WIDE WEB:
novos ambientes informacionais
para as obras de arte**

***MUSEUMS & WORLD WIDE WEB:
new informational environment for works of art***

Maria Lucia de Niemeyer Matheus Loureiro¹

Resumo

Este artigo analisa aspectos das novas tecnologias de redes digitais, particularmente a Internet e a *World Wide Web*, e seus efeitos de mudanças sobre os museus de arte. Entre tais efeitos, é ressaltado o surgimento de novas formas culturais, como os *web* museus de arte – organizações construídas e mantidas na *Web*, sem equivalente no espaço físico. Para sublinhar o papel central da informação nos museus é proposta a noção de “aparato informacional”.

Palavras-chave

**MUSEUDEARTE
WEBMUSEU
APARATOINFORMACIONAL**

1 INTRODUÇÃO

O tema das novas tecnologias de redes digitais e seus efeitos de mudança sobre os museus ganhou espaço a partir da emergência das

¹ Museóloga do Instituto de Pesquisas Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Doutora em Ciência da Informação (UFRJ/ECO – MCT/IBICT).

redes digitais e, particularmente, da acelerada expansão da *World Wide Web* na última década do século XX. A partir de então, questões relacionadas à presença dos museus na rede Internet tomaram o lugar antes reservado à automação dos processos documentais de acervos museológicos.

Eventos e publicações têm abordado, nos últimos anos, questões relacionadas ao inter-relacionamento museu e novas tecnologias, com particular ênfase na Internet. O órgão *Archives & Museum Informatics*, presidido por David Bearmann, vem promovendo inúmeros eventos para debater questões relacionadas ao tema, dentre os quais merecem destaque as conferências anuais *The International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums* (ICHIM), realizada desde 1991 e *Museums and the Web*, fórum no qual, desde 1997, profissionais de museus discutem as inúmeras questões que nascem com a crescente presença de museus na WWW. Em 2000, o *Journal of the American Society for Information Science* dedicou ao tema todo um número, intitulado “*When Museum Informatics Meets the Web it Generates Energy*”.

Às vésperas do século XXI, questionava-se a sobrevivência de uma instituição constituída pela modernidade europeia e forjada na materialidade, em um momento em que era percebida uma forte tendência à desmaterialização e à desterritorialização. Sob o “impacto” da rápida expansão da Internet, estudiosos e críticos dos museus indagavam, em tom profético, sobre a possibilidade de a Internet herdar algumas das funções informacionais tradicionais da instituição, ocupando, como consequência, o espaço deixado por um empreendimento em vias de extinção.

Lévy, um dos críticos do que denomina “tese da substituição”, aborda o próprio museu (físico) como “tecnologia intelectual”, e observa na arte, a partir do final do século XIX, uma tendência à “recapitulação de todos os estilos de todas as épocas, de todos os países”, para a qual teria contribuído, entre outros meios, a “multiplicação e extraordinária extensão dos museus nos últimos duzentos anos”, que colocariam o artista “frente ao conjunto de tradições culturais passadas e presentes”:

Derain encontra a arte negra no British Museum. A estatuária ibérica primitiva do Louvre impressiona

Picasso. O museu etnográfico de Dresden revela para Kirchner as artes negras e polinésias. Todos esses pintores se nutrem das exposições universais, colecionam as fotos de arte e percorrem as salas dos museus da Europa. (LÉVY, 1998, p. 64)

Como resultado direto do contato com tais informações - tornadas disponíveis pelos museus de arte na qualidade de aparatos informacionais-, o artista passaria a se situar “num espaço onde são divulgadas as produções de todas as culturas” e a ter como horizonte “o conjunto das formas possíveis”.

Wersig (1997) observa o marcante papel desempenhado pelos museus na “europeização” do mundo, ressaltando que a instituição passaria por um processo compulsório de transformação, motivado por mudanças externas. Estaríamos assistindo a um processo ao qual o autor denomina “des-europeização”, contrário, portanto, ao de europeização do mundo (para o qual o museu teria contribuído como empreendimento europeu e iluminista), fenômeno que teria como um dos indicadores a importância crescente dos museus étnicos nos Estados Unidos. Ao lado desse processo, outras tendências motivadoras de mudanças são assinaladas pelo autor:

- Aumentam as demandas não apenas para ampliar os índices de visitação como também para incluir públicos. Observa Wersig que “sempre houve a ilusão de que todos os segmentos da população visitam museus, mas agora cresce a consciência de que grandes parcelas de público não se interessam por eles”;
- A premissa de que museus são instituições absolutamente necessárias para a sociedade perde força, e os museus são pressionados a redefinir suas funções perante as comunidades;
- Os museus são também pressionados a se aproximar do mercado, passando a competir com outros setores por apoio financeiro;
- Ao aproximar-se do mercado, os tradicionais “visitantes” tornam-se “clientes” ou “consumidores”, que devem ser identificados e atraídos;

- Os museus não poderiam, em princípio, deslocar-se, pois são “instituições espaciais”. Observa Wersig que “quem quer que deseje fazer uso de suas ofertas necessita deslocar-se até eles”, o que representaria uma “grave deficiência” em uma época em que “quase tudo se desloca e se torna virtual” (WERSIG, 1997).

Para o autor, que aborda o museu como meio de comunicação, o museu seria uma mídia tradicionalmente passiva, pois espera ser visitado e não vai ao encontro de seu público. A partir dos novos desenvolvimentos tecnológicos, entretanto, os museus, de acordo com Wersig (1997), seriam obrigados a ultrapassar sua limitação espacial, e encontrariam as condições necessárias para tornar-se “um meio mais ativo do que nunca”.

Besser (1996) vai mais longe, observando que novas tecnologias provocam mudanças significativas não apenas no modo como os museus desenvolvem suas funções, mas, também, no modo como são percebidos pelo público. De acordo com o referido autor, a “paisagem social e cultural” vem se transformando rapidamente com a emergência de “novos canais de distribuição de informação” os quais, entre outros efeitos, levariam o consumo cultural para espaços pessoais, nos quais o usuário tende a adquirir maior controle sobre o tempo e as formas possíveis de interação. A expansão da Internet poderia, assim, afetar os museus da mesma forma como o advento do vídeo cassete afetara anteriormente o cinema.

Comparando museus e bibliotecas, que estariam à frente no processo de ocupação do ciberespaço, o autor afirma que estas se tornam cada vez “menos importantes pelo material que coletam ou armazenam, e mais importantes pelo tipo de material que podem obter em resposta às demandas dos usuários”. Ao lado das mudanças nas bibliotecas como instituições, emergiriam, ainda, mudanças no papel dos bibliotecários que deixariam de ser “zeladores de coleções físicas” para se tornarem “pessoas que identificam recursos existentes em coleções armazenadas em um lugar qualquer” (BESSER, 1996).

A inserção dos museus na Internet e a conversão de sua informação em formato digital poderiam determinar mudanças sensíveis não apenas no modo como os museus desempenham suas funções, mas, particularmente, no modo como tais “repositórios culturais” são vistos pelo público (BESSER, 1996).

Algumas tendências, apontadas pelo autor, seriam “emanadas das novas tecnologias”: 1) arquivos maiores, que tornam possíveis representações mais detalhadas; 2) serviços de rede, que permitem o acesso de diferentes locais; 3) interfaces mais amigáveis, que fazem decrescer a importância dos intermediários; e 4) estabelecimento de padrões e protocolos, que permitem disponibilizar maior número de recursos (BESSER, 1996).

Referindo-se aos processos de automação nos museus, processo que antecedeu à entrada dos mesmos na rede Internet, os esforços mais consideráveis ter-se-iam concentrado historicamente nas atividades de registro e criação de sistemas de gestão de coleções, e, de modo menos expressivo, em exposições interativas desenvolvidas com propósitos educativos. O autor enumera algumas diferenças significativas entre os sistemas de gestão de coleções museológicas e as exposições interativas – as quais constituiriam duas formas distintas de representação, sistematizadas no Quadro 1, a seguir:

Sistemas de gestão de coleções	Exposições interativas
Manipulam informações mais complexas;	Oferecem geralmente estrutura narrativa:
	“essencialmente contam uma história e situam objetos em relação com outros objetos, pessoas e teorias”;
Interfaces mais pobres e menos amigáveis (adoção de interfaces gráficas apenas em meados da década de 1990);	Interfaces mais ricas e amigáveis (adoção de interfaces gráficas intuitivas e fáceis de usar desde a década de 1980);
Baseados em objetos individuais. Embora permitam estabelecer relações complexas entre objetos, restringem-se geralmente a situar um objeto em relação a um conjunto (coleção);	Baseadas em conjuntos de objetos e recursos limitados e criteriosamente selecionados;
São dinâmicos, em constante crescimento e sujeitos a atualizações;	Captam a informação “em estado de crescimento e mudança e a congelam em um ponto particular do tempo”;
Tendem a ser abertos.	Tendem a ser fechados.

Quadro 1: Síntese dos processos de automação em museus.

Fonte: Baseado no de artigo de Howard Besser (1996).

A despeito das profundas diferenças entre os sistemas de gestão de coleção e as exposições interativas, alguns dos avanços na área de tecnologia da informação, particularmente a WWW, estariam contribuindo para a convergência entre as duas formas de representação, uma vez que documentos criados e hospedados na WWW são passíveis de conexão a textos e imagens em sistemas de gestão de coleções, trazendo como resultado exposições on-line dinamicamente atualizadas e em crescimento contínuo (BESSER, 1996).

Abordando a utilização de novas tecnologias pelos museus em uma perspectiva educacional, Scheibenz compara também, a exemplo de Besser, museus e bibliotecas, recorrendo aos conceitos de “mentefatos” e “artefatos”, utilizados por Waidacher (*apud* SCHEIBENZ, 1999). Para este último, “bibliotecas coletam documentos como informação enquanto museus coletam objetos autênticos e originais”, distinção que, de acordo com Scheibenz, teria contribuído não só para a diferença de atitudes em relação ao uso de tecnologias de informação em ambas as instituições, mas também para a relativa demora dos museus em adotá-las e adaptar-se às mudanças relacionadas ao novo ambiente tecnológico (SCHEIBENZ, 1999).

Mac Donald e Alsford (1996) sublinham também a forma cautelosa como os museus experimentaram, tradicionalmente, novas tecnologias. Constatam, entretanto, na literatura e na comunidade museológicas, um “crescimento lento, mas constante, da consciência sobre as tecnologias digitais” e da percepção de que “os museus não podem permanecer alheios às tendências tecnológicas se quiserem atrair as audiências do século XXI”.

Segundo os autores, tais tecnologias - que permitiriam “disseminar conhecimentos em uma escala nunca antes possível” - aliadas às pressões para atender às expectativas do público, tornar-se-iam fatores decisivos para a transformação dos museus. Tal transformação, entretanto, observam os autores, não implicaria em que os museus deixariam de ser o que são – “**lugares físicos** veiculadores de conhecimentos sobre patrimônio por meio de **objetos materiais**” (grifo nosso) - mas que seriam acrescidos de outra dimensão, a ser construída: uma “dimensão digital”. O “ambiente digital” permitiria reunir em um mesmo “espaço virtual” as inúmeras peças do “quebra-cabeça do patrimônio” – que, para os autores, “reside em toda parte” – e contribuiria para a emergên-

cia de uma nova entidade: o “mega-museu” ou “meta-museu” (MAC DONALD; ALSFORD, 1996).

A construção deste “meta museu” pressupõe uma empreitada que é ressaltada por Bearman (1994), ao afirmar:

[...] estamos ingressando em uma nova era na produção e distribuição de informação. Nos próximos vinte e cinco anos podemos esperar tomar parte em um esforço mundial para representar todo o corpus da civilização em forma digital. O último empreendimento similar teve lugar entre os séculos 15 e 18, quando o conhecimento do mundo antigo foi passado para a forma impressa (BEARMAN, 1994).

O autor sublinha que tal “esforço monumental” de “representação” do conhecimento ocorreria em paralelo com mudanças sociais significativas e traria, em um prazo relativamente curto, desafios políticos, intelectuais, profissionais e éticos. Tais questões sugerem a análise das novas tecnologias de redes eletrônicas em seus vários aspectos, os quais serão abordadas nos itens seguintes.

Da enciclopédia às redes digitais: o universal & o hipertextual

O termo hipertexto foi utilizado pela primeira vez em 1965 por Theodore Nelson, que cunhara o neologismo “para exprimir a idéia de um texto de dimensões cósmicas, informatizado, contendo todos os livros, incluindo imagens e sons, acessível à distância e navegável de forma não-linear” (PARENTE, 1999, p. 73).

Além de batizar como hipertexto o conceito de escrita ramificada, Nelson teria ainda criado um dispositivo em que elementos textuais estariam ligados a outros a eles relacionados, e imaginado um software capaz de acompanhar os percursos necessários. A tal empreendimento, ao qual dedicaria sua carreira e que pretendia constituir-se uma biblioteca universal, Nelson nomeou Projeto Xanadu (MOURÃO, 2001).

A idéia de um artefato ou empreendimento com a ambição universalista do Projeto Xanadu, virtualmente capaz de reunir todo o saber universal, não era inédita: na França do século XVIII, Diderot e

D'Alembert dedicaram-se ao projeto iluminista da Encyclopédie, cujo propósito era exatamente compilar, ordenar e disponibilizar a totalidade do conhecimento produzido até então. Com características acentuadamente hipertextuais, a monumental obra alia complexidade estrutural e o recurso à ordenação alfabética, o que constituiria um eficiente dispositivo de recuperação de informações e permitiria mobilidade entre as múltiplas entradas.

Goulemont (2000, p. 262) ressalta a ambigüidade do projeto enciclopédico, ao evidenciar simultaneamente a “angústia da perda” e a busca da exaustividade. Tal contradição estaria presente no discurso do próprio Diderot, ao descrever os objetivos do projeto:

O objetivo da Enciclopédia é reunir os conhecimentos esparsos da superfície da terra; expor seu sistema geral aos homens que virão depois de nós, a fim de que os trabalhos dos séculos passados não tenham sido trabalhos inúteis para os séculos por vir. [...] Que a Enciclopédia se torne um santuário, onde os conhecimentos dos homens estejam ao abrigo do tempo e das revoluções. [...] Façamos, pois, para os séculos futuros o que lamentamos que os séculos passados não tenham feito para o nosso. Ousamos dizer que, se os antigos tivessem elaborado uma enciclopédia, como elaboraram tantas coisas, e se esse manuscrito estivesse escapado, sozinho, da famosa Biblioteca de Alexandria, ele teria sido capaz de nos consolar da perda dos outros (DIDEROT *apud* GOULEMONT, 2000, p. 262).

Entre os empreendimentos que buscam também uma síntese universalista destacamos o Mundaneum. Criado em Bruxelas, em 1919, por Paul Otlet e Henri de La Fontaine o Palácio Mundial, como é também chamado, representaria a materialização do ideal universalista de síntese do saber, a qual teria sido precedida por outras iniciativas dos mesmos idealizadores com propósitos semelhantes: o Instituto Internacional de Bibliografia, a “Classificação Decimal Universal” e o “Repertório Bibliográfico Universal”, além do já mencionado Repertório Iconográfico Universal. (RAYWARD, 1997)

No conhecido artigo *As We May Think*, publicado em 1945 no periódico *The Atlantic Monthly*, Vannevar Bush - que, durante a guerra recém terminada, coordenara milhares de cientistas norte-americanos em pesquisas de aplicação militar - discorre sobre o trabalho científico em tempos de paz, ressaltando a urgência em tornar acessível a imensa e crescente massa de informações disponíveis. Partindo da premissa de que a mente humana não opera de modo linear, mas por associações, característica ausente dos métodos vigentes à época para armazenamento e recuperação de informações, Bush concebe e descreve com detalhes uma máquina equipada com tela translúcida e comandos mecânicos e alimentada com materiais microfilmados, à qual denominou Memex (Memory Extension) e que se destinava a expandir a memória humana (BUSH, 1945).

Os empreendimentos acima citados são apontados por inúmeros estudiosos como precursores da WWW, ou World Wide Web. Esta teria nascido no European Organization for Nuclear Research (antigo Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire / CERN), tendo transformado em realidade a idéia de hipertexto formulada por Nelson. O projeto foi idealizado pelo físico Tim Berners-Lee e desenvolvido em conjunto com Robert Cailliau, consistindo no desenvolvimento de um sistema de informação distribuído, baseado no uso do hipertexto, para comunicação via Internet.

Quanto à Rede Mundial de Computadores, teve seu embrião em 1969 com a Arpanet, rede criada com propósitos militares pela ARPA - Advanced Research Projects Agency -, agência do Departamento de Defesa norte americano.

Concebida em tempos de Guerra Fria como uma rede resistente a bombardeios e capaz de interligar pontos de importância estratégica como centros tecnológicos e unidades de pesquisa, rompia com modelos convencionais na medida em que era desprovida de comando central e atribuía o mesmo status a todos os pontos ou nós. Durante longo tempo restrita à esfera das instituições militares e de pesquisa, a Internet deve seu rápido crescimento, entre outros fatores, à expansão do uso dos computadores pessoais, à criação de interfaces cada vez mais amigáveis e, particularmente, à já mencionada invenção da WWW.

Comumente utilizado como sinônimo da World Wide Web, o termo ciberespaço surgiu como neologismo na obra *Neuromancer*, publicada em 1984, de autoria de William Gibson, que o definiu como “ilusão

consensual” experimentada coletivamente e como “representação gráfica de dados abstraídos a partir dos bancos de cada computador no sistema humano”. Essa “impensável complexidade” - como a qualificou Gibson - compunha-se de “linhas de luz formadas no não-espço da mente, aglomerados e constelações de dados”. (1)

Pierre Lévy aproxima os conceitos de ciberespaço e de rede em sua definição do primeiro termo:

[...] o ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas, também, o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p. 17).

A emergência e expansão do ciberespaço fariam surgir o que Lévy denomina “cibercultura”, expressão de uma “mutação fundamental da própria essência da cultura” cuja “essência paradoxal” seria o “universal sem totalidade”, ou seja, “uma universalidade desprovida de significado central” (LÉVY, 1999, p. 247, 111).

A nova forma de universal emergeria a partir da “interconexão generalizada” possibilitada pelo formato digital, diferindo do universal correspondente à “escrita estática” pois, ao invés de se articular a partir do “fechamento semântico exigido pela descontextualização”, simplesmente promoveria o contato (LÉVY, 1999, p. 118-119).

Quanto à idéia central de hipertexto, ultrapassa e antecede o hipertexto eletrônico, que “é composto por blocos de informações e por vínculos eletrônicos (links) que ligam esses elementos” (LEÃO, 1999, p. 27). O conceito de hipertexto designa, de modo geral, uma forma textual não linear, cuja característica mais marcante é a fragmentação de seus elementos, relativamente autônomos em relação uns aos outros.

Lévy aborda o hipertexto digital como ponto culminante de um “processo de artificialização de leitura” e os “dispositivos hipertextuais” como “uma espécie de objetivação, de exteriorização, de virtualização

dos processos de leitura”, ressaltando, ainda, que a idéia de hipertexto “não exclui nem os sons nem as imagens”, definindo-se em oposição ao texto linear por ser estruturado em rede (LÉVY, 1996, p. 43-44).

De acordo com Landow (1992, p. 10), o hipertexto seria “um sistema fundamentalmente intertextual” capaz de “ênfatizar a intertextualidade de uma forma impossível para um texto limitado por páginas”.

Para Kristeva (1974), que introduziu a noção de intertextualidade no campo da Semiótica, um texto (qualquer texto) é produzido sempre a partir da absorção e transformação de outros textos, não sendo jamais obra de um único autor. Aplicável não apenas à obra literária, mas a todo e qualquer texto, verbal ou não, a noção de intertextualidade opor-se-ia, portanto, à idéia do texto como totalidade fechada.

A expansão do conceito de texto para além do verbal e o conceito de “abertura textual” levam-nos ao conceito de “obra aberta”, formulado por Umberto Eco, segundo quem uma obra de arte “é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante”. Tal ambigüidade seria não só condição de toda obra de arte, mas, em algumas formas contemporâneas, “uma de suas finalidades explícitas, [...] um valor a se realizar de preferência a outros” (ECO, 1976, p. 22).

A obra de arte possuiria, assim, segundo o autor, “duas aberturas”: a primeira, “condição de toda fruição estética”, faz de toda e qualquer obra uma obra aberta, “mesmo quando o artista visa a uma comunicação unívoca e não ambígua”. Uma “segunda abertura” estaria ainda presente em “certas poéticas [dotadas de] uma intenção de abertura explícita levada até o limite extremo” (ECO, 1976, p. 89, grifo do autor).

Embora, segundo Eco, essa dialética entre “definitude” e “abertura” esteja presente desde os primórdios da arte, o pólo da “definitude” teria sido acentuado nas concepções tradicionais, enquanto as formas artísticas contemporâneas tenderiam a uma consciência crescente das “várias perspectivas de leitura”. Algumas obras – dentre as quais o autor cita os móveis de Calder – passariam, assim, a solicitar livres reações interpretativas, ou mesmo apresentar uma “mobilidade, uma capacidade para se voltarem a propor caleidoscopicamente aos olhos do fruidor como obras novas, dotadas de perspectivas diferentes” (ECO, 1995, p. 154-155).

A abertura ligada ao pólo da fruição conduz a Certeau, que concentra sua atenção nas práticas de consumo, contestando a idéia de uma suposta passividade dos consumidores e ressaltando as “astúcias” inventadas por estes com a finalidade de burlar ou subverter ordens estabelecidas. O autor aborda a leitura como “apenas um aspecto parcial do consumo, mas fundamental” (CERTEAU, 1994, p. 262). Se, de acordo com o autor, “ler é peregrinar por um sistema imposto”, é necessário levar em consideração também o papel do leitor, que...

não toma nem o lugar do autor nem um lugar de autor [mas] inventa nos textos outra coisa que não aquilo que era “intenção” deles. Destaca-os de sua origem (perdida ou acessória), combina os seus fragmentos e cria algo não-sabido no espaço organizado por sua capacidade de permitir uma pluralidade indefinida de significações (CERTEAU, 1994, p. 264-265).

Chartier (1994, p. 8), por sua vez, abordando o objeto livro, observa que este “sempre visou instaurar uma ordem”, que tanto pode estar relacionada à sua decifração quanto ao desejo “da autoridade que o encomendou ou permitiu a sua publicação”. Entretanto, adverte o autor, tal ordem não possui “a onipotência de anular a liberdade dos leitores. Mesmo limitada pelas competências e convenções, essa liberdade sabe como se desviar e reformular as significações que a reduziram”. Ressaltando essa “dialética entre imposição e apropriação”, presente não só nos livros, mas nas obras de maneira geral, afirma o autor:

As obras – mesmo as maiores, ou, sobretudo, as maiores – não têm sentido estático, universal, fixo. Elas são investidas de significações plurais e móveis, que se constroem no encontro de uma proposição com uma recepção. Os sentidos atribuídos às suas formas e aos seus motivos dependem das competências ou das expectativas dos diferentes grupos que dela se apropriam. Certamente, os criadores, os poderes ou os experts

sempre querem fixar um sentido e enunciar a interpretação correta que deve impor limites à leitura (ou ao olhar). Todavia, a recepção também inventa, desloca e distorce (CHARTIER, 1994, p. 9).

Referindo-se especificamente ao leitor de um hipertexto eletrônico, Leão observa ser o mesmo fundamentalmente ativo, acrescentando que “o processo de atualização da obra hipermediática envolve mexer com antigos esquemas conceituais”, uma vez que, na tradicional noção de obra, os papéis de autor e leitor são “bem definidos e separados” (LEÃO, 1999, p. 42).

Cabe aqui observar que, ao fornecer as condições necessárias para a criação e conexão generalizada dos hipertextos eletrônicos, as redes digitais acentuam e potencializam esta dupla “abertura” das obras. É forçoso, assim, abordar algumas questões relacionadas ao “fenômeno rede”, cujo aspecto marcante na presente época é ressaltado por Rosenstiehl (1984):

como todos os fenômenos morfológicos profundos, de caráter universal, o fenômeno rede pertence não só à ciência mas também à vida social. Cada um de nós se situa em redes, correspondendo cada rede a um tipo de comunicação, de frequência, de associação simbólica. Quando no futuro se fizer o elenco das abstrações que marcaram mais profundamente o espírito humano no decorrer desta segunda metade de século, ter-se-á certamente a “cifra lógica” (a escolha binária ou o furo no mapa que se combina com outros furos) mas, também, quase tão importante como aquela, ter-se-á o objeto ‘rede’ (ROSENSTIEHL, 1984, p. 228-229).

O objeto “rede” seria, de acordo com Rosenstiehl, um “objeto topológico” [...] “constituído antes de mais nada por nós, que são quaisquer objetos: lugares, memórias, centros de seleção ou de correspondência, máquinas para a informação; depois por ligações de duas a duas”.

Cabe, ainda, abordar algumas noções e aspectos relacionados à digitalização de textos (entendidos em seu sentido mais amplo), condição

prévia para a constituição de redes eletrônicas. Tal condição foi destacada por Santaella (1997), ao observar que a conexão generalizada de mensagens.

[...] só se tornou possível graças ao grande sintetizador que é o modelo digital, capaz de conectar, num mesmo tecido eletrônico, a imagem, o som e a escritura [...]. Por ser, em si mesma, um princípio de interface, a codificação digital, com seus bits de imagens, textos, sons, imbrica, nas suas tramas, nosso pensamento e nossos sentidos. É o grande processador leve, móvel, maleável e inquebrantável (SANTAELLA, 1997, p. 41).

A expansão acelerada das redes digitais associada à circulação crescente de imagens criadas por processos sintéticos proporciona as condições para o surgimento de novos ambientes virtuais, que transformam a paisagem cultural e informacional contemporânea. Os web museus de arte estariam entre os produtos surgidos a partir do novo ambiente tecnológico.

Web Museus de Arte: uma classificação provisória

A convivência de museus físicos e eletrônicos constitui-se marca distintiva do complexo cenário artístico-cultural contemporâneo. Embora compartilhem funções informacionais, museus no mundo físico e no ciberespaço são dotados de propriedades e características que os distinguem na própria essência e impedem que os museus construídos na Web sejam interpretados quer como substitutos, quer como produtos da evolução dos museus físicos.

O fascínio pelo novo, no entanto, contribui para encobrir sua diversidade: museus criados no ciberespaço não apenas são distintos dos museus físicos, mas em muitos aspectos significativos, diferem também entre si.

Dada a extrema rapidez com que se modificam nosso objeto e o cenário a ser analisado, toda e qualquer proposta de classificação deve admitir a possibilidade de abertura e seu caráter forçosamente provisório. A necessidade de uma sistematização operacional obriga, entretanto, a paralisar / congelar um fenômeno por natureza dinâmico, e a propor alguns critérios que desempenharão a função de variáveis.

Pressupondo não ter sido a opção pelos museus de arte um critério de classificação, mas fruto e decorrência de nossa trajetória acadêmica, além de recorte necessário à delimitação do universo dos museus (por demais amplo e heterogêneo para permitir uma análise consistente e confiável), o primeiro critério adotado foi a existência de equivalente no mundo físico. Ressaltamos, entretanto, que as páginas de museus físicos apresentam-se como extensões ou virtualizações de museus cuja existência antecede e/ou independe da Rede Internet e, embora suscitem grande número de questões relacionadas, sobretudo, às transformações decorrentes da emergência e expansão da linguagem digital e das tecnologias de redes eletrônicas, não atingem de modo radical ou ao menos significativo o conceito de Museu, objeto de nossa abordagem. O segundo e último critério – natureza do acervo - foi aplicado, portanto, apenas aos museus construídos e mantidos exclusivamente na Web (os web museus propriamente ditos), resultando em duas grandes classes operacionais, que se prendem à natureza de seus acervos e à função informacional que desempenham:

1. Web museus que, a despeito da diversidade de formas com que se apresentem, possibilitem o acesso a obras que existem (ou existiram) fisicamente. Seus “acervos” são, portanto, constituídos por reproduções digitais de obras de arte, e sua propriedade mais evidente é a de permitir a reunião em um mesmo ambiente “virtual” de obras dispersas no espaço e no tempo;
2. Web museus que, a despeito da diversidade de formas com que se apresentem, permitam o acesso a “acervos” constituídos por obras de arte geradas originalmente por processos sintéticos, totalmente dependentes de hardware e software específicos quer para sua criação, quer para sua visualização, quer para a interação e participação do seu receptor-operador.

Embora tenha sido observada a tendência de que tais formas se manifestem isoladamente, cabe ressaltar de que um mesmo web museu de arte, que poderíamos denominar “híbrido”, pode “reunir” reproduções digitais de acervos físicos e de obras de arte criadas a partir de matrizes digitais.

É necessário ainda advertir para a possibilidade de outras sistematizações, dentre os quais merece destaque, por ter sido concebida por um artista altamente envolvido com projetos artísticos em rede, e em função dos objetivos deste estudo, a classificação proposta por Ascott (1996), que subdivide os “web museus” em três diferentes tipos:

Sobre os Museus de Primeiro Tipo, correspondentes às páginas de museus físicos, nota o autor que, com a disponibilidade crescente de navegação no espaço virtual, “nenhuma locação geográfica será tão remota que impeça alguém de visitar o Museu Britânico, o Prado em Madrid, o Templo de Konarak ou o Museu de Arte Moderna de Caracas”. Para o Museu de Segundo Tipo, estaria destinada uma arte “que não tem origem em pigmentos, tela ou aço, mas que é composta de pixels desde seu princípio, digitalmente destinada para a tela do computador”. Adverte, entretanto, que tal arte não se distanciaria radicalmente da pintura ou do desenho, pois, embora se possa navegá-la, ela permanece “basicamente um mundo fechado”: a rede funcionaria nos dois casos como um “sistema de distribuição, um código de arquivo, um catálogo de propriedades”. A respeito da nomenclatura adequada para designar tais museus, acrescenta o autor:

É uma tendência atual chamar tais projetos “museu digital” mas tal termo pode ser apenas provisório e é, de fato, um paradoxo, uma vez que “digital” fala de fluidez, transitoriedade, imaterialidade e transformação, enquanto “museu”, por outro lado, sempre se manteve como solidez, estabilidade e permanência (ASCOTT, 1996).

Ressalta ainda Ascott (1996) haver “uma arte que existe apenas na Rede, para a Rede e pela Rede somente. Ela é destinada a ser parte do Museu do Terceiro Tipo”. Em relação a tal arte, o computador não se apresentaria como um terminal para a visualização, mas sim como uma interface, que possibilita ao receptor manipular e transformar as mensagens e a tornar-se, enfim, participante do processo criativo.

O Museu do Terceiro Tipo, o museu da emergência, é uma plataforma de operações, uma sementeira,

um recurso planetário, um lugar de negociação e interação cultural e criatividade colaborativa, antes de ser uma vitrine, um palco ou um repositório. Fará mais história do que a registrará. [...] A arte que ele abrigará ou fará nascer será uma arte híbrida que requer mais do que apenas as habilidades do autor (ASCOTT, 1996).

O Quadro 2, a seguir, sintetiza as reflexões apresentadas neste item. A título de sistematização, o quadro é complementado pela tipologia proposta por Ascott (coluna à direita) e inclui, ainda, as páginas dos museus de arte com equivalentes no espaço físico, embora estejam fora do escopo do estudo.

CORRESPONDÊNCIA A MUSEU NO ESPAÇO FÍSICO	CARACTERIZAÇÃO DO ACERVO (NATUREZA E LOCALIZAÇÃO)	TIPOLOGIA SEGUNDO ROY ASCOTT
Sim	Reproduções digitais de obras de arte do acervo do museu correspondente (Páginas de museus físicos)	Museus de Primeiro Tipo
Não	Reproduções digitais de obras de arte dispersas no espaço e/ou no tempo. * não necessariamente reunidas fisicamente	Categoria não considerada pelo autor
Não	Obras geradas a partir de matrizes numéricas, compostas de pixels e destinadas à tela do computador.	Museus de Segundo Tipo (obras acabadas) Museus de Terceiro Tipo (obras / propostas abertas à participação do receptor, criadas para a Rede)

Quadro 2 - Museus de Arte na Web

2 Museus como aparatos informacionais

A iniciativa de “construir” museus no ciberespaço não se restringe às “instituições museológicas”. Embora páginas mantidas por museus existentes no mundo físico sejam mais numerosas, muitos empreendimentos apresentam-se exclusivamente na rede. Inúmeros *web* museus, a despeito de não possuírem equivalente no espaço físico, expõem obras de arte pré-informáticas por meio de reproduções digitais. Cabe a advertência de que questões relacionadas à reprodução de obras de arte e ao seu uso em exposições museológicas não foram colocadas pelo advento da linguagem digital e pelas redes, embora possamos afirmar que, a partir das mesmas, tal tendência foi levada ao extremo. Assim como ocorre no mundo físico, os museus de arte construídos no ciberespaço podem desempenhar a função de “reunir” obras de arte dispersas no espaço e/ou no tempo. Nestes, entretanto, não apenas as obras originais são substituídas por cópias digitais, desmaterializadas, mas o próprio espaço é abolido e substituído por imagens que, com frequência, simulam o museu físico.

A indispensável função de registrar a produção artística contemporânea, freqüentemente negligenciada pelos museus, é também tarefa de inúmeros empreendimentos “museológicos” na *Web*. Embora tal função possa ser desempenhada por museus físicos, a inviabilidade de transporte de tais obras impõe o recurso a reproduções. O meio digital e a tecnologia de redes não só minimizam sensivelmente os custos do empreendimento, como também favorecem o estabelecimento de conexões, justaposições e comparações com outras obras.

Alguns museus, cujos “acervos” são compostos (exclusivamente ou predominantemente), por obras formadas desde o início por *pixels* e destinadas à tela do computador. Quer se apresentem como obras acabadas, quer como propostas fundamentalmente abertas, a função das redes digitais é primordial, seja para a distribuição (caso em que a tela do computador exerce o papel de um terminal), seja para sua transformação por receptores/operadores ativos (neste caso, o computador torna-se uma interface).

Acervos que integram *web* museus de arte (sejam criações ou reproduções) são informativos, passíveis de ser coletados, processados e ar-

mazenados em coleções virtuais, o que pressupõe e manifesta uma intenção de preservação e de representação. Independente do papel desempenhado pelas novas tecnologias, obras de arte - quer físicas, quer digitais - possuem potencial informativo, e museus de arte - construídos na *web* ou no espaço físico - desempenham funções informacionais análogas.

Acolher os *web* museus na categoria museu implica em rejeitar sua definição oficial, adotada pelo *International Council of Museums / ICOM*, da qual o termo informação está ausente:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e exhibe, para fins de estudo, educação e lazer, evidência material das pessoas e de seu meio ambiente.” (2)

Oficialmente aceita pela comunidade museológica internacional, tal definição, contudo, não dá conta dos *web* museus de arte que, desprovidos do elemento espaço, apresentam-se como organizações / ambientes que permitem a produção, processamento e transferência de informações. A despeito dos inúmeros aspectos que diferenciam museus de arte no espaço físico e na *Web*, propomos enquadrá-los sob a categoria de “aparato informacional”, da qual apresentamos uma definição, a seguir:

Qualquer organização / ambiente construído com a intenção de produzir, processar e transferir informações, que reúna (fisicamente ou virtualmente), conserve, documente, registre, pesquise e comunique evidências (materiais ou imateriais) das pessoas e/ou de seu meio ambiente, por meio de originais ou reproduções de qualquer natureza, mantendo interface com a sociedade de modo a propiciar visibilidade / acesso às suas coleções e informações.

Para finalizar, cabe destacar que, ao propormos a noção de “aparato informacional”, buscamos não apenas um denominador comum que faça equivaler museus de arte no espaço físico e no ciberespaço, mas, sobretudo, enfatizar a função informacional de ambas as formas de organização, reafirmando a informação como critério definidor da categoria museu e resgatando-a como elemento central do pensar e do fazer museológico.

Abstract

This article analyzes aspects of the new technologies of digital networks, particularly Internet and World Wide Web, and their effects of changes on the art museums. Among such effects, the appearance in new cultural ways is pointed out, as the web art museums—built organizations and maintained in the Web, without equivalent in the physical space. To underline the central role of the information in the museums the notion of “informational apparatus” is proposed.

Key-words

ART MUSEUM

WEB MUSEUM

INFORMATIONAL APPARATUS

Notas

1 - Trecho de “Neuromancer”, novela de William Gibson publicada em 1984 (tradução nossa). <<http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/technoculture/pomosf.html> Acesso>.

2 - Artigo 2 dos estatutos do ICOM. A definição de museu é complementada por inúmeros apêndices, cujo objetivo é acolher organizações não claramente contempladas no corpo da definição. Durante a 20ª Assembléia Geral do ICOM (2001) foram acrescentados aos apêndices as “galerias de arte sem fins lucrativos” e “centros culturais e outras organizações voltadas à preservação, manutenção e gestão de recursos patrimoniais tangíveis ou intangíveis (patrimônio vivo e atividade criadora digital)”. (ICOM, 2001, tradução nossa, grifo nosso). Deve ser ressaltada a ausência da palavra informação não apenas no corpo da definição, mas também em seus apêndices.

Artigo aprovado em 12.04.04

REFERÊNCIAS

ASCOTT, Roy. The Museum of the third kind. *Intercommunication*, n. 15, 1996. Disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html>. Acesso: dez./ 2001.

BEARMAN, David. *Useful electronic space or virtual junkheap?* Washington: Library of Congress, 13 out. 1994. Disponível em: <<http://www.loc.gov/catdir/semidigdocs/bearman.html>>. Acesso em: jan. 2000. Palestra.

BUSH, Vanevar. As We may think. *The Atlantic Monthly*, v. 176, n. 1, p. 101-108, jul 1945. Disponível em: <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>. Acesso: jul 2002.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994. 351 p.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Brasília, DF: Ed. da UNB, 1994. 111 p.

ECO, Umberto. O conceito de forma nas poéticas contemporâneas. In: *A definição da arte*. Rio de Janeiro: Elfos; Lisboa: Edições 70, 1995. p.153-259.

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1976. 288 p.

JASIS. When museum informatics meets the world wide web. v. 51, n.1, 2000.

KERCKHOVE, Derricck de. A realidade virtual pode mudar a vida? In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed.da UNESP, 1997. p. 49-51.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 1974. 199 p.

LANDOW, George. *Hypertext: the convergence os contemporary critical theory and technology*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1992.

LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 1999. 158 p.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999. 159 p.

_____. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998. p. 22.

_____. *A máquina universo*. Porto Alegre: Artmed, 1998. p. 59.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996. p.97.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. *Museus de Arte no Ciberespaço: uma abordagem conceitual*. 2003. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – IBICT, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação; UFRJ, Rio de Janeiro, 2003. 208 p. Informação & Sociedade: Estudos, v. 14, n.1, 2004

MOURÃO, José Augusto. *Para uma poética do hipertexto*. Ficção Interativa. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2001. Versão eletrônica disponível em: <http://www.triplov.com/hipert/>. Acesso em: jul 2002.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

RAYWARD, W. Boyd. The Origins of Information Science and the International Institute of Bibliography / International Federation for Information and Documentation (FID). *Journal of the American Society for Information Science*, n. 48, p. 289-300, April 1997. Disponível em: <http://alexia.lis.uiuc.edu/~wrayward/otlet/OriginsofInfoSci.htm>. Acesso em: jun 2002.

ROSENSTIEHL, Pierre. Rede. In: ENCICLOPÉDIA Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 1984. v. 13, p. 228-246.

SANTAELLA, Lucia. O Homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. da UNESP, 1997. p. 33-44.

SCHEIBENZ, Werner. The Learnig museum: How museums use information technology to present value-added collection information for lifelong learning. INTERNATIONAL BOBCATSSS SYMPOSIUM LEARNING SOCIETY, 7., Bratislava, jan. 1999. *Proceedings...* Disponível em: <<http://www.phil.uni-sb.de/infowiss/projekte/museum/learnig-museum.pdf>>. Acesso: jul. 2002.

WERSIG, Gernot. *Museums for far away publics*: Frameworks for a new situation. Workshop Museumsbesuch im Multimedia-Zeitalter, Berlin, mai 1997. Disponível em: <<http://www.kommwiss.fu-berlin.de/~gwersig/publi-pro/www/vw-wersig.htm>>. Acesso: jan. 2000.

**PÁGINA EM
BRANCO**