

A educação que privilegia a memória, os museus e a cibercultura – porque navegar é preciso, sempre.

Que educação quero para o futuro?



Fernanda de Fátima Fernandes Pereira

A campanha “Que Educação quero para o futuro” é organizada pela Bookess Editora e Livraria Internacional SBS, através de seu programa SBS +Educação.

BOOKESS
SBS
+EDUCAÇÃO

QUE EDUCAÇÃO EU QUERO PARA O FUTURO

TÍTULO DO LIVRO:

A educação que privilegia a memória, os museus e a cibercultura – porque navegar é preciso, sempre.

Fernanda de Fátima Fernandes Pereira

Professora de Língua Inglesa e Portuguesa

FAETEC

CENTRO DE IDIOMAS - QUINTINO

Introdução

Acreditamos que uma educação efetiva deva incluir conhecimentos que levam às pessoas o reconhecimento de suas tradições e identidades. Se o indivíduo conhece seu passado, tem melhor entendimento acerca do que está acontecendo em seu entorno no presente, e faz com que esteja melhor preparado para o futuro.

Pensamos que a educação deve incluir o conhecimento sobre o repertório de memórias de seus educandos em seus currículos escolares. Dessa forma, o conhecimento adquirido tem a ele um valor agregado muito expressivo, uma vez que faz com que os educandos nele se reconheçam. A noção que eles passam a ter de pertencimento à sua cultura torna o aprendizado mais prazeroso, real, pessoal e eficiente.

Visitar museus, apesar de ainda não ser uma realidade para muitos, deve ser uma prática constante. É preciso saber reconhecer seu valor e também solicitar às autoridades públicas um melhor trabalho e cuidado, no referente à sua conservação e manutenção. Têm eles uma mostra daquilo que foi e continua sendo importante para o cidadão de determinado espaço geográfico.

Nem sempre é possível para o indivíduo ir a um museu, mas, a tecnologia moderna, por meio da cibercultura, muito tem ajudado para que cada vez mais pessoas tenham acesso a esses lugares tão importantes para todos.

Os grandes descobridores navegavam os oceanos com suas naus para encontrarem terras novas, a serem conquistadas e dominadas. De forma semelhante, as pessoas que vivem neste início do século XXI também buscam terras novas, ou nem tão novas assim, e navegam no ciberespaço para conhecerem algo que move suas vidas: sua cultura, seu patrimônio, ou simplesmente buscam uma forma de conhecerem e de se mostrarem ao mundo através da internet com todos os seus recursos e suas tecnologias digitais. Este livro traz uma breve reflexão acerca de como o patrimônio cultural existente nos museus tem sido mostrado e veiculado no ciberespaço, transformando a maneira de as pessoas conhecerem, valorizarem e preservarem sua memória e seu patrimônio cultural, através dos sites de cibermuseus e museus digitais. Trata-se de uma breve análise sobre os principais pontos trazidos pelo uso da internet para a promoção de ações e movimentos museais que interessam, não somente a historiadores e pesquisadores, mas também atraem muitos visitantes e turistas para adentrarem os espaços de museus via internet.

A tecnologia da informação e a cultura de memória

Pode-se afirmar, sem medo de errar, que a tecnologia da informação veio para modificar radicalmente o modo de as pessoas se comunicarem e se informarem nos dias atuais. A rapidez proporcionada pela tecnologia e a

grande possibilidade de fontes para se obter informações parecem ser os dois fatores mais importantes e determinantes para que verifiquemos o real sucesso dos vários meios de comunicação informatizada. Um grande número de atividades que são feitas em nosso cotidiano dependem das tecnologias digitais de informação e de comunicação, e as pessoas utilizam o espaço virtual para se auto-promoverem, ou até mesmo para se fazerem notadas pelas outras pessoas, fazendo do ciberespaço um palco onde é realizado um verdadeiro espetáculo, ou um show do eu, como nos diz Sibilia em sua obra que tem esse título.

Nestes tempos atuais em que a tecnologia da informação é usada para tantas atividades da vida percebe-se que a cibercultura também pode ser utilizada para informar e participar de um amplo movimento de divulgação, difusão e de preservação da memória e do patrimônio cultural encontrado no acervo de museus presenciais.

Aliado a isso, criaram-se também os museus virtuais e os cibermuseus, que consistem em espaços virtuais de mediação e de relação do patrimônio, com seus visitantes e usuários, através da internet. No entanto, é importante lembrar que tais museus digitais não têm a pretensão de substituir os museus físicos, presenciais. Pode-se dizer que são museus que atuam em paralelo, são complementares, e privilegiam a comunicação por meio eletrônico como uma maneira de envolver e divulgar a cultura e o patrimônio para quem os acessa.

Essa tecnologia mostra-se como um importante instrumento para que a memória social e histórica de determinado local, memória esta que pode ser a individual, a coletiva, ou a de representação de lugares, possa vir a ser conhecida e compartilhada no ciberespaço, atraindo a atenção não somente de turistas que visitam os museus, mas também traz esclarecimentos acerca de tal patrimônio para estudantes, historiadores e pesquisadores, que podem, a qualquer tempo e de qualquer lugar, conhecer detalhes que são encontrados em tais lugares, em seus objetos, pinturas e monumentos, informações estas acerca do passado e do presente, que refletem a identidade local ou que simplesmente mostram as histórias e estórias relacionadas a tal patrimônio cultural.

O patrimônio cultural tem a finalidade de fazer continuar pelo tempo o respeito à memória e a preservação da história. Os avanços tecnológicos podem ser considerados como verdadeiros aliados na divulgação e preservação patrimonial devido à relação entre a área da computação e as telecomunicações, o que vem construindo uma nova ordem social denominada cibercultura.

Este trabalho tem como objetivo o de fazer uma reflexão acerca de como a cibercultura tem influenciado na divulgação e preservação do patrimônio cultural encontrado em museus, espaços que trabalham a memória social e buscam armazená-la, quantificá-la, preservar, atualizar e contextualizar os fatos, os acontecimentos, as atitudes e os valores humanos. Busca-se mostrar

como tais espaços têm utilizado os meios digitais para promover ações e movimentos museais que visem alcançar e estimular seus visitantes, estudantes, pesquisadores e historiadores a acessarem e conhecerem, de forma interativa, informações importantes a respeito do patrimônio cultural neles mostrado.

Vários autores foram consultados para a elaboração deste trabalho, mas tem-se como destaque as obras escritas por Henriques (2004), Oliveira (2010), Canclini (2005) e Levy (1999).

A metodologia seguida para a realização deste estudo segue a abordagem de pesquisa bibliográfica e também foram acessados vários artigos de internet e sites de museus famosos do Brasil.

Mas o que entende-se por cibercultura e ciberespaço?

Durante a apresentação deste trabalho serão mencionados, várias vezes, os termos *cibercultura* e *ciberespaço*, e, por tal razão, serão explicados a seguir os significados de tais termos para garantir-se que os mesmos sejam interpretados de forma adequada para uma melhor compreensão deste trabalho.

De acordo com o que se vê no Dicionário Informal,

o termo Cibercultura tem vários sentidos, mas se pode entender como a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática. A cibercultura é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Estas comunidades estão ampliando e popularizando a utilização da Internet e outras tecnologias de comunicação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo.

Já para o termo ciberespaço tem-se que,

[...] É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura 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).

É imperativo distinguir dois termos que explicamos a seguir. Não se deve confundir o ciberespaço, que é o ambiente virtual, com a internet. Esta é parte das tecnologias digitais e também pode ser considerada como a infraestrutura de comunicação que sustenta o ciberespaço, onde se desenvolvem vários ambientes distintos, tais como a *web*, os fóruns, os *chats* e o correio eletrônico, por exemplo.

É importante ressaltar que,

A extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da economia e da sociedade. Das substâncias e dos objetivos voltamos aos

processos que os produzem. Dos territórios, pulamos para o nascente, em direção às redes móveis que os valorizam e as desenham. Dos processos e das redes, passamos à competências e aos cenários que as determinam, mais ainda. Os suportes de inteligência coletiva do ciberespaço multiplicam e colocam em sinergia as competências. Do design à estratégia, os cenários são alimentados pelas simulações e pelos dados colocados à disposição pelo universo digital. Ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca e assíncrona em grupo e entre grupos: ciberespaço faz dele o vetor de um universo aberto. Simetricamente a extensão de um novo espaço universal dilata o campo de ação dos processos de virtualização" (LÉVY, 1999, p. 49-50).

É exatamente nesse entendimento sobre a abrangência bastante ampla que o universo compreendido pelo ciberespaço proporciona que vê-se inúmeras possibilidades de usar tal espaço para, dentre outras muitas coisas, levar a conhecimento de todos os que se interessarem o patrimônio cultural e histórico presente no acervo de museus, patrimônio este que faz parte de suas vidas e memórias e que os faz ser quem são.

Através do ciberespaço pode-se fazer um passeio virtual no interior de palácios, museus, fortificações, ou outros ambientes em que se encontrem acervos culturais e históricos, e, com um *zoom*, perceber a riqueza de detalhes que compõem tais acervos, permitindo, desta forma, “uma nova vivência que ultrapassa os limites da audição e da visão à distância, ensejando a experiência do sentir, do telecontato à distância.” (VIRÍLIO, 2000, p.1)

Quando começou o uso da Internet nos museus?

A prática de usar Internet em museus não é muito recente. A criação de sites de museus proliferou a partir da década de 1990. De acordo com Henriques (2004, p. 1), em 1991 foi realizada a primeira conferência sobre o uso da hipermídia e da interatividade nos museus, em Pittsburg, na Pensilvânia. Esta conferência tem sido realizada de dois em dois anos, nos Estados Unidos e em alguns países da Europa, para discutir as questões relacionadas ao uso de novas tecnologias em museus. Seu objetivo é o de promover o potencial da multimídias interativas nos programas e atividades realizadas nos museus.

Ainda segundo Henriques (2004, p.1), em 1993 foi criado em Cambridge o *Museum Documentation Association* – MDA, congresso sobre museus e interatividade, o qual deu ênfase ao uso da multimídia nos museus.

Em 1997, em Los Angeles, California, foi realizado o primeiro encontro de uma série de debates sobre museus e internet. Tais conferências, chamadas de *Museums and Web*, são realizadas nos Estados Unidos ou Canadá, e “têm como objetivo reunir os profissionais dos museus, principalmente aqueles ligados às áreas de novas tecnologias, para discutir as questões pertinentes ao uso da Internet pelos museus.” (HENRIQUES, 2004, p.2)

Em 1995, um grupo de trabalho começou a produzir, na Noruega, um documento sobre o uso de multimídia nos museus. Tal documento veio a ser finalizado em 1995, e o mesmo traça algumas diretrizes sobre este novo desafio que começaria a ser encarado pelos museus. O objetivo desse documento é o de “esclarecer questões

fundamentais sobre multimídia e a preservação do patrimônio através do uso das novas tecnologias nos museus.” (HENRIQUES, 2004, p.2)

Como se vê, já no fim do século XX era a Internet vista como uma ferramenta que poderia ser usada para aperfeiçoar o trabalho feito nos espaços museais, com a finalidade de usufruir de todas as possibilidades que poderiam ser auferidas com a sua utilização.

Ciberespaço e museus virtuais ou cibermuseus – formas de (re)conectar pessoas a seu passado histórico e cultural

Muito se diz sobre o imediatismo, a liquidez de sentidos e emoções e o não interesse das novas gerações acerca de conhecerem seu patrimônio histórico cultural, uma vez que parecem estar somente interessados no presente, e em uma necessidade de aparecerem para o mundo, de uma forma que tem uma inusitada rapidez, onde as modas se instalam, mudam e desaparecem.(SIBILIA, 2008, p.24)

Indo em uma direção diferente para o que Canclini (2005, p. 216) denomina de “um mundo fora da ordem”, em que a acumulação de desencantos atuais em relação à não valorização dos momentos históricos do passado, mas onde se vive somente o imediato, e que marca “um mundo fragmentado, despedaçado e sem continuidade histórica”, parece-nos que, sob determinada ótica, através da tecnologia que se utiliza do ciberespaço em termos relacionados a museus virtuais, há a tentativa de resgatar e se fazer conhecer a memória histórica coletiva de um determinado local através de todos os meios de midiatização e da criação de tais museus e também de cibermuseus, os quais têm como uma de suas funções primordiais a de difundir e apresentar obras museais do passado, para que seus “visitantes” conheçam e interajam com o patrimônio cultural referente a tais momentos pregressos.

Tal movimento midiático também serve de apoio para o estudo de historiadores e pesquisadores, pois há nessa nova proposta de divulgação e estímulo à visita de tais museus que circulam no ciberespaço a intenção de fazer-se uma interconectividade entre pessoas e patrimônio museal.

Ainda de acordo com Canclini (2005, p. 216), “a midiatização afasta, esfria, [...], e, ao mesmo tempo, a interconectividade proporciona sensações de proximidade e simultaneidade”. À primeira vista parece ser um movimento controverso, mas o fato é que as possibilidades trazidas pelos meios tecnológicos que têm sido usados na criação de novos espaços museais que circulam no ciberespaço já podem ser caracterizados como poderosos instrumentos que vêm dar novo fôlego à preservação de uma memória que não pode e não deve ser esquecida pelas atuais e futuras gerações. Todo esse movimento pode ser interpretado como algo que esteja sendo realizado para sanar “a dificuldade que têm (os alunos secundaristas e universitários) para situar épocas do próprio país, presidentes, guerras e revoluções, em períodos históricos precisos.” (CANCLINI, 2005, p. 217)

Dentro do universo de conhecimento de alunos universitários da atualidade, “à visão desconectada entre acontecimentos, soma-se a fragmentação com que se relacionam com os saberes”, e isso é algo preocupante, uma vez que a memória cultural e histórica das pessoas se mostra fundamental para o entendimento de seu momento presente. Nesse sentido, acreditamos que a cibercultura tem sido uma ferramenta importante para “conectar” novamente os indivíduos à sua história e memória patrimonial cultural.

O que é um museu digital, ou virtual?

De acordo com Oliveira (2010), os museus digitais são ambientes com interface na arquitetura tradicional (presencial).

Os museus virtuais apresentam como maior objetivo o de preservar e divulgar a memória das instituições museais na internet. Tais propostas, quando ampliadas e amparadas pelas tecnologias digitais, permitem o diálogo com as missões institucionais de promoção e alargamento do acesso à memória cultural que os museus abrigam. As dinâmicas de apresentação da informação nestes espaços devem explorar as potencialidades da comunicação interativa, aumentando a eficácia do fluxo informacional.

Para Magaldi (2010, p.12),

a estruturação de um museu digital parte do princípio de que, para ser compreendido pelo computador (estejam os dados armazenados em HDs, CD-ROMs, DVDs, pen-drives, etc.), este deve se estruturar a partir de códigos utilizados pelos computadores.

Na visão de Henriques (2004, p. 10)

o museu virtual não é um museu substituto. Ele pode ser um museu complementar, pois pode existir fisicamente e ter uma vertente virtual. Nesse sentido, o museu virtual pode ser tão ou mais eficaz quanto o museu físico, mas não o substituirá, é sim uma nova perspectiva de interação com o patrimônio.

Mas a característica de virtualidade de um museu não está necessariamente ligada à internet,

pois os museus virtuais podem sê-lo, mesmo sem estarem *online*, através de CD-ROMs, quiosques, exposições físicas, performances, etc. Os museus virtuais são aqueles que trabalham o patrimônio, através de ações museológicas, mas que não necessariamente têm suas portas abertas aos utilizadores em seu espaço físico. (HENRIQUES, 2004, p. 11)

O conceito de museu virtual traz consigo duas vertentes importantes, a saber, uma que é referente a um determinado museu físico, e é a ele complementar, e

outra de que ele seja essencialmente virtual. O que vai, na realidade caracterizar um museu como sendo virtual é a forma como ele trabalha o patrimônio representado por seu acervo. Não basta tal museu ter reproduções de obras de arte e apresentá-las a seu público. É preciso que ele desenvolva atividades em que tal público possa interagir com tal patrimônio, fazendo uso das tecnologias que integram o ciberespaço.

O que é um cibermuseu?

Segundo Oliveira (2010), os cibermuseus referenciam os ambientes museológicos, sistematizados, criados para funcionar somente no ciberespaço. É um museu que não existe fisicamente, mas apenas no ciberespaço.

De acordo com Mello (2013, p.9), a ideia de cibermuseu abrange “uma tipologia de museu existente na internet ou que se manifesta através do computador.”(MAGALDI, 2010, p. 104). Ele também pode ser entendido como “reproduções *online* do acervo ou parte do acervo de um determinado museu” (HENRIQUES, 2004, p. 11).

Com os cibermuseus a história e a memória social se partilham, e nesse espaço, a sociedade também tem a possibilidade de ajudar na criação de acervos, nos quais o próprio visitante pode guardar e divulgar sua história, o que caracteriza, segundo Oliveira,

uma demonstração da democracia que eles, ambientes criados para funcionar basicamente no ciberespaço, vêm demonstrando desde 1994, em um efeito totalmente oposto ao da pomposidade e do luxo da grande maioria dos museus presenciais.

Tal processo de democratização permite o compartilhamento de dados histórico-pessoais e históricos coletivos, os quais servem para valorizar a memória social.

Cibermuseus são museus, e não simples bancos de dados digitais

O planejamento e a organização de um cibermuseu precisam ser dinâmicos, humanos. Deve estar presente neles uma atividade da Museologia ativa. Precisa tal espaço seguir princípios museológicos, enunciados na Declaração de Quebec, de 1984, e promover a interatividade. Todos os museus precisam, de acordo com a Declaração acima citada “estender suas atribuições e funções tradicionais de identificação, de conservação e de educação, a práticas mais vastas que esses objetivos, para melhor inserir sua ação naquelas ligadas ao meio humano e físico.” Ainda de acordo com essa Declaração, para que tais objetivos sejam alcançados a Museologia precisa fazer uso da “interdisciplinaridade, de métodos contemporâneos de comunicação comuns ao conjunto da ação cultural e igualmente dos meios de gestão moderna que

integram os seus usuários.” É nesse contexto de novos métodos de comunicação em ambientes sociais distintos que vemos a referência clara à cibercultura e ao ciberespaço.

Caso tais princípios não sejam respeitados, uma simples coletânea de fotos de acervos museais, por si só, não caracteriza um ambiente de museu. Qualquer pessoa poderia fazê-lo, estando, nesse exemplo, ausente qualquer compromisso com os princípios e atribuídos e assumidos pelas instituições museais.

Fatores que aproximam as culturas humanas e a técnica para planejar e organizar museus na web e outras mídias locativas

De acordo com Oliveira (2010) existem três fatores que fazem a aproximação das culturas humanas e a técnica para dispô-las em museus, notadamente os digitais.

O primeiro desses fatores está relacionado à expansão do conhecimento sobre a memória social, que se dá através da divulgação de histórias do passado e do presente, o que resulta na produção de novas fontes de pesquisa para a historiografia.

O segundo fator faz referência à possibilidade que se tem de compartilhar entre pessoas do mundo inteiro, sem burocracia, e a qualquer tempo, os conteúdos de informação das histórias e testemunhos coletados.

O terceiro fator diz respeito à democratização do espaço e à universalidade presentes nos museus que fazem uso das tecnologias modernas de comunicação para a divulgação de seus acervos, além de proporcionarem a possibilidade de qualquer pessoa que faça uso dessas tecnologias para visitar museus, arquivos e bibliotecas que estejam em qualquer lugar do mundo, em qualquer tempo.

A cibercultura a serviço da divulgação dos sites interativos de museus - instrumento que propicia a informação e a inclusão social

Um aspecto bastante positivo que se pode observar acerca do museu virtual *online* é que ele consiste em um espaço bastante democrático, que permite, por exemplo, a acessibilidade de pessoas que tenham dificuldades de locomoção, tais como os cadeirantes, os quais, por meio do computador, e em suas casas, podem visitar tais museus, sem que tenham que se preocupar com rampas ou escadas e longas filas de espera para adentrarem esses locais.

Essas facilidades também são oferecidas a pessoas que moram em locais muito distantes de tais museus e que não teriam possibilidades financeiras, por exemplo, para visitarem esses espaços. Desta forma, o ciberespaço também desempenha o importante papel de proporcionar ao grande público em geral, e

também às novas gerações de turistas e pesquisadores, a possibilidade de conhecerem instituições museais que estão sempre buscando “uma dinamização do ‘antigo’”. (BALIGAND, 1998, p. 195)

Museu virtual e museu presencial – algumas distinções

O museu virtual pode ser tão ou mais eficaz que o museu presencial em determinados aspectos, pois através dele as pessoas que os acessam têm uma nova perspectiva de interação com o patrimônio neles mostrado. Na realidade, trata-se de uma forma inovadora de se observar o museu presencial, pois através dele libertamo-nos do espaço físico e limitado do museu presencial, e torna-se tal espaço mais acessível e democrático para o público em geral.

Relatos de pesquisadores e historiadores mostram que os museus virtuais representam a possibilidade de observar com muito mais acuidade detalhes encontrados em obras expostas em museus presenciais, pois a própria tecnologia da informação mostra a possibilidade de, por exemplo, ver algum detalhe mais pequeno em uma escultura, através de recursos de *zoom* ou melhor coloração, detalhes estes que, certamente, não seriam possíveis de serem detectados a olho nu.

Quanto ao fato de afirmar-se que, através da cibercultura torna-se tal espaço museal mais democrático, tem-se tal certeza, uma vez que a internet tem se tornado um espaço realmente útil e democrático, pois grande parte da sociedade faz uso dela para se informar e comunicar.

O que torna o conteúdo dos museus significativo para uma determinada comunidade?

Uma questão importante vem à tona quando pensamos em tais espaços museais e tudo o que está em seu interior, ou seja, seu acervo. Sabe-se que não são apenas um local onde se depositam objetos e pinturas, mas, com relação a estes, como eles se tornam culturalmente significativos para as pessoas? O que faz com que essas pessoas os reconheçam como importantes e representativos de sua cultura, de sua memória, de sua história, de seu patrimônio? Segundo Oliveira (2010),

A importância do objeto reside no tipo de relação que mantém com o elemento humano. É na valorização dessa relação pela(s) comunidade(s) que ocorre em processos de comunicação. É precisamente esta relação que impregna o objeto de vida e lhe confere um significado cultural, e a valorização é que lhe confere um significado social.

É extremamente importante ter-se essa consciência acerca daquilo que vai, realmente, fazer parte do conceito que os indivíduos têm sobre aquilo que pertence a seu patrimônio histórico e memória. Só se preserva e considera aquilo que se acredita ser importante e representativo. Nesse ponto, é preciso

conscientizar as pessoas sobre a história de tais objetos, e assim, conferir-lhe a importância devida. O museu se presta a isso. A cibercultura vem, em muito, contribuir para que tal trabalho de conscientização e informação possa ser mostrado, de forma democrática, às pessoas. Tem-se que “descobrir e nutrir a vida do objeto, através de um trabalho constante de pesquisa e informação, perceber e evidenciar os seus significados, através de uma linguagem adequada aos diversos interesses.” (OLIVEIRA, 2010). Esses são alguns dos objetivos do museu na atualidade.

De acordo com Baudrillard (1973),

O objeto, em um museu, deve ser visto na sua integridade de estilo, época, pormenores, textura, cor, e dimensões para que haja uma interação entre a percepção e observação histórica, ou seja, contextualização, que seria a causa entre o apresentar e o aprender.

Esses detalhes tão específicos das obras museais podem ser muito melhor explorados através de “visitas” virtuais proporcionadas pelo acesso a museus virtuais e cibermuseus, uma vez que, de forma virtual, pode-se olhar com muito mais calma, com muito mais aproximação e, quantas vezes quisermos, a qualquer tempo e hora, para todos esses pormenores das obras ali expostas. O melhor disso é que o ciberespaço oferece tudo isso, de maneira acessível a todos os que o utilizam, seja por mera curiosidade, como pode ser o caso de um simples turista virtual, ou ainda, para um historiador ou pesquisador.

Também Le Goff (1996) nos fala sobre o que, na realidade e de forma efetiva, fica registrado em nosso repertório de conhecimentos, quando diz que

o que sobrevive não é um conjunto daquilo que existiu no passado, mas uma escolha efetuada, quer pelas forças que operam o desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade, quer pelos que se dedicam à ciência do passado e do tempo que passa – os historiadores.

As palavras de Le Goff vêm ratificar a ideia de que deve haver um reconhecimento pessoal das obras culturais e históricas para que as mesmas possam ser consideradas pelas pessoas de uma sociedade como dados que as identificam cultural e historicamente. Deve haver entre as obras e as pessoas um exercício de interatividade que as situam no tempo e espaço.

Quais os desafios constantes enfrentados pelos organizadores dos cibermuseus e museus virtuais?

Cabe aos organizadores do espaço virtual referente aos museus encarar o desafio constante de, não somente discernir, acumular e comercializar dados e informações. É preciso saber processar tais dados de forma cada vez mais diversa, através de processos de comunicação atraentes, interativos e criativos. É necessária uma constante atualização dos mesmos, caso contrário, tais dados passam a não ter mais vida, tornando-se algo sem utilidade. O significado de tal patrimônio museal deve ser criado e inventado em atos comunicativos. Caso não haja tal comunicação, fica esta

encoberta, indistinguível, apenas armazenada em memória psíquica e arquivos mediáticos. Ela é apenas informação potencial, e não chega a ser significativa, ela não se torna real. A realidade social não tem outra maneira de se expressar a não ser em forma de comunicação. (STOCKINGER, 2001, p.2 in OLIVEIRA, 2010)

É preciso criatividade e atualização constante em termos de assimilar novas possibilidades trazidas pelas tecnologias que permeiam o ciberespaço, por parte das pessoas que trabalham nos espaços virtuais museais, para que sejam capazes de elaborar atividades que sejam interativas e atraentes e que despertem em seus visitantes o prazer em conhecer e preservar a memória e a História.

Existem cibermuseus e museus virtuais no Brasil?

De acordo com o que nos ensina Henriques (2004, p. 7), um bom exemplo que trabalha a interatividade museal pode ser encontrado no Museu de Ciência e Tecnologia de Porto Alegre, ligado à PUC do Rio Grande do Sul, e que tem a denominação de Sagres no formato virtual. Esse site possui conteúdos e formatos distintos daquilo que se encontra no museu físico. A ideia básica de tal site é a interação do público com o acervo museal. O seu objetivo é o de trabalhar os conteúdos do museu de forma lúdica, desta forma criando atividades de interação que o museu físico não possibilita.

Henriques (2004, p. 12)) também menciona o Projeto Portinari, criado em 1979, na PUC do Rio de Janeiro. Segundo ela, este Projeto

tem como objetivo catalogar, preservar e divulgar as obras do pintor brasileiro Cândido Portinari. O trabalho efetuado pela equipe do projeto não se restringe ao site, mas abrange uma série de atividades ligadas ao espólio do pintor, tais como exposições, pesquisas e inventário das obras localizadas, pesquisas sobre a autenticidade das obras, recolha de depoimentos, criação de conteúdos para escolas, etc.

Aliado a tudo isso, o surgimento e a utilização da Internet “deu ao projeto um novo fôlego, pois permitiu que um maior número de pessoas tenha acesso às informações recolhidas pela equipe.” (HENRIQUES, 2004, p. 12)

Já o pesquisador Cláudio Oliveira, mencionado no artigo MUSEUS VIRTUAIS: UM NOVO ACESSO (2017) declara que há a existência de pelo menos dois cibermuseus no Brasil; o Museu da Pessoa, que é um acervo colaborativo e visa registrar e preservar histórias de vida, e o Museu do Inconsequente Coletivo, criado pela Universidade de São Paulo – USP.

No entanto, discordando do professor Oliveira, previamente citado, a museóloga e pesquisadora de museus virtuais comunitários da UFBA, Rita Maia, diz não haver ainda no Brasil nenhum cibermuseu, uma vez que, de acordo com ela, os espaços museais brasileiros ainda não atendem os critérios de interatividade necessários para serem considerados cibermuseus. (MUSEUS VIRTUAIS: UM NOVO ACESSO, 2017)

A interatividade presente nos ciberespaços, e que é a esperada nos museus virtuais e cibermeuseus, não é apenas virtual. Ela deve gerar relações e espaços sociais que venham a influenciar a existência humana na sociedade. Ela deve suscitar no indivíduo a ideia e os valores acerca de memória, História, identidade e pertencimento àquela sociedade.

Os museus brasileiros estão fazendo uso apropriado do ciberespaço para a divulgação e preservação do patrimônio cultural neles exposto?

Pelo que já foi dito anteriormente, parece que ainda tem-se muito a fazer para que nossos museus estejam inseridos, da forma esperada, no mundo do ciberespaço.

Para o professor Cláudio Oliveira, mencionado no artigo MUSEUS VIRTUAIS: UM NOVO ACESSO (2017), “apesar de muitos museus estarem buscando a virtualidade, a maioria deles são ineficientes no quesito interatividade e informação”. Segundo o professor, “muitas vezes os sites apresentam apenas algumas fotos de parte do acervo e com pouca informação acerca da peça apresentada. Não adianta trazer só imagens. Tem que trazer imagens com a possibilidade de partilhar informações.”

Como se vê, nem todo museu está, de forma efetiva, realizando o que se espera de um espaço que utilize a cibercultura e o ciberespaço. Atividades que promovam a interatividade entre acervo e visitante não pode ser esquecida. Segundo Henriques (2004, p. 7) “a interatividade é a alma desse tipo de site de museu, pois permite que o público possa interagir com e no museu.” Afinal, só se retém na memória aquilo que se vive com a experimentação, e se um dos objetivos desse uso do ciberespaço é o de promover o reconhecimento de acervo, memória e História, os seus visitantes precisam ter atividades que os façam participar mais ativamente do exercício de identificação com a sua História e memória.

Considerações finais

Todo o dinamismo de informação que a vida no início do século XXI nos impõe é refletido nos mais diversos contextos. No trabalho, na educação, no lazer, no turismo, na História, enfim, em todas as atividades desempenhadas no dia a dia, é imperativo que se tenha informação rápida e confiável. O ciberespaço com todas as suas ferramentas tecnológicas nos proporciona o acesso a essas informações de maneira incrivelmente rápida. Como se trata de um instrumento poderoso, e que tem a capacidade de divulgar dados de forma rápida e eficiente, algumas instituições museais passaram a fazer uso desse espaço para desenvolverem suas atividades, com o intuito de promover e mostrar seus acervos, de forma bastante democrática, a todas as pessoas que por eles se interessam.

Apesar de saber que trata-se de uma ferramenta eficaz e eficiente, muitos museus ainda não se utilizam de todas as possibilidades que advêm da cibercultura e do ciberespaço. É preciso um esforço constante por parte de seus organizadores e curadores, no sentido de melhor aproveitar e adaptar os modos de divulgação de seus patrimônios culturais, a fim de que a memória e a História neles contidas sejam conhecidas por todas as pessoas. Para tal é preciso criar meios reais e atraentes de interatividade entre as obras patrimoniais e as pessoas que visitam os museus, seja isso feito de forma presencial ou virtual.

Muito já tem sido feito nesse sentido, mas ainda é preciso mais esforço para que a memória, a cultura e a(s) história(s) presentes nos espaços museais possam ser conhecidas, admiradas e usufruídas por todos. E para isso, o ciberespaço mostra-se como um instrumento vital.

Acreditamos que a educação no Brasil deveria estimular mais a todos os seus cidadãos a conhecerem mais um pouco acerca de sua memória e história. De posse desse conhecimento, com certeza, teremos um povo mais bem informado e preparado para a vida.

Informar-se é como navegar, e é preciso navegar. Sempre.

Referências

ALMEIDA, Rebeca, Hemerly, Giovanna. *Museus virtuais: um novo acesso*. Ciência e Cultura. Agência de Notícias em C&T, atualizado em 7 de novembro de 2017; acesso em julho / 2018.

BALIGAND, F. *Musenor, le site Internet des musées du Nord-Pas-de-Calais*. In: *Public et Projects Culturels: un enjeu des musées en Europe*. Paris: L'Harmattan, 1998.

BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

CANCLINI, N.G. *Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

Declaração de Quebec – *Princípios de base de uma Nova Museologia* – 12 de outubro de 1984.

https://www.icomos.org/images/.../Charters/GA16_Quebec_Declaration_Final_PT.pdf.

Acesso em julho / 2018.

Dicionário Informal - <https://www.dicionarioinformal.com.br/cibercultura/> Acesso em julho/2018.

HENRIQUES, Rosaly Maria Nunes. *Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus*. Parte da dissertação de Mestrado em Museologia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, 2004.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Tradução de Bernardo Leitão et al. 4 ed. Campinas: UNICAMP, 1996.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAGALDI, Monique Batista. *Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno MUSEU*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Programa e Pós-graduação em museologia e Patrimônio / Universidade Federal do Rio de Janeiro (UNIRIO), 2010.

MELLO, Janaína Cardoso. *Museus e ciberespaço: Novas linguagens da comunicação na era digital*. Cultura Histórica & Patrimônio. Volume 1, número 2, 2013. ISSN 2316-5014. UNIFAL - MG.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

STOCKINGER, Gottfried. *Sistemas Sociais – a teoria sociológica de Niklas Luhmann*. PreTextos. UFBA. Salvador, 2001. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/Pos/pretextos>. Acesso em julho/2018.

VIRÍLIO, Paul. *Cibermundo: a política do pior*. Lisboa: Teorema. 2000.

BOOKESS ^{SBS} +EDUCAÇÃO

A campanha "Que Educação quero para o futuro"
é organizada pela Bookess Editora e SBS Livraria Internacional,
por meio de seu programa SBS +Educação.

www.sbs.com.br/sbsmaiseducacao

www.bookess.com/sbsmaiseducacao

SBS | livraria
internacional

www.sbs.com.br