



Interface em Museus Virtuais: proposta para ações

Maria Paula Uerfssimo Carrera¹

Resumo

Este artigo tem como escopo pesquisar e compreender as diferentes faces da curadoria, no que diz respeito à usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. Até que ponto as exposições virtuais conseguem proporcionar uma experiência satisfatória, atendendo às necessidades do público contemporâneo. Nesse contexto, espera-se compreender o processo de curadoria nos museus virtuais, a fim de delinear soluções para se aproximar da experiência da realidade do museu físico, de forma a facilitar a proposição de ações a serem aplicadas no ciberespaço.

Palavras-chave: *Museu Físico; Museu Virtual; Design de Exposições; Curadoria.*

Introdução:

A instituição museológica tem como objetivo principal, preservar e salvaguardar determinado patrimônio. No entanto, como um importante meio de comunicação e educação, fica claro que, a partir do novo paradigma tecnológico, o museu deve se adequar às necessidades de uma sociedade que se encontra em constante transformação. Mário Moutinho afirma – “não foi a Museologia Tradicional que evoluiu para uma Nova Museologia, mas sim a transformação da sociedade que levou à mudança dos novos parâmetros da Museologia” (1989: 102).

Nesse contexto, a grande problemática - tanto de um museu físico como do virtual - é a maneira como o museu se comunica com o público: sua interface. Essa questão gerou a necessidade de um levantamento bibliográfico e de uma revisão da literatura acerca do museu virtual, a fim de se compreender até que ponto as exposições virtuais conseguem proporcionar uma experiência satisfatória, atendendo às necessidades do público

¹ Estudante de graduação de Negócios da Moda na Universidade Anhembi Morumbi; 2013.

contemporâneo. Ou seja, buscar a resposta pra seguinte questão - “Como o museu virtual pode ativar ao máximo suas possibilidades técnicas, conceituais, sensoriais etc., para que se possa se aproximar da experiência da realidade do museu físico, que ainda é o paradigma?”

Design de exposições em museu virtual:

Em relação ao uso da Internet pelos museus, as iniciativas e discussões são muitas e recentes. O primeiro debate teve como tema o uso da hipermídia e da interatividade nos museus e aconteceu em 1991, em uma conferência realizada em Pittsburgh, na Pensilvânia. Recebeu o nome de International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums, conhecida pela sigla ICHIM. A partir desse primeiro, o evento, acontece duas vezes ao ano nos Estados Unidos e em alguns países da Europa, com o intuito de discutir o uso das novas tecnologias nos museus.

Em 1993, o MDA – Museum Documentation Association, organizou em Cambridge um congresso sobre museus e interatividade, com ênfase no uso da multimídia nos museus. Uma outra conferência foi realizada em Los Angeles, em 1997 na Califórnia, com o intuito de discutir assuntos referentes à utilização da Internet em ambiente museológico. Recebeu o nome de Museums and Web e tem sido realizada anualmente, nos Estados Unidos ou Canadá, reunindo profissionais dos museus, principalmente aqueles voltados às áreas de novas tecnologias.

No que diz respeito às discussões institucionais, salienta-se que o ICOM – International Council of Museums – não possui um comitê específico sobre Internet e museus, delegando o assunto para o comitê de documentação, o CIDOC – International Committee for Documentation, sugerindo uma demarcação na utilização das tecnologias por parte dos museus. Criado em 1992 durante o encontro do ICOM em Québec, este grupo de trabalho deu início, na Noruega, à produção de um documento sobre o uso de multimídia nos museus. Em 1996 o documento foi finalizado. Seu objetivo é esclarecer questões fundamentais sobre multimídia e preservação do patrimônio através do uso das novas tecnologias nos museus. No entanto, diz muito pouco sobre a utilização das ferramentas da Internet nos museus, principalmente como parte integrante das estratégias de aproximação com os usuários.

O recente advento do museu virtual, a partir da década de 90 do século XX, e os desafios para sua conceituação pelos órgãos competentes, justificam o limitado número de

pesquisas e normas acerca do assunto. A restrição de verbas para o trabalho dos museus, no caso brasileiro principalmente, também é um aspecto limitador para o avanço tecnológico.

No que concerne a indefinição do conceito de museu virtual, Werner Schweibenz destaca:

Museus virtuais na Internet encontram-se “em construção” há cerca de dez anos. É um tempo curto em comparação com a longa tradição de museus “tijolo e argamassa”. Ao Museu virtual falta ainda uma definição amplamente aceita e até mesmo um termo reconhecido para designá-lo [...]

Como qualquer instituição do século XX, um grande número de museus possui sites institucionais, com o objetivo de levar ao público, informações sobre o conteúdo do seu acervo e sobre as atividades culturais desenvolvidas em seu espaço. Além de usar a Internet como um mediador na divulgação de informações sobre o conteúdo de seu acervo, os museus também utilizam dos meios de comunicação próprios da Internet para interagir com os utilizadores, através de emails, boletins, folhetos eletrônicos, catálogos, etc.

Segundo Rosali Henriques, em sua dissertação de mestrado em Museologia, o museu virtual, para que assim seja considerado, deve criar um ambiente interativo entre o objeto museológico e o utilizador, e não necessariamente precisa ter ligação com um museu físico, tanto no que diz respeito à coleção, quando ao espaço.²

São diversos os formatos sob os quais os museus se apresentam, no entanto, baseadas na tipologia criada em 1996 por Maria Piacente, citada por Lynne Teather (1998), existem três tipos básicos de sites.³ Piacente enumera três categorias de *websites* de museus.

A primeira categoria de sites recebe o nome de **folheto eletrônico**, tem como objetivo a apresentação do museu e funciona basicamente como uma ferramenta de comunicação e marketing, onde o usuário tem acesso à história do museu, aos horários de funcionamento e às vezes ao corpo técnico do museu. É o formato mais usado pelos museus, e ainda que alguns possuam maiores recursos, todos têm como o objetivo ser a apresentação visual do museu, tal como seria um folheto.

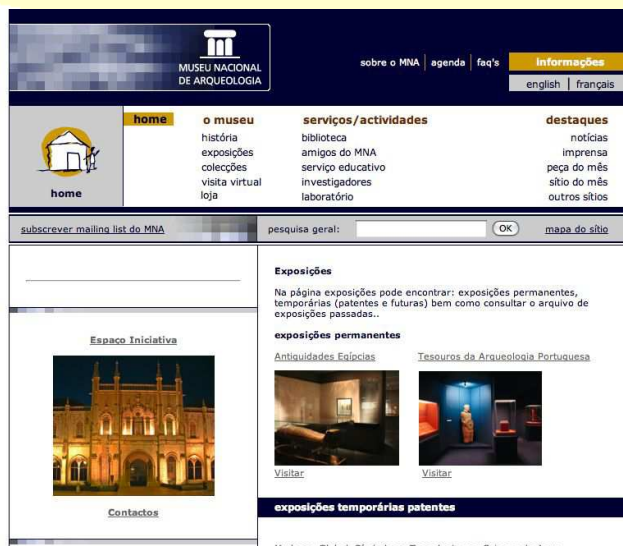
² Dissertação de mestrado em Museologia – “**Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**”, defendida em 2004, pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, de Lisboa.

³ PIACENTE, Maria. **Surfs Up**: Museums and the world Wide Web, MA Research Paper, Museum Studies Program, University of Toronto, 1996. Sem acesso às informações originais.

Vale salientar que modelos de sites mais elaborados, do ponto de vista do design quanto do ponto de vista da navegação, dependem tanto de recursos financeiros quanto de recursos humanos, portanto crê-se que a escolha de um site mais simples, pode estar diretamente relacionada aos tipos de recursos disponíveis, mais do que por uma decisão da instituição.

A segunda categoria de sites, classificada como **museu no mundo virtual**, apresenta informações mais detalhadas sobre o acervo e pode até promover visitas virtuais. Geralmente projeta o museu físico na virtualidade, disponibiliza informações sobre seu acervo, bem como sobre outros assuntos quaisquer, e pode apresentar exposições que já não estejam disponíveis no museu físico, transformando o espaço na Internet em uma espécie de reserva técnica de exposições.

Um exemplo de museu no mundo virtual é o Museu Nacional de Arqueologia, - premiado pela UNESCO em 2002, com 'Web Art d'Or, de melhor site de museus do mundo - tutelado pelo Instituto Português de Museus de Portugal. Apresenta todas as informações referentes a um site de museu, disponibiliza visitas virtuais, através das quais é possível visualizar algumas peças em formato tridimensional, possui uma loja online – ou seja, o site presta serviço de *e-commerce* para o museu – e não restringe às atividades e informações do museu, oferecendo ao usuário referências sobre arqueologia em Portugal.⁴



Fonte: <http://www.mnarqueologia-ipmuseus.pt>⁵

⁴ A palavra *e-commerce* designa o comércio eletrônico através da Internet, onde o usuário não somente encontra os produtos, como pode efetuar a compra e o pagamento, através de um dispositivo eletrônico.

⁵ Endereço do site Museu Nacional de Arqueologia'.

A terceira e última categoria é a de **museus realmente interativos**. Pode existir uma relação entre o museu virtual e o museu físico, no entanto elementos interativos são acrescentados, de forma a envolver o visitante. Em alguns casos o museu reproduz as características expográficas do museu físico, no entanto isso não é uma regra, portanto em outros casos o museu virtual pode ser completamente diferente do museu físico. Não perde as características essenciais do museu, no entanto adquire novas faces, através da interatividade. Ou seja, os objetivos do site não são perdidos, passando a ser um complemento.

O conceito de museu virtual é ainda muito novo na Museologia. Surge a partir de 1994, com a proliferação do uso da Internet comercial, e pelo fato de ser ainda incipiente, não há consenso acerca do que seria um museu virtual ou um site de museu.

Alguns autores estudam a questão dos museus virtuais. Entre eles, destaca-se Bernard Deloche, que afirma que o museu é um templo de imagem, onde o museu é classificado como um museu paralelo, ou seja, o museu virtual seria aquele que se apresenta na virtualidade, como uma espécie de substituto, um museu sem lugar e sem paredes. No entanto, para ele, não há incompatibilidade entre o museu paralelo e o físico, a que ele dá o nome de institucional.

Rosali Henriques não compartilha da posição de Deloche de que o museu virtual se encaixa como um museu substituto. Analisa o museu virtual como uma extensão do museu físico - "[...] é importante salientar que o museu na Internet não perde as suas características essenciais e que pode adquirir novas facetas. Ou seja, os objetivos do site não são necessariamente diferentes do museu físico, mas é um complemento dele" [...] Ele pode sim, ser um museu complementar, pois pode existir fisicamente e ter uma vertente virtual. Nesse sentido o museu virtual pode ser tão ou mais eficaz que o museu físico, mas não o substituirá, "é sim uma nova perspectiva de interação com o patrimônio".

Sabe-se por Rosali Henriques, que o museu virtual é um museu que utiliza o ciberespaço como mediador entre o patrimônio e os utilizadores, e não necessariamente precisa estar ligado a um museu físico, no que diz respeito tanto à coleção quanto ao espaço, ou ainda projetar no espaço virtual, a expografia tal qual seria feita em um museu físico.

Nesse contexto, em documento, a UNIRIO, trata dos "Termos e Conceitos da Museologia: Terminologia e Significações/Noções Utilizadas em Diferentes Contextos de

Feição Museológica (Museus Virtuais)”, no qual corrobora o que diz Rosali. Divide em três as categorias de museus virtuais determinados pela pesquisa:

- Grupo Interpretativo 1 – Museu Virtual Original Digital, com Museu e Coleção existentes somente no meio virtual, ou seja, sem correspondentes no meio físico; ressaltando que os objetos palpáveis podem existir no espaço físico, no entanto o museu virtual em questão não possui infraestrutura para salvaguardá-los;
- Grupo Interpretativo 2 – Museu Virtual Conversão Digital, com Museu e Coleção com correspondentes no mundo físico;
- Grupo Interpretativo 3 – Museu Virtual Composição Mista, com Museu sem correspondente no mundo físico e Coleção com correspondência no mundo físico convertida digitalmente.

[...] sítios construídos e mantidos exclusivamente na web, destinados a reunir virtualmente e a expor [...] cópias digitais de obras [...] que existem (ou existiram) no espaço físico. [...] Compartilham com os museus [...] construídos no espaço físico características e funções [...] destinam-se a produzir, processar e transferir informações, e mantém interface com a sociedade de modo a propiciar visibilidade / acesso a suas coleções e informações.

Proposta para ações:

A análise aqui desenvolvida parte da premissa exposta pela pesquisadora Rosali Henriques. Nesse contexto a pesquisa acerca de museus físicos e virtuais não será desenvolvida de forma excludente.

Uma vez compreendido que os museus se apresentam na Internet sob variadas formas, bem como as diferenças entre elas, é necessário compreender que o processo de curadoria, tanto no espaço físico quanto no virtual, acontece de forma igual, no entanto, cada espaço apresenta possibilidades a serem exploradas, bem como limitações a serem respeitadas. No que concerne o ciberespaço, fica claro que o curador necessariamente deve trabalhar em conjunto com profissionais da área do design digital, uma vez que estes têm a capacidade de transmutar para a linguagem digital, o que foi proposto, encontrando soluções pertinentes ao que se intenciona expor. O designer digital vai trabalhar a usabilidade como mediação entre o público e o objeto museológico, tanto no caminho percorrido pelo utilizador, como na compreensão das mensagens verbais e visuais.

Para que essa parceria seja desenvolvida, o museu precisa dispor de recursos humanos e financeiros. Situação que vai, de fato, guiar o desenvolvimento dos projetos de

expografia. Nessa conjuntura, devemos enfatizar que a escolha de um tipo de site mais simples, tem maior relação com os tipos de recursos que o museu possui à sua disposição, do que por uma decisão da instituição.

São inúmeros os pontos positivos que o museu virtual apresenta, segundo o novo paradigma tecnológico. Com o museu virtual foi possível expandir o campo da expografia, ou seja, criar novas perspectivas de apresentações do acervo, bem como a Internet possibilita visitas virtuais, podendo atrair um público maior para a visita 'real'. O museu virtual passa ser um cartão de visita do museu físico - caso haja relação entre museu virtual e físico - e ainda democratiza o acesso ao patrimônio.

Tão importante quando a interação que a Internet promove entre os museus e os usuários é a interação com os especialistas. Além de ser uma ferramenta de marketing, a Internet possibilita a montagem de redes de conexão entre várias instituições que partilham interesses e objetivos. Tal interação pode acontecer através de listas de discussões, fóruns, redes de comunicação, de uma forma mais rápida e consistente. Outras formas de interação são as colaborações multi institucionais – a instituição responsável pelo desenvolvimento do projeto convida outras instituições a participarem com conteúdos específicos, desenvolvendo exposições permanentes na Internet, a exemplo da exposição “Museus e Milénio”, promovida pelo Museu da Civilização de Québec, em 2000. Nesta exposição, doze museus de várias partes do mundo colaboraram: França, Estados Unidos, Suíça, Suécia, Eslovênia, Brasil, Canadá, Madagáscar, Itália e Alemanha. Como resultado, tem-se uma exposição com conteúdos dos seus acervos, relativos ao século XX, composta por conteúdos culturais e patrimoniais de diversos museus.



Fonte: indisponível – <http://www.mumi.org>

No entanto, a maioria dos museus ainda não percebeu a potencialidade de utilizar a Internet para tal tipo de colaboração interinstitucional como uma ferramenta de permuta e entrelaçamento de referências patrimoniais.

Os museus passam a trabalhar com referências patrimoniais digitais na Internet, transformando a matéria palpável (objetos) em código binário, apresentando como vantagem o fato de que, desta forma, os museus podem interagir de forma democrática, globalizada, alterando a noção de espaço e tempo.

O Museu de Ciência e Tecnologia de Porto Alegre – ligado à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul -, cujo formato virtual possui o nome de Sagres, é um exemplo de website de um museu que trabalha com interatividade que possui conteúdos e formatos diferentes do museu físico. O museu virtual não reproduz o espaço do museu físico, e tem como intuito trabalhar os conteúdos de forma lúdica, desenvolvendo outras atividades de interação que o museu físico não permite. A premissa do projeto Sagres está na interação com o público, que pode fazer pesquisas acerca de ciências e tecnologia, bem como brincar com os seus conhecimentos dessas disciplinas.

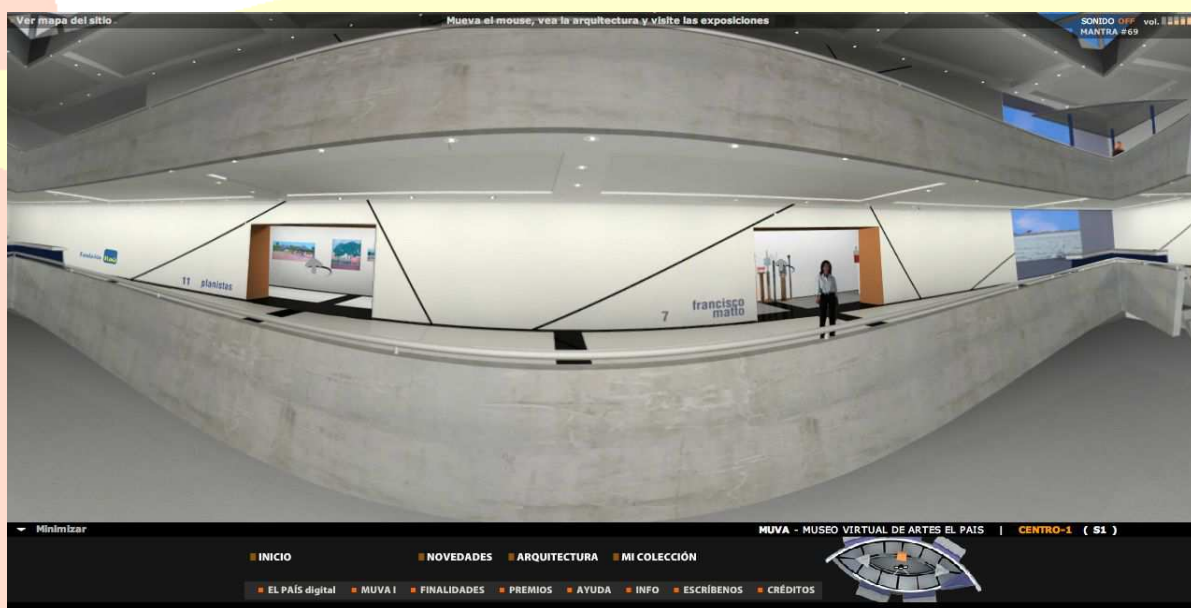
Entendendo que a virtualidade não está necessariamente ligada à Internet, uma vez que os museus podem ser virtuais mesmo sem estarem online, como através de CD-ROM's, quiosques, exposições físicas, performances etc., é possível fazer uma análise no âmbito sensorial.

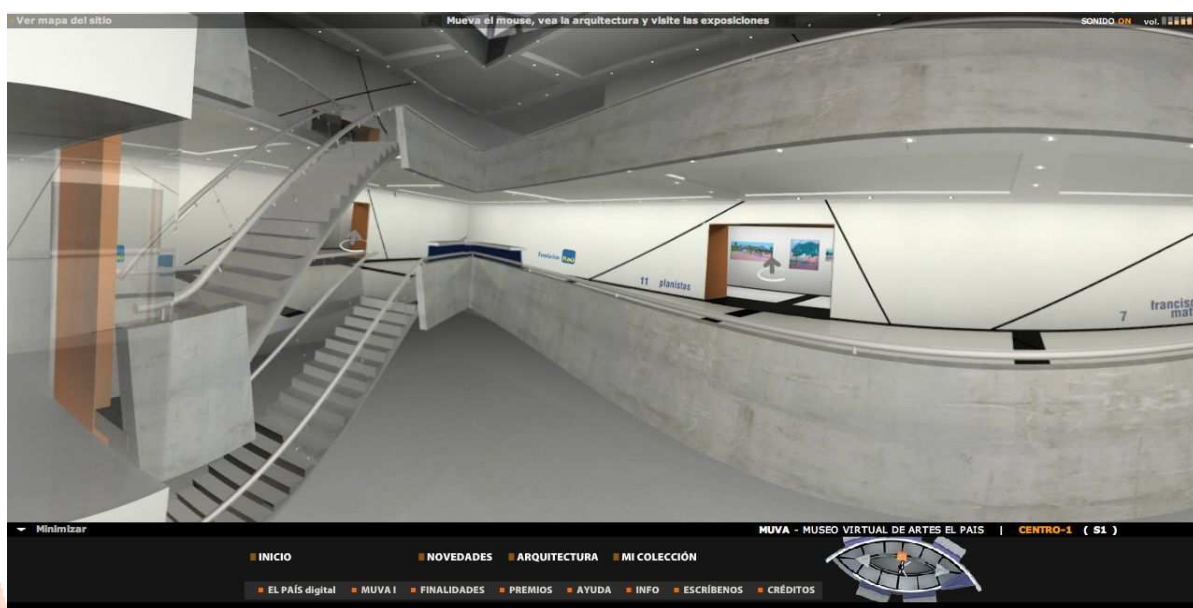
Analisando o acesso ao museu virtual, pelo computador e sem que haja interferência no ambiente ao redor do usuário - como pode ser feito em uma exposição - as possibilidades de sensações são prejudicadas, tal como a proximidade com o objeto real. Em contraponto, a tecnologia pode proporcionar ao usuário a experiência da realidade aumentada, possível somente no universo virtual.

O processo curatorial tem como intuito levantar questionamentos, causar sensações, portanto, partindo da premissa de que a expografia, como um todo, tem influência no objeto e na maneira como se dá a recepção ao discurso curatorial. Nesse sentido, a virtualidade do computador priva o curador de interferir no espaço quanto a experiências olfativas, táteis, palatares, auditivas e até mesmo visuais. Por outro lado, todas essas experiências podem ser exploradas se os elementos virtuais se expandirem para além da tela do computador, como através de quiosques, mostras que abordam experiências tecnológicas etc. Ou seja, em diálogo com o percurso curatorial material/físico da exposição.

Está claro que existem características que delineiam o conceito de museu virtual, portanto vale ressaltar que as demais possibilidades analisadas, para que sejam consideradas como produto de um museu virtual, devem estar dentro do contexto das ações museológicas do mesmo.

Alguns museus virtuais projetam as divisões de um museu físico, como é o caso do MUVA - Museo Virtual de Artes El Pais. No entanto, pelo fato de ser apenas o avatar do usuário que adentra o espaço, a sensação de pertencimento, de que a presença do usuário é indispensável para que a peça crie forma e faça sentido - em alguns casos específicos, tais como em exposições contemporâneas - no caso, é perdida. Por esse motivo a reprodução de um espaço físico qualquer, seja ele imaginário ou não, é uma questão de design e estética, mas que por outro lado pode causar um sentimento de familiaridade no usuário, evitando que um estranhamento momentâneo o guie a deixar o museu.



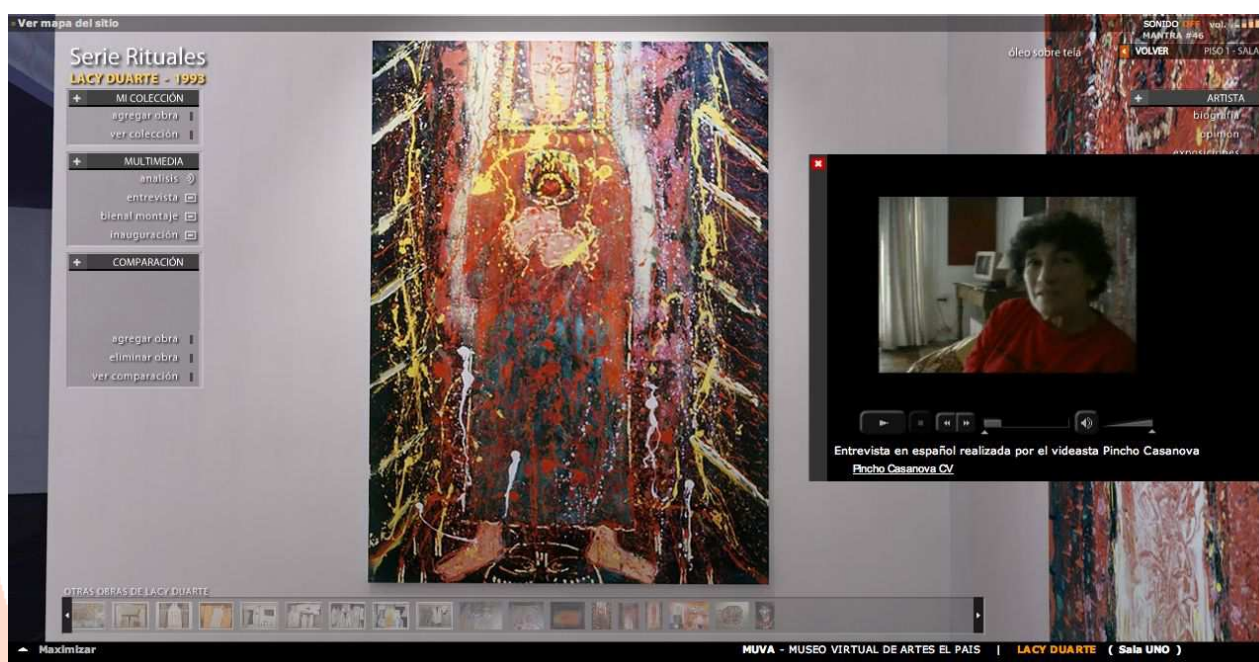


Fonte: <http://muva.elpais.com.uy/>⁶

O Bauhaus Archiv Museum Für Gestaltung oferece tours guiadas através de um dispositivo auditivo. Nem todos os museus físicos oferecem esse tipo de serviço e é algo que poderia facilmente ser incorporado pelo museu virtual, uma vez que é um dispositivo que naturalmente faz parte do computador. Através desse serviço opcional, o usuário pode ser guiado pela exposição, como um facilitador na compreensão do que está sendo exposto - a não-linearidade do virtual aliada à falta de usabilidade entre o objeto museológico e o usuário, pode causar dispersão, fazendo com que o utilizador saia do museu.

O museu virtual pode potencializar a troca de informações. O usuário pode encontrar dispostos no mesmo espaço, as obras, explicações acerca das mesmas, vídeos com entrevistas dos curadores e/ou profissionais de outras áreas, obras comentadas por outros usuários, além de redirecionamentos para outros museus.

⁶ Endereço do site do Museo Virtual de Artes El Pais'.



Fonte: <http://muva.elpais.com.uy/>⁷

Pela pesquisadora Rute Muchacho sabe-se que “os museus podem ser mais atrativos para o público se disponibilizarem mais informação e entretenimento, ou a combinação dos dois – edutainment ⁸ – constituindo um espaço atrativo com capacidade para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir”.

Considerações Finais:

Com a revolução da comunicação e com o advento da Internet, a Museologia e a Curadoria encontraram espaço para repensar a expografia, o alcance das ações museológicas e do patrimônio cultural. O novo paradigma tecnológico permitiu a democratização do acesso à informação e educação.

O conceito de museu virtual é algo ainda em construção, e talvez por esse motivo discussões e reflexões maiores acerca das possibilidades proporcionadas pelo ciberespaço,

⁷ Endereço do site do Museo Virtual de Artes El Pais’.

⁸ Expressão cunhada por Alison Griffiths em sua publicação – ‘Media Technology and Museum Display: a Century of Accomodation and Conflict’, in Rethinking Media Changes. London, MIT Pres, pp. 375-389, 2003

ainda sejam limitadas. Além do que percebemos uma resistência dos museus em se apropriarem de novas tecnologias, em virtude de seus paradigmas já consagrados.

Como já foi dito, o processo curatorial nos espaços físico e virtual, se dá da mesma maneira. A partir da exploração das possibilidades e respeitando as limitações.

Este trabalho não tem como intuito desvalorizar o museu físico em detrimento do museu virtual (nem o oposto), e sim enfatizar a importância dos dois, suas possíveis relações e limites.

Os museus físicos e virtuais se complementam, pois o que um não consegue proporcionar o outro pode suprir de outra forma. Em suma, acredito que não haja motivos para fixar conceitos fechados entre si, pois a união dos produtos dos museus físico e virtual possui valor maior do que apenas a soma dos dois.

Referências Bibliográficas

BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2000. COSTA, Cacilda Teixeira da. Roupas de artista: o vestuário na obra de arte, São Paulo, EDUSP, 2009.

CASTELLS, M. A era da informação: economia, sociedade e cultura. SP. Paz e Terra. 1999. (v.1)

CAUQUELIN, Anne. Frequentar os incorporais. Contribuição a uma teoria da arte contemporânea, São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GÓES, FRED; VILLAÇA, Nízia (org). Nas fronteiras do contemporâneo território, identidade, arte, moda, corpo e mídia. Rio de Janeiro: MAUD; Fundação Universitária José Bonifácio, 2001.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Modernização dos sentidos. Tradução de Lawrence Flores Pereira. Coleção Teoria. Editora 34, 1ª. edição, 1998.

HENRIQUES, R. M. N.. Museus virtuais e cibermuseus a Internet e os museus. 2005.

LIMA Diana FARJALLA CORREIA. O que se pode denominar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam. In: UFPB; ANCIB. (Org.). A Responsabilidade Social da Ciência da Informação Anais do Décimo Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação. ENANCIB 2009. A Responsabilidade Social da Ciência da Informação Anais do Décimo Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação. ENANCIB 2009. João Pessoa: UFPB; ANCIB, 2009, v., p. 2451-2468.

MESQUITA, Cristiane. Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis. São Paulo, Editora Anhembi Morumbi, 2004.

MOUTINHO, M. A construção do objeto museológico. Lisboa, Cadernos de Sociomuseologia, nº1, ULHT, 1994.

MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico.

PEREIRA, J. D. R.; COSTA. Museus Virtuais e suas possibilidades a educação. In: I Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnológica, 2008, Belo Horizonte. I Seminário Nacional de educação Profissional e Tecnológica do MET/ CEFET-MG, 2008.

RAMOS, Alexandre Dias (Org.). Sobre o ofício do curador. Coleção Arte: ensaios e documentos. Porto Alegre: Zouk Editora. 2010.

SCHWEIBENZ, W. The development of virtual museums. ICOM NEWS, 57 (3) p. 3, 2004

TEATHER, Lynne – A museum is a museum is a museum... Or Is It?: Exploring Museology and the Web [Em linha]. In: BEARMAN, David. ; TRANT, Jenifer [eds.]. Museums and the Web 1998. [Consult. 2 Fevereiro 2004] Disponível na WWW: http://www.archimuse.com/mw98/papers/teather/teather_paper.html