

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais para a (des) construção de um museu dito “virtual”

Zamana Brisa¹

Resumo:

Este estudo aborda algumas das ideias desenvolvidas na dissertação de Mestrado intitulada *Museu do Alto Sertão da Bahia: diálogos entre museu de território e culturas digitais* na qual defende-se que a museologia comporta uma abordagem multidisciplinar sobre a memória e o patrimônio. Sendo assim, o museu, que é também e principalmente o objeto de estudo da Museologia, por tudo o que é, deve atentar no discurso crescente e sem precedente das culturas digitais. Neste cenário, a internet, modo de comunicação profícuo e abundante, tem remodelado as bases estruturais da cultura dita digital expressa em uma grande rede de conexões em “nós” que se interligam no que pode ser chamado de ciberespaço. Em razão de transformações sociais e tecnológicas, propõe-se o diálogo entre as novas Tecnologias e Informação e Comunicação (TICs) e os museus, destacando as semelhanças e intercessões que possam contribuir ou refletir positivamente para possíveis mudanças na sociedade. Sabe-se que o senso comum limita ou associa falsa e equivocadamente o modo de fazer virtual, a algo eminentemente

¹ Possui graduação em Comunicação Social com ênfase em Relações Públicas pela Universidade Salvador (2009). Especialização em Educação e Gestão Ambiental pela Faculdade de Guanhanês (2014). É museóloga tendo cursado o mestrado no Programa de Pós-Graduação em Museologia da Universidade Federal da Bahia (PPGMuseu/UFBA), integrante do Grupo de Estudos em Museologia, Museus e Monumentos (GREMM), membro da Associação dos Amigos do Alto Sertão da Bahia (AMASB), membro do Colegiado Setorial de Museus na Bahia e diretora do Museu do Alto Sertão da Bahia (MASB). Contato: zamanabrisa@hotmail.com.

vinculado à internet ou à falta de materialidade. Entretanto, o termo “virtual” como “potência” quase nada tem a ver com o viés de que trata o senso comum.

Palavras-chave: museologia, virtual, digital, senso comum.

Abstract:

This study addresses some of the ideas developed in the Master's dissertation entitled "Museum of the High *Sertão* of *Bahia*: dialogues between museum of territory and digital cultures" in which it is argued that Museology entails a multidisciplinary approach on memory and heritage. Therefore, the museum, which is also and especially the object of study of Museology, for all that it is, must attend to the growing discourse of digital cultures. In this scenario, the Internet, a fruitful mode of communication, has reshaped the structural bases of the so-called digital culture expressed in a large network of connections in "nodes" that intertwine in what can be called cyberspace. And due to social and technological changes, it is proposed the dialogue between new ICTs and museums, highlighting the similarities and intercessions that may contribute or reflect positively to possible changes in society. It is known that common sense that limits or falsely and mistakenly associates the virtual way of doing something eminently linked to the Internet or lack of materiality. However, the term "virtual" as "power" has almost nothing to do with the common sense.

Keywords: museology, virtual, digital, common sense.

Introdução

A museologia e o museu contam, cada vez mais, com a adesão de diferentes públicos que tanto usam, quanto consomem as mais diversas tecnologias. Além disso, com o passar dos anos, a relação de tempo, de espaço, a emissão e a recepção de mensagens modificaram muitas linguagens, nas quais destacam-se as textuais, as sonoras e imagéticas atravessadas pelo dinamismo e alto grau de interação.

Não causa espanto compreender que as mudanças estruturais e em ritmo acelerado causadas pela revolução das Tecnologias e Informação e Comunicação (TICs) também tenham

“respingado” nos museus. Eminentemente categorizado como *media*, é natural que o museu tenha sido alcançado pela reestruturação social causada pelos novos meios de comunicação digital. Pensar assim é conceber que o próprio conceito de museu sofreu algumas alterações com o surgimento da sociedade da informação, e da sua cultura. Estas, por sua vez, são, frequentemente, (re)definidas por uma mudança contínua do sentido e também de valores.

Para tratar da relação estabelecida entre as culturas digitais e os museus, não se pode perder de vista a comunicação e as ferramentas que permitem organizar, planejar, executar, expor, publicizar, mediar e avaliar as muitas ações museológicas.² Por isso mesmo, Deloche (2001) informa que os materiais imagéticos digitalizados “chegam a um amplo público graças, sobretudo, à publicidade e ao processo de sua integração em um mundo artificial chamado *Web*” (p. 194, tradução nossa).

É bem verdade que há, na museologia, variedades tipológicas, estruturais, conceituais e terminológicas atribuídas às instituições museológicas. E nada muda à luz das TICs. Surgiram algumas nomenclaturas na tentativa de categorizar as diversas maneiras pelas quais o museu possa se manifestar *on-line* ou *off-line* através de computadores ou outros aparelhos, quer seja por meio da conexão à Internet, quer seja por outros aparatos tecnológicos, como, por exemplo, *HD*, *CD Rom*, *pen drive*, *DVD*, etc.

Nesse interstício, é fundamental atentar-se para a falta de consenso que acaba por ser o resultado das “novidades tecnológicas”. Desse modo, criou-se certa dificuldade de definir ou

² Os museus, assim, passariam a disponibilizar essas imagens por meio da Internet através de diferentes domínios na rede. Isso pouco dialoga com pensadores que concebem o museu apenas como sinônimo de memória, documentação e acervos em práticas que valorizam apenas o objeto e práticas preservacionistas. Foi, aliás, por revisitar as formas de tratamento do acervo, a relação com os seus *stakeholders* e por estar aberto a novos valores culturais e sociais que o museu se apresenta tal e qual é expresso na atualidade.

precisar os limites que contornam as várias expressões terminológicas, dentre as quais destacam-se: webmuseum, cibermuseum, museum *on-line*, museum eletrônico, hipermuseum, museum digital, museum virtual. Todas essas “tipologias” são uma tentativa de conceituar as formas pelas quais os museus possam ser expressos na Internet.

Algumas reflexões acerca de tipologias

Na concepção de Loureiro (2004b), os webmuseus são construídos exclusivamente na *Web (World Wide Web)*. Ressalte-se que a Web é um sistema (ou teias) de documentos que podem ser acessados e executados pela Internet, que, por sua vez, é uma rede de conexão entre computadores no mundo inteiro. Embora a Web e a Internet se relacionem, não são sinônimos. Acredita-se que esse fato tenha influenciado a defesa da autora sobre o que, para ela, vem a ser um webmuseum: “criados e mantidos na Web”.

Por meio desse conceito, é possível, então, afirmar que webmuseus são, de acordo com Loureiro, ou museus criados diretamente na Web, ou museus cujos acervos são digitalizados e disponíveis à visualização pela Internet³. Esse pensamento dialoga com o proposto por Lima (2012), em sua dissertação de mestrado, que, além de concordar com Loureiro, afirma que, “na literatura da área” (referindo-se à museologia), “existem algumas classificações de websites de museus” e faz ressalvas propondo que “o conceito

³ A ideia de webmuseum ser um *site* que expõe objetos de museus ou objetos construídos por *softwares* ou *hardwares* específicos pode ser associada a *websites* de museus. Não que essa seja uma proposta de categorizar museus expressos na Internet, e não que seja essa a intenção desta discussão, mas vale lembrar que o *website* é como a ideia de webmuseum apresentada: **apenas um sítio que pode ser acessado pela internet**. Desse modo, é possível concordar com Henriques (2004), que chama de “*sites* de museu” os museus que “estão acessíveis na Internet sob mais variadas formas”. (p. 5)

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais ...

de museu virtual ou webmuseu” tenha, ainda, os “seus derivados terminológicos como cibermuseu” e “museu online” (p. 70).

Esse mesmo autor, no entanto, recomenda “o uso do termo Webmuseu” por este apresentar-se “**adequado por revelar em seu prefixo o ambiente a que pertence, o ciberespaço** (p. 66, grifo nosso), revelando o uso das TICs com objetivos humanistas em uma perspectiva cultural e artística voltada para novas formas de ver e de pensar o mundo”. Ora, se webmuseu e museu virtual fossem sinônimos, vincular o museu virtual apenas ao ciberespaço seria como limitar o significado do que, de fato, é virtual. Logo, entende-se que o webmuseu não pode ser sinônimo de virtual nessa perspectiva proposta por Lima (2012).

Henriques (2004) também define e defende outro conceito que envolve o museu e as TICs, os cibermuseus, como “[...] reproduções *online* do acervo ou parte do acervo de um determinado museu”. (p. 11) Carvalho (2008) concorda com Loureiro (2005) e considera que, mesmo que as funções museológicas sejam as mesmas, no mundo físico e no ciberespaço, elas se diferenciam. Essa definição está, para as autoras, relacionada com a materialidade dos espaços físicos e a imaterialidade do ciberespaço.

Loureiro (2004a, p. 1) entende também que cibermuseu, acepção que, para a autora, equivale ao webmuseu, “cujos prefixos remetem às especificidades da Internet”, é um termo aplicável “indistintamente, aos museus construídos na *Web* e aos sítios mantidos por museus físicos”. Nessa mesma perspectiva, Lima (2013) comenta, de maneira redundante, que se tem: “Cibermuseu, museu no ciberespaço; e Webmuseu, museu na *web*” (p. 6).

Na tentativa de associar os cibermuseus aos museus “ditos virtuais”, Lima (2013), restringe o museu virtual à Web e comenta:

[...] tendo em vista que um Museu Virtual é considerado um cibermuseu na medida em que se encontra situado na web. E há outras designações (menos freqüentes) como “museu on-line,

museu eletrônico, hipermuseu, museu digital”. Esta aplicação de idêntico sentido aos diferentes termos foi encontrada nas fontes consultadas que, do mesmo modo, a atribuem ao Museu Virtual. (p. 6, grifo nosso).

De acordo com Deloche (2001): “[...] o museu tem pouco do que hoje em dia se chama às vezes de cibermuseu, que é o que está na mente dos detratores das novas tecnologias”. (p. 11, tradução nossa). Deloche (2001) explica também que cibermuseus, nesse sentido, não substituirão os museus chamados por ele de “institucionais” e tal tipo pode ser considerado deste modo: “não é mais que uma atualização contemporânea” com a “principal função” de “mostrar e propor mudanças que ocorrem graças a artefatos que fazem malabarismo com os substitutos (a tela, os sons, o digital, os caminhos, as direções, etc.)”. (p. 188, tradução nossa)

Ao comungar dos mesmos conceitos postulados por Deloche, cabe ainda uma outra reflexão. Esse prefixo *ciber* desde o início do seu uso é utilizado para tratar de um ambiente novo, com novas “configurações”. Entretanto, atualmente, o termo cibermuseu pode ser utilizado apenas, como sugere Deloche (2001): “[...] em nenhuma hipótese o museu virtual pode ser confundido com cibermuseu [...] o cibermuseu não é mais do que uma atualização contemporânea e particularmente espetacular do museu virtual”⁴. (p. 189).

⁴ Nesse interstício, é prudente citar, por exemplo, museus que apenas criam uma página na *Web* com informações meramente institucionais, e atribuem a esse ambiente digital o valor de um cibermuseu (que deveria ser mais que um *site* institucional). Pensar em webmuseus vinculados a páginas que tenham informações quaisquer sobre museus é mais aceitável. Mas, de todo modo, no âmbito brasileiro, essas terminologias são mais comuns na prática e teoria acadêmica, do que na prática dos que lidam, por exemplo, com a criação de museus (não se pretendendo inferir, assim, que não caiba também a academia criá-los).

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais ...

Para Lévy (1999), o museu *on-line*, que, para o autor, mais parece ser uma forma de expressão de museus “na Internet” (e não necessariamente uma categoria de museus), possui “temas artísticos que aumentarão nossas possibilidades de descobrir e compreender um grande leque de obras, o que nos estimulará a ir examinar pessoalmente a materialidade das pinturas ou esculturas”. Esse conceito evidencia que o museu *on-line* acaba por ser um convite para deixar de lado a réplica e aproveitar a “facilidade de viajar” aliado à “multiplicação de museus” que contribuiu para que museus europeus fossem mais visitados por estrangeiros no século XIX (p. 215).

Para Anna Lisa Tota (2000), citada por Henriques (2004), são entendidos como museus virtuais *on-line* os museus que “[...] são na sua maioria, aproximações imperfeitas dos museus físicos”. (p. 8) **Concordar-se-ia com essa afirmação se, e somente se, o virtual, aí presente, não desse margem a uma suposta oposição ao físico.** Indiferente às ambiências que criaram erroneamente a instância de universos paralelos, o termo “*on-line*” refere-se à conexão, seja ela por meio de um computador ou outro meio que tenha ou não acesso à Internet⁵. Portanto, categorizar o museu como “*on-line*” é o mesmo que concebê-lo como um museu vinculado a algum sistema de conexão.

Então, diante de todos os conceitos expostos, um webmuseu ou um cibermuseu poderia ser um museu *on-line*. Já o hipermuseu também poderia ser um museu *on-line* por ser entendido “[...] como uma tipologia de museu acessível em um visor, com possibilidades de conexão, links, com grande interatividade” como sugere Magaldi (2010, p. 102).

Quanto ao museu eletrônico, categoria menos comum do que a do hipermuseu, é citado por autores como Loureiro (2004a), Henriques (2004), Lima (2012, 2013), mas nenhum desses autores desenvolve a questão sobre esse termo. Todos o citam de maneira

⁵ Informação disponível em: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/online>>. Acesso em: 9 de dezembro de 2015.

superficial, atribuindo correlação ou sinônimo a este ou aquele termo. Dos autores pesquisados, apenas Magaldi (2010) conceitua o museu eletrônico, podendo este “[...] ser compreendido como abrangendo todos os museus que existem por meio de aparelhos eletrônicos, ou tudo o que possui um sistema baseado nas experiências com eletricidade”. (p. 101-102)

O “museu digital”, de acordo com a concepção de Loureiro (2004a), é um museu “[...] cujo qualificativo ressalta simultaneamente sua linguagem e sua natureza imaterial, mas não dá conta da especificidade da rede”. (p. 1) Entretanto, não pode passar despercebido o fato de o dito “museu digital” ser uma ferramenta que pode, também, tratar da materialidade por meio de uma linguagem e natureza imaterial⁶.

Não se pode perder de vista que a imaterialidade da rede depende, em certa medida, da materialidade para se expressar. É preciso muito mais do que códigos computacionais para se ter acesso a informações, exposições ou acervos de museus, que, fazendo uso da internet, *CDRom*, *HD*, *Pen-drive*, etc., se promovam e se disponibilizem para e no contexto digital, quer seja na rede ou fora dela. **É preciso, por exemplo, o ser humano, que vai acessar tais informações.** Por isso, dentre outras questões, que a imaterialidade e a materialidade não se separam nesse “processo”⁷.

Pretende-se afirmar, assim, que, independentemente de expressar-se apenas em *sites* ou existir em um espaço construído com concreto, o digital aí apenas sinaliza que o museu, qualquer

⁶ Noutros termos, defende-se, para que fique ainda mais nítido, que o fato de o digital remeter a uma linguagem específica restringe o tipo de manifestação - imaterial, e não o conteúdo a ser exposto.

⁷ Nessa mesma perspectiva, Lévy (1996, p.39) comenta que o digital é “logicamente fechado”, pode ser “numericamente finito” e, desse modo, traçando uma ponte com os museus, estes, quando fazem uso de tecnologias digitais, são operacionalmente finitos em um conjunto de possibilidades determinadas por suportes mecânicos (software e hardware). Nesse sentido, independentemente da nomenclatura em questão, museu digital, as ferramentas digitais das TICs são um suporte para todo e qualquer museu que almeja potencializar a informação.

que seja a sua tipologia, pode possuir interfaces tecnológicas que dialogam com códigos computacionais⁸. Ressalte-se, que todas as categorias de museu até aqui citadas têm algo em comum: a inserção (de algum modo) do patrimônio (seja ele qual for) em suportes digitais que, muitas vezes, podem ficar disponíveis na rede (internet).

Tipologias e aspectos conceituais de museus vinculados às culturas digitais

Além de associar o virtual à internet, na museologia, o virtual por vezes é associado à falta de materialidade ou a computadores. Essa falta de consenso impede que haja uma base conceitual na construção da relação entre “espaços virtuais” e museus. É grande a confusão em torno das nomenclaturas para museus que existem em espaços físicos e pressupõem uma sede física, ou que existam apenas na internet, ou museus que fazem apenas uma comunicação institucional em páginas da Web, ou ainda, museus que digitalizam o seu acervo e o disponibilizam em mídias, etc.

Para Lima (2013), o museu virtual é considerado um cibermuseu que, por sua vez, para a autora, é um museu no ciberespaço. O virtual é “[...] utilizado tanto para indicar o que se cria por meio do computador sem existir o referente no mundo físico”, como também “[...] para o que existe no mundo real (mundo físico) e sofre processo de digitalização” (p. 6). Na concepção de Carvalho (2008), o museu virtual é “aquele construído sem equivalência no espaço físico, com obras criadas digitalmente, não sendo substituto equivalente ou evolução dos primeiros”. (p. 91). Henriques (2004) é convencida de que museu virtual “[...] é aquele que faz da internet espaço de interação

⁸ À guisa de exemplo, essa lógica pode ser aplicada indistintamente tanto para objetos criados por pintores, que usam a tinta e tem seu trabalho digitalizado, ou *webdesigners*, que criam uma imagem digital em um software cujas obras podem estar disponíveis e acessíveis em suportes digitais.

através de ações museológicas com o seu público utilizador”. (p. 15).

Através de uma cuidadosa revisão bibliográfica foi possível perceber que a percepção de opor o presencial ao virtual é defasada e, muitas vezes, inadequada. Por isso, essa percepção foi transformada a partir de autores fundamentais para os estudos de fenômenos na rede e de museus, Lévy, Deloche e Deleuze, cujos arcabouços teóricos permitiram que algumas ideias fossem repensadas. A primeira ideia a ser repensada “esbarrou” no conceito do que, de fato, vem a ser “virtual”.

Antes, pensava-se numa relação corriqueira, imersa no senso comum e de uso frequente que antagoniza o real e o virtual e, deste modo, esperava-se que um museu permeasse o real como instituição física e o virtual como museu não existente em materialidade ao ser disponível na internet. Assim, ter-se-ia um museu voltado para visitas presenciais em sua sede e núcleos e “visitas virtuais” na internet. Ocorre que, como pondera Lévy (1996), existe uma **oposição fácil e enganosa entre o real e o virtual**.

O fato de o virtual não possuir muita afinidade (o que não significa afirmar que não possua nenhuma afinidade) com o ilusório e com a não materialidade, ainda que toda informação dependa de um lugar físico (material) para existir, causa desconforto na “construção” de num “museu virtual”, que, na verdade, em termos conceituais, **não significa o mesmo que museu cujo patrimônio se encontra disponível na internet, ou num HD, ou em CD Rom, etc.**

Então, o que é virtual? Lévy (1996) informa que a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência, semente, devir. O virtual existe em potência e não em ato. “A árvore está virtualmente presente na semente”. (p. 15). O virtual não se opõe ao real, se opõe ao atual. O real, na verdade, assemelha-se ao possível, que é estático, e o virtual pressupõe movimento, atualização. Assim, Lévy entende que o virtual, a partir de um conceito filosófico, faz menção ao conceito de virtualização; do ponto de vista antropológico, abarca a relação

entre o processo de hominização e virtualização e do ponto de vista sociopolítico, deve voltar-se para a compreensão da mutação contemporânea para poder atuar nela.

Deloche (2001) afirma que a relação entre o museu e o virtual é uma questão que pode ser resolvida a partir do ponto de vista filosófico. Esse autor comunga dos estudos de Lévy e informa que o virtual é “todo campo problemático suscetível de estabelecer vínculos entre objetos ou processos aparentemente diferentes entre si” e, além disso, “o virtual é inteiramente real”, (p. 227) portanto não é antônimo de imaterialidade ou intangibilidade⁹.

É correto, então, afirmar que a atualização, entendida aqui como vários processos problemáticos a serem resolvidos, é um constante “devir” que alimenta o que vem a ser virtual¹⁰. Deleuze (1996) informa que essa atualização pertence ao virtual e o atual é o seu objeto e, desse modo, a “[...] atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída”. Então, “[...] por um lado o atual rodeia-se de outras virtualidades cada vez mais extensas, cada vez mais longínquas e diversas”; e por outro lado se impõe o movimento inverso em que o

⁹ Deleuze e Guattari (1997, p.46) também possuem estudos que contribuem para que o virtual seja compreendido como força, potência. Esses autores creditam à Filosofia a total autonomia de conceituar este e outros termos e, desse modo, não há preocupações maiores quanto ao conceito de virtual ser, nesta pesquisa, permeado pelos termos filosóficos. Afinal, “os conceitos [...] pertencem de pleno direito à filosofia, porque é ela que os cria, e não cessa de criá-los”.

¹⁰ Lévy (1996) discute com muita propriedade e as reflexões por ele propostas auxiliam a compreensão de que o virtual não é sinônimo de imaterialidade, como propagado pelo senso comum. Para o autor, importa perceber as diferenças entre o que pode ser virtual e o que se apresenta como possível, sendo este último termo bastante semelhante ao “real”. Pode-se afirmar que o real assemelha-se ao possível, ao que pode acontecer, mas ainda não aconteceu, portanto está estático, ainda que já construído ou vislumbrado. Já o virtual, como bem pondera Lévy (1996, p.16), tende a atualizar-se a todo o tempo, é mutável, é “um nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que se chama um processo de resolução”.

“virtual aproxima-se do atual para dele distinguir-se cada vez menos” (p. 51-53).

Esse complexo problemático proposto por Lévy (1996) esclarece que não há, como muitos preconizam, uma “desrealização”, uma negação do real, mas sim uma mutação. Virtualizar é, desse modo, compreendido como um processo capaz de “fazer mutar” em direção a interrogações e em “[...] redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular”, permitindo que “a interação entre humanos e sistemas informáticos” tenham a ver com a dialética do virtual e do atual, e não com o **antagonismo errôneo entre o virtual e o real** (p. 16-17).

Por isso mesmo, não se pode abandonar, é claro, o fato de a informação necessitar de matéria-prima para existir, lógica que define sumariamente que, se todos os lugares materiais sumirem, a informação também sumirá. Essa afirmação está completamente baseada em Lévy (1996), autor que informa que, mesmo que possamos recopiar uma informação, ou transmiti-la, ou multiplicá-la, o suporte físico se faz, de algum modo, necessário¹¹. Então, a intenção de chamar de “museu virtual” o patrimônio a ser disponibilizado na rede, visando, com isso, fazer menção direta à internet, não cabe numa pesquisa que constata que a **sociedade é virtual mesmo antes da era da informatização e do surgimento e atual disseminação das redes digitais**. Nesse sentido:

[...] o mundo humano é ‘virtua’l desde a origem, bem antes das tecnologias digitais, porque ele contém em toda parte sementes de futuro, possibilidades inexploradas, formas por nascer que nossa atenção, nossos pensamentos, nossas percepções, nossos

¹¹Se a virtualização fosse apenas a passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis, seria “desrealizante”. E não sendo desrealizante, ela tende à atualização e acaba por firmar-se como um dos principais vetores da criação da realidade. **Então, o real assemelha-se ao possível, enquanto a realidade assemelha-se com a atualização**, com as mudanças, com a invenção de soluções de problemas e a resolução de problemas outros.

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais ...

atos e nossas invenções não deixam de atualizar (Lévy, 2001, p. 137).

A imaginação, a memória, a informação, a religião e o conhecimento, por exemplo, são prova disso. São desprovidos de “presença” e constituem importantes vetores sociais de virtualização¹². Todos esses vetores facilitam a compreensão do virtual ainda que tendenciosamente o virtual esteja inclinado para o caráter “não material¹³”. No que tange à Museologia, não importa se há uma garantia da materialidade, e sim os modos de apreensão e apropriação de determinado patrimônio.

Nessa perspectiva, não há um espaço delimitado para o que se faz, presumindo-se, assim, a mutação constante inerente ao virtual, da sua constante atualização e da necessária e consequente virtualização. Daí a articulação traçada entre o não lugar – desterritorializado¹⁴ e o virtual – o devir. Admitir a ocupação de um

¹² Lévy (1996, p.71) informa que três virtualizações fizeram o humano, fazendo menção à linguagem, à técnica e ao contrato e, com efeito, a espécie humana constituiu-se na e pela virtualização. Sendo assim, a mutação contemporânea pode ser entendida como uma retomada da autocriação da humanidade.

¹³ Serres (1995, tradução nossa) confere à “não materialidade” **uma concepção baseada num espaço não designável, e não num espaço inexistente**. É correto, então, afirmar que esse lugar não designável proposto por Serres é o mesmo lugar desterritorializado proposto por Lévy. Logo, é correto afirmar os espaços instaurados pelo ambiente cibernético cujas dimensões espaciais não têm razão de existir, de ser quantificadas, mensuradas ou delimitadas e é um “ambiente de transitoriedade, de passagem”, podendo ou não ter “relações duradouras”, pode ser chamado de “não lugar” (Augé, 1994, p. 98). Esse novo elemento interposto nas noções espaciais, a cibernética, não requer a ordenação ou reordenação de corpos no espaço. Todo o fluxo de comunicação independe de extensões territoriais e de como estas se estabelecem. Mas não se pretende aqui criar um antagonismo classificatório de lugar e não-lugar, afinal, ao qualificar um espaço como um “não lugar”, quase que automaticamente, fica embutida uma nova classificação, portanto uma categoria para denominar um “lugar”.

¹⁴ Serres alerta, então, que o desterritorializar-se equivale a “estar fora”. Pela proposição do autor, ousa-se afirmar que o homem “está fora” dos espaços, está alheio, desterritorializado; mas “está dentro” do grande complexo problemático social que o faz fazer coisas o tempo todo. Torna-se, assim, relevante ressaltar

espaço desterritorializado é como admitir que tudo e todos estivessem rodeados de virtualidades.

Pelo exposto, o virtual é uma força ou potência que tende a atualizar-se; a atualização pode ser compreendida como instância que inventa soluções e facilita a passagem de um problema para uma resolução; virtualização marca a passagem de uma solução para um outro problema a ser resolvido. Estando virtualizados, pessoas, coletividades, atos ou informações são, portanto, desterritorializados. Essa convivência com “problemas” a serem resolvidos num constante devir é, nada menos, que o circuito das mutações proposto por Lévy e Deleuze.

Além da importante e necessária compreensão de que o virtual não se limita à internet, mas pode perfeitamente se utilizar desta, o museu estaria, quando virtualizado, condenado (ou, no mínimo, sujeito) a desterritorializar-se. Isso contribui para que a narrativa clássica de território já tratada nesta dissertação à luz da Museologia (conceitos de museus de território), da História (construções imagéticas) e da Geografia (definições de espaço, lugar e território), seja submetida a uma prova, no mínimo, rude:

[...] unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo tela por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como comunicação na secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Mas, novamente,

que: nós vamos em busca do prazer de nós mesmos: penso, ajo, trabalho, falo, portanto, eu existo fora de mim e fora de lá. [...] Na verdade, não estamos enraizados como árvores, apesar de quê toda a flora, mesmo imóvel, é fertilizada por aleatórias turbulências do ar [...] não somos seres que estão lá. [...] Ao contrário dos seres vivos da flora e da fauna viva, exceto mosquito e a galinha, todos morreriam se descessem três graus de latitude: esses são os verdadeiros seres que estão aí. Por outro lado, estamos sempre fora de lá (tradução nossa) (Serres, 1995).

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais ...

nem por isso o virtual é imaginário. Ele produz efeitos. (Lévy, 1996, p. 9)

Não se pretende, em nenhum momento, afirmar que todos os museus sejam sinônimos de museus virtuais, mas, de outro modo, e na perspectiva de Lévy e Deleuze, os museus podem ser também museus virtuais. Todo museu, aliás, pode ser virtual. Isso não significa afirmar que apenas as tecnologias digitais constituam a estrutura ou a dinâmica de um museu virtual. O virtual não se restringe ao digital, mas o digital pode oferecer ferramentas operacionais e suporte ao virtual. Nesse sentido, o virtual pode ser mediado ou potencializado pelas tecnologias, porém não depende delas necessariamente.

Nessa perspectiva, museu virtual não é, como sugerem alguns estudiosos da Museologia ou da Tecnologia da Informação, apenas o que é vinculado ou associado erroneamente à imaterialidade, a tudo que se opõe ao físico e a tudo que esteja voltado para o computador. Lévy a todo o tempo sinaliza que o valor comumente direcionado para os termos virtual e real é inadequado.

Convencidos de que o virtual não se opõe ao real, e sim ao atual, portanto não concordando com o senso comum que faz crer nessa falsa oposição imediata, Desvallée e Mairesse (2014) lembram que “[...] o ovo é uma galinha virtual; ele é programado para ser galinha e deverá sê-la se nada se opuser ao seu desenvolvimento”. (p. 67) Esse pensamento sintetiza o já citado pensamento de Lévy (1991), que afirma que “[...] a árvore está virtualmente presente na semente”. (p. 15) Tudo isso reforça a ideia desta pesquisa de definir o museu virtual como um

[...] conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis (grifo nosso) [...] Assim, **o museu virtual, em uma acepção que não é a do cibermuseu, pode ser definido como um ‘conceito que designa globalmente o campo problemático do museal** (grifo nosso), isto é, os efeitos do processo de descontextualização/ recontextualização. [...] O museu virtual, ao

se constituir como uma gama de soluções possíveis para a questão do museu, **inclui naturalmente o cibermuseu, mas, nessa perspectiva, não se reduz a ele** (Desvallée; Mairesse, 2013, p. 67, grifo nosso).

Desse modo, as várias nomenclaturas que surgiram, na tentativa de categorizar o museu em relação às diferentes ferramentas e/ou a suportes tecnológicos, faziam do virtual uma categoria associada a aparatos digitais ou, muitas vezes, vinculada e restrita à internet. Nessa lógica, ou os estudiosos categorizam as nomenclaturas como termos correlatos, ou as apresentam (cibermuseu, museus *on-line*, netmuseus, webmuseus e “museus virtuais”) como uma tipologia dentro de uma grande teia da qual ela se deriva e se inclina: museu. Esta segunda possibilidade dialoga com o senso comum no qual muitos estudiosos se apoiam e, conforme a pesquisa realizada, pode ser explanada da seguinte maneira:

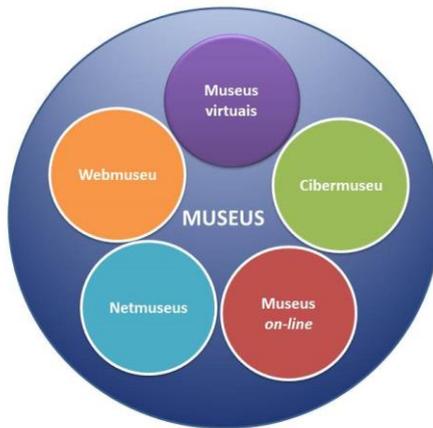


Figura 1: O senso comum e o virtual: conceito defasado de museu virtual como categoria restrita de museus. (Zamana Brisa 2015).

Magaldi (2010) comunga desse mesmo pensamento ao afirmar que “transferir museus existentes em meio físico para espaços modelados em meio eletrônico/digital não faz com que estas instituições, recriadas na internet, sejam entendidas como museus virtuais”. (p. 59) Assim como pensam Desvallée e Mairesse, para Deloche (2001), **“o museu virtual não é sinônimo de cibermuseu e, caso fosse, o museu virtual não existiria e nunca viria a substituir o museu concreto, com suas paredes, suas coleções, seu reconhecimento institucional”**.

As imagens digitalizadas eram (ou ainda são) a melhor desculpa para vincular o virtual às TICs. Noutro movimento, é preciso reconhecer que “a arte não é mais que uma particularidade do mundo das imagens, e o museu, por sua vez, só é uma possível solução ao problema da exposição”. Deve-se questionar “qual é o vínculo que une as imagens e o museu ao virtual”. E “de uma vez por todas [...] que valor têm, à luz de uma reflexão filosófica, essas expressões tão unidas, como imagem virtual ou cibermuseu?”. Esses questionamentos são formulados por Deloche (2001) com intenção nítida de chamar a atenção para a confusão existente entre as imagens digitais e o que muitos chamam de “virtual” .

Lévy (1996) responde a essas inquietações:

Seguindo estritamente o vocabulário filosófico, não se deveria falar de imagens virtuais para qualificar as imagens digitais, mas de imagens possíveis sendo exibidas. Virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação resolverá na leitura. Uma vez claramente distinguidos esses dois planos, o do par potencial-real e do par virtual-atual, convém imediatamente sublinhar seu envolvimento recíproco: a digitalização e as novas formas de apresentação do texto só nos interessam porque dão acesso a outras maneiras de ler e de compreender (p. 40).

Esclarecidas as inquietudes de Deloche, e entendendo os processos de virtualização que podem permear a todo e qualquer museu, independentemente de sua tipologia, categoria ou classificação que se queira nomear, tem-se o virtual, opondo-se ao atual e não ao real. Afinal, o virtual é perfeitamente real, e pode estar presente irrestritamente em museus, lugares e “não lugares”:

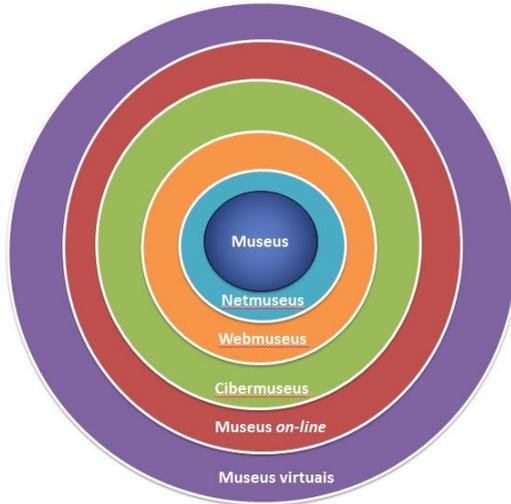


Figura 2: O virtual nos museus: força e potência irrestrita às tipologias (Zamana Brisa, 2015).

A Figura 2 não prevê uma categorização de museu. Não propõe que os museus sejam “tradicionais e virtuais”, “ecomuseus e virtuais”, “físicos e virtuais” etc. Não é uma e outra coisa, mas pode ser toda e qualquer coisa. Por tudo isso, entende-se nitidamente que “[...] a questão do museu virtual não irá se desenvolver em termos de existência – realidade ou utopia –, senão em termos de sentido”. Definitivamente, “[...] não se trata de debater sobre uma suposta substituição do museu por essa **proeza técnica, tão ingênua como futurista, que seria essa espécie de cibermuseu** (grifo nosso)”. Antes, é preciso atentar-se para as

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais ...

formas diversas de se “entender como podem explorar as distintas manipulações de imagens” (Deloche, 2001, p. 183, tradução nossa).

Ao que parece, o virtual está sendo utilizado por muitos estudiosos de museus para fazer menção aos meios tecnológicos sem nenhuma preocupação com a origem filosófica do que de fato vem a ser o virtual. Não que o virtual não possa se utilizar de suportes tecnológicos; tanto pode, quanto deve, se necessário. Mas, a potência virtual do museu não deve estar vinculada apenas às TICs. Portanto, “[...] o museu virtual existe e, ele nada tem que ver com um prodígio tecnológico”. Antes, “[...] é uma prolongação virtual do museu atual”. Seguramente, concorda-se com Deloche (2001) sobre a “situação do museu virtual” pela qual pode passar um museu. Portanto, “[...] **não se tem que perguntar como construir um museu virtual [...] porque ele já existe** (grifo nosso)” (p. 188, tradução nossa).

Considerações Finais

Não há como negligenciar o advento e atual disseminação da internet e da “sociedade em rede” criada por meio de aparatos tecnológicos que creditam ao digital uma nova maneira de ser e, para muitos autores, um novo meio de viver. Muitos chamariam de virtual essa nova maneira de ser. Entretanto, verificou-se que, após cuidadosa pesquisa, o virtual guarda poucas semelhanças com o falso, o ilusório, ou o imaginário – o que não significa que não se assemelhem em nenhum aspecto. Deste modo, a pesquisa evidencia que o virtual não se opõe ao real e não significa, necessariamente, a falta de materialidade¹⁵.

¹⁵ Por tudo o que já é, o MASB, objeto de estudo da dissertação que deu origem as pesquisas aqui expostas, é virtual e isso não depende em nada da Internet, ou outro meio digital, ou suporte tecnológico. **O MASB é virtual, porque já propõe processos de virtualização no grande complexo problemático em que se insere e se projeta. O próprio Alto Sertão guarda algumas semelhanças com o virtual**, afinal, esse território fractaliza-se, os tempos e os lugares se misturam em limites imaginários formados por e para uma narrativa não muito clássica de identidade

Outrossim, o virtual se opõe ao atual. O virtual é uma semente que predis põe mutaç ões e, nesse sentido, a pesquisa evidencia que muitos estudiosos associam o virtual a algo restritamente inerente à internet, sendo este, erroneamente, um qualificador de, entre outros termos, o termo “museu virtual”.

Os estudos empreendidos apontaram para um tamanho embaraço que envolve o virtual, que autores como Deloche (2001) chegam ao extremo de afirmar que o termo é utilizado baseado em indefinição e confusão, separando, assim, o impasse do sentido dado ao virtual pelos meios de comunicação e a clareza pela qual o termo facilmente é definido pelos filósofos, dentre os quais Deleuze e Lévy. Os conceitos e pressupostos teóricos destes três autores foram de suma importância para a concepção de virtual defendida nesta dissertação: os processos de virtualização podem ocorrer em qualquer museu, independentemente de sua tipologia, sem que haja a necessidade ou interferência da internet.

Tornou-se evidente que não importa a maneira pela qual o usuário irá vincular e gerenciar a as informações em aplicativos, *sites* ou redes sociais voltadas para museus: o importante é a experiência que o usuário deseja em termos de significado e não em termos de existência. Desse modo, os diálogos entre museu e cultura digital podem prezar também experiências alimentadas pelas ferramentas das novas linguagens tecnológicas das TICs, no sentido de democratizar o acesso ao conhecimento nas suas múltiplas formas de atuação fractal.

Há que se pensar, ainda, na maneira como a Museologia pode, empírica, epistêmica, teórica e conceitualmente, se valer das

que acolheu e acolhe as definições, exclusões, inclusões, modificações, trânsito e cultura da sociedade em torno da qual foi denominado e constituído. Pensar assim é perceber que o Alto Sertão guarda sementes de mudanças contínuas, processos vários de mudanças, de virtualização.

TICs para, metodologicamente, estabelecer estratégias de utilização e disseminação da cultura, do poder, do patrimônio, ou, resumindo, do museu. Ainda que isso não esteja vinculado ao virtual como imaterialidade, o fazer virtual como potência pode, perfeitamente, perpassar por uma Museologia aplicada à cultura digital, ou uma cibermuseologia que tenha no ciberespaço, ou “não lugar”, um “ninho” não designável – mas existente e muitíssimo real para acomodar práticas e teorias em processos de virtualização. Mas, esse é um assunto que cabe a uma outra pesquisa...

Referências

- Augé, M. (1994). *Não-Lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus.
- Carvalho, R. R. de C. (2008). Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual. *Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio*,1(1), p. 83-93. Disponível em: http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgp_mus/article/viewFile/8/4
- Deleuze, G. (1996). O atual e o virtual. In Éric Alliez. *Deleuze filosofia virtual*. (H. B. S. Rocha, Trad.). São Paulo: Ed. 34. P.47-57. Disponível em: https://antropologiassociativa.files.wordpress.com/2010/06/deleuze_1996_o-atual-e-o-virtual_bookchapt.pdf
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). *O que é a filosofia*. São Paulo: Ed. 34. Capítulo I - Filosofia. P. 46.
- Deloche, B. (2001). *El museo virtual*. (L. Pérez, Trad.). Grijón, Asturias: Ediciones TREA.
- Deloche, B. (1987). *El patrimonio imaterial*. Disponível em: http://icofom-lam.org/files/14_deloche_patrimonio_inmaterial.pdf

- Desvallée, A., & Mairesse, F. (2014). *Conceitos-chave de museologia*. São Paulo: Armand Colin; Comitê Internacional para Museologia do ICOM; Comité Nacional Português do ICOM. 2013. Disponível em:
http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf
- Henriques, R. *Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus*. 2004. Disponível em:
http://www.museudapessoa.net/biblioteca/pdfs/museusvirtuais_rosali.pdf
- Lévy, P. (2004). *Inteligência coletiva*. São Paulo: Ed. 34.
- Lévy, P. (2001). *Conexões planetárias: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Ed. 34. Capítulo 3 – A subida à “Noosfera”. P.137-151.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (1996). *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. *Sur les Chemins Du virtuel*. Disponível em:
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm>
- Lima, D. F. (2013) O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam... Disponível em:
<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/view/3312/2438>
- Lima, F. R. B. (2012). *Imagem e tecnologia: webmuseu de arte*. (Dissertação). Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília.
- Loureiro, M. L. de N. (2004a). *Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual*. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
<http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/93/83>
- Loureiro, M. L. de N. (2004b). Arte e imagem: musealização e virtualização. *DataGramZero*, Rio de Janeiro, v. 5(6). Disponível em: http://www.dgz.org.br/dez04/Art_03.htm
- Loureiro, J. M. M. *O objeto de estudo da Museologia*. In: M. Granato, & C. P. Santos. (Org.). *Museus Instituição de Pesquisa*. Rio de Janeiro: Museu de astronomia e Ciências Afins, 2005.

Virtual ou não: eis a questão! – conceitos fundamentais ...

- Mairesse, F. (2007). Thesaurus. In: F. Mairesse, L. Maranda, & A. Davies (Dir.). *Defining the museum*. ICOM: International Committee for Museology – ICOFOM. Morlanwelz: Paris: Harmattan.
- Magaldi, M. B. (2010). *Navegando no museu virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu*. (Dissertação). UNIRIO / MAST, Rio de Janeiro.
- Serres, M. (1995). *Atlas*. (A. Martorell, Trad.). Madrid: Ediciones Cátedra.

Zamana Brisa