

---

## *Perspectivas do museu em direção a uma cultura virtual*

*Perspectives for the museum toward a virtual culture*

Maurício Moraes\*  
(in memoriam)

---

**Resumo:** Até hoje o museu tem sido conhecido como o local de conservação e armazenamento de objetos ou produtos da criação da arte, da ciência e da cultura. Paira sobre ele uma aura que obriga que esses objetos sejam únicos para que seu valor seja estabelecido. Deve-se, entretanto, considerar que eles dependem de meios históricos e materiais de produção, circulação e difusão, que determinam e implicam novas formas de recepção e de consumo. Este artigo procura examinar justamente isto: o possível enquadramento do museu nesse contexto e sua direção a uma cultura virtual.

**Palavras-chave:** Museu; cultura; realidade virtual.

**Abstract:** So far the museum has been known as a place for conservation and storage of objects or products of artistic creation, science or culture. It sustains an aura that compels these objects to be unique so that their value might be established. We must, however, consider that they depend on historical contexts and the materials for the production, circulation and diffusion that determine and imply new forms of reception and consumption. This article aims to examine the possibility of fitting the museum in this context and its direction towards a virtual culture.

**Keywords:** Museum; culture; virtual reality.

---

\*Maurício Moraes foi Professor no Departamento de Comunicação da Universidade de Caxias do Sul. Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Faleceu em novembro de 2009 e este artigo foi seu último escrito.

Uma nova realidade se impõe como uma avalanche de inovações obrigando a novas posturas e tomadas de decisão que, conseqüentemente, podem também quebrar parâmetros e mudar o já, em princípio, determinado e estabelecido. Quando se fala sobre museus, isso fica mais definitivamente determinado. A pós-modernidade é, talvez, a quebra desses paradigmas, porque traz em seu bojo a renovação de conceitos e tentativas de mudanças culturais.

A cultura virtual mostra isso e, certamente, não é de fácil assimilação, pois se concebe como *novo*, atraente, desafiador.

O papel do museu dentro desse contexto possibilita um terreno propício para lançar questionamentos acerca de suas funções na chamada “Era da Informação” e no contexto da pós-modernidade. Lúcia Santaella pergunta:

Que tipo de sobrevivência pode ter o Museu, se não enfrentar o desafio de repensar a arte e suas formas de produção para além da exclusiva concepção de arte como objeto único? Em outras palavras: será que podemos escapar das transformações que os novos meios e as novas tecnologias estão trazendo para a criação? Fazer em face de esta tarefa parece urgente. Temos de considerá-la até suas últimas conseqüências, mesmo que a preço de abandonarmos o nome e a concepção de arte que herdamos do Renascimento. (1996, p. 152).

Além disso, a pesquisadora ressalta que a velocidade dos circuitos de informação e os meios de comunicação modernos impõem novos trânsitos e outras conexões entre setores culturais outrora vistos no comodismo das separações. Dessa forma, pergunta: “Em que medida o Museu pode contribuir para propiciar o movimento e intercâmbio gerado por novas associações entre setores diferenciados de produção artística?” (1996, p. 152).

Diante de tudo isso é importante avaliar como fica o museu diante das novas tecnologias que permitem e exigem a mudança do conceito de memória, documento e acervo. Hoje, com um laboratório de reprodução fotográfica, suportes como CD-ROM, videolaser e até mesmo a rede de informação internet, por exemplo, é possível organizar uma coleção de imagens da história da pintura maior que o acervo de qualquer museu do Planeta. Até mesmo com uma coleção de fitas de vídeo pode-se organizar uma filмотeca que cinemateca alguma poderia sequer almejar. Em outras palavras: diante das facilidades dos novos meios de estocagem de mensagens

e da capacidade enormemente expandida das informações que armazenam para uma memória instantânea, nos bancos dos computadores, todas as técnicas, formas e imagens modernistas, pré-modernistas, antigas e primitivas, assim como gêneros e códigos, mundos e imagens de culturas populares e da moderna cultura de massas, como fica aquilo que costumávamos chamar de arte, assim como a função do museu?

Santaella sintetiza – senão uma resposta, um caminho – dizendo que se o museu não enfrentar com sabedoria todas as questões que o tempo de hoje impõe, em menos tempo do que se possa imaginar “ele não passará de algo semelhante a um mausoléu para visitas em dias de finados”. (1996, p. 153).

O atual processo estabelece, cada vez mais, uma cultura internacionalizada, constantemente em marcha, em que a comunidade mundial se alicerça a partir da técnica. A utilização dos recursos tecnológicos está aí para tornar a vida mais fácil. Nesse processo global de redefinições de valores, o museu também necessita de um novo olhar sobre seu papel na sociedade e, assim, tratar de criar estratégias de atuação.

Maurício Segall<sup>1</sup> caracteriza os sintomas de uma nova tendência, que ele denomina de “Novos Museus”. Eles estão relacionados à substituição de seu caráter etilista por um caráter de massa, enquadrando-se, dessa forma, na globalização da cultura. O museólogo é crítico ferrenho sobre a mediação crescente da informática. Ele diz que os museus se tornam cada vez mais “quermesses eletrônicas”, conturbando o desejado diálogo direto visitante/objeto, em detrimento, sobretudo nos museus de arte, da sensibilização, que só pode se dar mediante um tempo suficiente para a contemplação empática. (1997, p. 200).

Segall aconselha a introduzir nos museus, sempre que possível, não só os conflitos e as contradições da sociedade no campo da preservação do patrimônio cultural, mas também uma metodologia apelidada de “contraditório”, cujo campo de aplicação seria o uso contemporâneo do patrimônio, em que a função educacional dos museus é o dado básico na tarefa de conscientização do ser humano.

A sociedade atual atende à massificação dos indivíduos e sua nivelção pela ação cultural dos meios de comunicação de massa, tirando-lhes qualquer possibilidade do direito ao livre-arbítrio na escolha entre alternativas complementares ou contraditórias (ou seja, liberdade fundamental), tornando fantasiosos ou mal-intencionados os discursos que idealizam o conceito de

cidadania e seus caminhos. Para se chegar a uma melhor comunicação nos museus, é necessário obter-se uma função educacional mais ampla, que compreende a conscientização por meio da preservação e divulgação dos patrimônios cultural e artístico da nação. (SEGALL, 1997, p. 204).

Sobre a função educacional dos museus, Segall informa que o mais difundido no Brasil é o da metodologia triangular baseada na *Discipline Based Art Education* (DBAE), em voga nos Estados Unidos, a qual propõe três níveis de ação pedagógica integrada e que o *Museu Lasar Segall* vem adotando: a história da arte, ou seja, o aprender; a crítica e a estética, ou seja, o ler; a construção, ou seja, o fazer. Ele destaca que o desafio realmente novo é o de dimensionar o museu como um todo com essa preocupação educativo-contraditória que procura articular linguagem, educação e cidadania. (1997, p. 206).

Os museus são muito mais do que meros recipientes para os objetos nele exibidos. Os museus, como um dos sistemas de que se vale a arte para se relacionar com as “massas” na modernidade, lança ideias sobre a originalidade e autenticidade da obra de arte. A principal indagação diz respeito à *museificação* dessas categorias diante da tendência hegemônica das imagens virtuais e dos simulacros sobre os objetos únicos e suas cópias.

Num primeiro momento, a imagem é uma representação que pretende refletir e autenticar a realidade, é o caso da pintura e da escultura. Cada obra, nesse caso, é única e vale pelo original. Num segundo caso, a fotografia e o cinema (séc. XIX), colocam em jogo a unicidade do objeto. O conceito de cópia única de um objeto começa a perder sentido, ou seja, fotografia e cinema ainda são pensados, majoritariamente, como representação da *realidade* do mundo exterior ou *atestado* de existência das coisas.

Finalmente, tem-se a produção de imagens na contemporaneidade através de processos digitalizados: a imagem desvinculada de seus traços materiais, desmaterializada em fluxos de correntes elétricas e que pode se materializar em diferentes máquinas de leitura. Para essas imagens, ter referência material do mundo objetivo é uma questão que não se coloca, pois ela deixa de ser atestado de veracidade das coisas; existe, antes, no tempo, é pura inscrição na velocidade.

Gille Deleuze diz que o simulacro subverte o real, introduzindo um corte entre a essência e a aparência; entre o verdadeiro e o falso; entre o real e o hiper-real. A imagem simulacro não é nem sombra do objeto nem o objeto propriamente dito, desconcertado pela sua fundamental ambiguidade. (1975, p. 46).

A passagem que ocorre é, portanto, de uma sociedade que mais e mais se afasta do referente e do conceito de autenticidade e de verdade. Alguns pensadores têm reagido com pessimismo em relação à proliferação de simulacros na contemporaneidade, a partir das redes informático-midiáticas. Paul Virilio, por exemplo, diz que a sociedade atual está submetida à tirania da velocidade dos meios de transporte e comunicação, que vai ter efeitos sobre a vida cotidiana em seus domínios público e privado, especialmente no que diz respeito à relação do homem com as noções de espaço e tempo e também com a cidade, os monumentos, os museus e a memória. (1993, p. 102).

Uma consequência dessa nova articulação, vislumbrada pelo pesquisador, seria o da desintegração dos conceitos de “identidade nacional”, tradição e história – a memória histórica sendo substituída pela instantaneidade do tempo eletrônico – o tempo real das telecomunicações – que, de certa forma, degrada a experiência física do contato face a face com os amigos ou com os colegas de trabalho, com os vizinhos, causando danos ao “sentimento de realidade” de cada um. Tudo isso resultaria na chamada *Cultura global*, e os cidadãos do mundo, ou seja, as pessoas, já não se identificam mais com as cidades específicas, mas com uma cultura em escala planetária. As novas redes midiáticas são signos de uma telepresença que não mais se refere ao aqui e agora, mas a uma presença a distância, cuja consequência é a fragmentação da personalidade em atual e virtual, o que levaria a uma realidade simulacral. (1993, p. 112).

Baudrillard é outro filósofo que reitera essa posição. Diante das máquinas potentes, versáteis, amigáveis e inteligentes, o que está em perigo é justamente a identidade e a sociabilidade humana. “A parafernália tecnomidiática de reprodução do real produz o extermínio da própria realidade.” (1978, p. 41).

Assim, as questões relacionadas ao papel dos museus na contemporaneidade, obsessivamente preocupados com a preservação e restauração do reconhecimento do original e do autêntico, podem levar ao acesso irrestrito do povo às obras autênticas dos grandes mestres.

Existe uma confusão sobre as categorias cruciais para todos os que lidam com a memória, com a história e com a preservação, confusão que expõe os problemas que acompanham a modernidade desde seu surgimento, e que alguns historiadores têm insistentemente mencionado: que a memória coletiva<sup>2</sup> é – e sempre foi – cuidadosamente construída, fabricada, juntamente

com o passado e de acordo com critérios sobre o que é autêntico e o que não é ou sobre o que deve ser esquecido ou preservado pela coletividade.

Além desse aspecto, existe também uma obsessão pelo documento e pela autenticidade da fonte que acaba por falsificar uma realidade que é móvel, tortuosa e contraditória. É essa ideia obsessiva que a cultura informático-midiática e especialmente a noção de simulacro vem contestar. O conhecimento por simulação não se assemelha, portanto, nem a um conhecimento teórico nem a uma experiência prática nem ao acúmulo de uma tradição oral. Ele é de outra natureza: valoriza o momento oportuno, a situação, as circunstâncias, mas também aumenta os poderes da imaginação e da intuição. (LÉVY, 1993, p. 85).

Não se trata de optar entre uma rejeição ou uma aceitação dessa situação de hegemonia das novas tecnologias intermediando nossa relação com a realidade nem mesmo de compartilhar inteiramente com os diagnósticos pessimistas de Virilio e Baudrillard, mas, antes, de perceber que as redes informáticas e midiáticas são construções em devir. A velocidade, a flexibilidade, a mutação e a incerteza podem ser usadas simultaneamente para pesquisas, brincadeiras e contatos com amigos distantes, para criar novas formas de arte, para navegar dentro dos museus, fazendo conexões múltiplas que permitam ao usuário não só explorar ativamente o sistema, mas também interferir na obra.

Como lidar com essa facilidade de acesso que implica, também, a perda de controle sobre a obra, a autoria, que implica abrir mão das categorias de verdade histórica, autenticidade, passado único e memória coletiva? Como lidar com a perda das referências, quer dizer, como substituí-las? Ou, ainda, trata-se de substituí-las ou será que os museus não poderiam ser exatamente locais onde poderíamos descansar da velocidade dessas novas tecnologias? Museus de simulacros, é possível, enfim, essa conjunção de termos paradoxais?

Não é de forma alguma o mercado mundial que está à frente da cultura e vai transformar todos os museus em lojas de imagens. Aqueles que trabalham em museus devem ter uma preocupação prioritária com o conteúdo, é claro, e não com a tecnologia propriamente dita. O computador vai se tornar um novo tipo de veículo para acessar, talvez, não os objetos do patrimônio cultural, mas a representação e a documentação desses objetos. Trata-se de um suporte de potencialização da informação e um dos principais personagens do museu digital que, com sua rapidez e agilidade, leva informação e conhecimento, ou seja, uma verdadeira fonte de riquezas.

Os museus e as instituições culturais devem organizar, defender, validar, enriquecer, enfim, se relacionar com todo esse conjunto de testemunhos do homem.

Assim, a preservação do patrimônio não se refere mais única e exclusivamente à preservação dos objetos ou das obras de arte – quando se trata de uma coleção de objetos ou de obras de arte –, mas também à promoção do conhecimento que se desenvolve em torno dessas coleções, bem como de sua documentação. De fato, na sociedade da informação, talvez, sejam essas as duas pistas para os museus. Ou seja, divulgar uma informação que seja precisa, que seja validada pelos conservadores e pelos especialistas. Portanto, a documentação é o primeiro ponto, e o segundo ponto é uma missão mais relativa à educação, ou, por outra, à publicidade do museu. Pode ser vista de uma maneira ou de outra. Mas, de qualquer modo, a sua missão consiste em ir ao encontro do público, a fim de difundir o conhecimento que se quer transmitir-lhe, o que é um desafio bastante difícil.

É preciso que o museu viva e organize seus objetivos em função das exigências da rede de informações. A rede deve ser compreendida e utilizada com vistas à evolução das instituições que desejarem evoluir. Dentre os meios que poderão colocar em prática esse objetivo, deve-se dedicar especial atenção às novas tecnologias. Essa seria uma maneira de considerar esses novos caminhos de transmissão e preservação da cultura, como uma oportunidade e não como ameaça a mais que chegará para deteriorar ainda mais a situação financeira e a estrutura do museu.

Portanto, para os museus, a tecnologia não é apenas uma ameaça a mais. Ao contrário, é uma oportunidade para se transformar e se adaptar à realidade dessa sociedade que está chegando.

A proposta de um *museu virtual* tem como base a cultura da digitalização que torna a informação virtual. Não se pode confundir *realidade virtual*, como pesquisa de possibilidades de simulação, que ainda estão em fase embrionária, com o virtual de que somos participantes. O que se chama hoje *virtual* é, na verdade, o *mundo digital*, a multimídia do computador, isto é, tudo aquilo que é gerado ou intermediado pela numeralização da informação via computador. Sob tal enfoque, é possível discutir o museu virtual e sua existência. Já a RV é uma pesquisa ainda hoje pouco difundida, em que a 3D se associa com a simulação e a projeção de sensações físicas no usuário, embora ainda não exista nada que conheçamos

de verdade produzido em RV. O que existe de mais próximo talvez seja o CD-I.

Entretanto, o mundo digital virtual já possibilita novos recursos de difusão da cultura, através de seus caminhos de informação.

As ditas comunidades virtuais já estão preparadas para acessar programas e *sites* como os do museu virtual, fazendo com que o contraponto entre museu e tecnologia desapareça. O primeiro poderá, então, à medida que sedimentar suas ações através de recursos tecnológicos, tornar-se uma das principais instituições de disseminação da cultura, valorizando, conseqüentemente, o patrimônio criado pelo homem.

A realidade virtual tem hoje um papel estratégico no que o futuro reserva para os veículos de comunicação. Ela, certamente, aumenta o alcance das funções básicas da comunicação, mas as aplicações são enormes, envolvendo praticamente todas as áreas: as atividades militares, a arquitetura, a engenharia, a educação, etc.

Frank Biocca afirma que o “que vemos hoje é apenas parte de um longo caminho a seguir” (1995, p. 224), e que a tendência é de que a RV deverá diminuir, cada vez mais, o espaço existente entre informação e imaginação. Então, as possibilidades de que a realidade virtual venha a se transformar na interface comunicacional do futuro estão cada vez mais próximas.

Diante de tudo isso, o caminho aponta para uma perspectiva em que o museu será dotado, então, de novas características que o conduzirão a se tornar um museu em 3D, simulado, de RV. A fusão do museu digital com a RV será uma realidade próxima, sem que, necessariamente, as outras formas de museu desapareçam, mas que se integrem ao museu virtual.



## Notas

---

<sup>1</sup> Maurício Segall é museólogo e diretor do Museu Lasar Segall, em São Paulo, e fez sua intervenção na mesa “Museus Hoje para o Amanhã”, na Conferência Latino-Americana de Museus, realizada no Parlamento Latino-Americano, em São Paulo, em 1996.

<sup>2</sup> “Se o homem transporta em si mesmo atitudes incorporadas através da convivência nos grupos de que fez ou de que faz parte, é porque a transmissão da

memória implica processos coletivos. Ela está ligada à existência de grupos sociais. As sociedades humanas tendem a acumular as inovações e a conservá-las na memória. É própria do homem a faculdade de simbolização mediante a qual constrói a sua cultura que é essencialmente o universo da sua vivência e da sua identidade.” (FERNANDES, 2003, p. 61).

## Referências

---

- BAUDRILLARD, Jean. *La precession des simulacres*. Paris: Galilée, 1978.
- BIOCCA, Frank. *Realidade virtual: o extremo limite da multimídia*. In: NEIVA, Eduardo; RECTOR, Mônica (Org.). *Comunicação na era pós-moderna*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- DELEUZE, Gille. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- FERNANDES, Antonio Teixeira. *Memória e identidade em comunidades autárquicas: Arouca na encruzilhada do passado e futuro*. Arouca: Câmara Municipal de Arouca, 2003.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.
- SEGALL, Mauricio. *Museus hoje para o amanhã? Novos Estudos*, Cebrap, n. 47, 1997.
- VIRILIO, Paul. *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.