

museus em
REDESenvolvimento

Reconto

Olira Saraiva Rodrigues



Olira Saraiva Rodrigues

Professora e pesquisadora do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pós-doutorado pelo Departamento de Ciências da Comunicação e da Informação da Faculdade de Letras da Universidade do Porto em Portugal (FLUP). Pós-doutorado em Estudos Culturais pela Faculdade de Letras (UFRJ). Doutorado em Arte e Cultura Visual (UFG). Mestrado em Educação (PUC-Goiás). Graduação em Letras (UEG).

museus em REDESenvolvimento

Reconto

Olira Saraiva Rodrigues



PORTO | FLUP | 2022

Copyright © 2022 by Olira Rodrigues

Capa: Carina Ochi Flexor
Projeto Gráfico: Adriana Almeida
Revisão final: Olira Saraiva Rodrigues

Comitê Editorial

Antônio Machuco Rosa Universidade do Porto/Portugal
Fernanda Ribeiro Universidade do Porto/Portugal
Maria Elisa Cerveira Universidade do Porto/Portugal
Vasco Ribeiro Universidade do Porto/Portugal

Catálogo na Fonte
Universidade Estadual de Goiás
Biblioteca do Câmpus Central – Sede: Anápolis – CET

-
- R696r Rodrigues, Olira Saraiva.
Reconto / Olira Saraiva Rodrigues. – Portugal: Universidade do Porto Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), 2022.
97 p. - (Trilogia: Museus em REDESEnvolvimento; v. 1)
E-book (PDF) e Impresso
Publicado com a colaboração da Universidade Estadual de Goiás e Universidade Federal de Goiás
DOI: <https://doi.org/10.21747/978-989-9082-19-9/rec>
E-ISBN 978-989-9082-19-9 (digital)
ISBN 978-989-9082-18-2 (físico)
1. Instituições Museológicas 2. Patrimônio Cultural 3. Museu – Desenvolvimento científico-tecnológico. I. Rodrigues, Olira Saraiva II. Título

CDU: 069.1

Elaborado por Sandra Alves Barbosa – CRB 1 / 2659

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS — É proibida a reprodução total ou parcial da obra, de qualquer forma ou por qualquer meio sem a autorização prévia e por escrito do autor. A violação dos Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal Brasileiro.

Sumário

Prefácio	7
Apresentação	
Museus em REDE Senvolvimento	11
Apresentação Reconto	17
Narrativa: A evolução dos Museus	23
Museu, memória, amnésia	35
Museu: confronto de metamorfoses	41
Traços da modernidade: Cibercepção, Modernidade e Conectividade	53
Narrativas em fluxos e reflexos	85

Prefácio

A cor quente, a mais intensa dentre todas, parece não ser apenas identificada por nossa visão, mas também por nossas sinapses. A trilogia Reconto, Entremeio e Desenredo, cujo acrônimo remete ao vermelho, é de intensidade similar à autora que os subscreve.

Para perscrutar e atravessar a cultura, Olira Rodrigues revira, remexe e cutuca, provoca reviravoltas ao defender suas leituras acerca de um tempo, do zeitgeist contemporâneo, vinculado ao museu, objeto ao redor do qual os três livros orbitam. Museus em REDESenvolvimento, a trilogia,

apresenta-se com o fôlego de um épico, o épico de uma tese desenvolvida junto ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás.

Ao inquirir, pelo seu olhar atento, os museus, suas configurações e reconfigurações, a autora se desloca no tempo, em observações diacrônicas e sincrônicas, com especial atenção à tecnologia. Ao fazê-lo, distancia-se de uma mera relação de causalidade e singulariza seu discurso, instaurando a polifonia das vozes do tempo, dos espaços e de seus objetos, emaranhados em redes, enredados em amarrações e liberdades.

Mais que uma leitura sobre modos de recontar, entremear e desenredar, a trilogia se curva sobre o curso da cultura, suas motivações nada óbvias, adensamentos e pulsares.

O primeiro volume, **Reconto: Museu em evolução**, guarda para si uma acurada costura sobre a história, pontuando motivações, conceituações e configurações de museus, a partir dos modelos Louvre e Smithsonian, até os conceitos mais hodiernos de Atlas, aquele que suporta o peso

do mundo. Antes de ganhar o tempo, o volume escrutina o espaço instituição em sua formação, em suas ações formais. Dessa tessitura, resulta uma composição da diacronia que catapulta o leitor para o volume seguinte, **Entremeio: Redes**.

O segundo volume convida o leitor para uma trama, um amálgama de redes, sistemas e rizomas, cujos fluxos, refluxos e reflexos sugerem vínculos emergentes, tecnológicos, entre humanos e não humanos. Os meios têm como princípio chegar ao fim. Embora este vagueie, entremeado de presentes e passados, vetores que desenham tortos o imaginado deslumbro do futuro.

E o fim, ao menos da trilogia, vem com o volume III, **Desenredo: REDESenho museal**. Aqui, a problematização se forma com maior corpo, alimentando-se dos volumes anteriores para analisar a anatomia do presente museal, sua biometria e sua fisiologia cinética. Espaços e tempos poderiam resumir essa incursão, embora não se possa pensar em resumos de tempos e espaços. O volume provoca, como uma tempestade que revolve a floresta, novas abordagens sobre museus, redesenhando cantos, cantares e ex passos,

vestígios de um futuro que teimamos em querer
construir, e a que chamamos Cultura.

Cleomar Rocha

Apresentação

Museus em REDESEnvolvimento

As relações entre o museu e o mundo sempre afetaram a sensibilidade humana, na contemporaneidade, essa afetação se intensificou. Enquanto o futuro é imaginação, o passado desliza em nossas memórias, e seguimos tentando preencher nossas narrativas passadas, tornando-as inabaláveis no decorrer da passagem do tempo. Os museus contribuem enquanto guardiões do passado social e seguem na contramão das marcas e consequências do curso temporal. E, enquanto sujeitos nesse processo, somos afetados por esse enredo

temporal, apropriando-se de um espaço neste mundo, diante de todas as fases temporais.

A trilogia **Museus em REDESenvolvimento**, que surge a partir de uma pesquisa de tese, inclina-se sobre as potencialidades de ambientes culturais, com a especificidade em museus, após a instauração da modernidade, decorrência dos avanços científico-tecnológicos no contexto social. O museu, como terreno fértil para se estudar a evolução social e cultural, desliza em limites moventes com a inserção da tecnologia de modo informacional, expondo poéticas e estéticas – ora materializadas, ora projetadas nas subjetividades – os dissabores e gostos da sociedade.

Cabe elucidar que, nesta trilogia, o museu é, em um sentido mais amplo, considerado como um espaço de socialização do conhecimento, onde se descobre, se aprende, se amplia o conhecimento, se aprofunda a consciência da identidade; e em um sentido mais específico, um território de interação, diante de sensações, ideias e imagens irradiadas por objetos e referenciais.

Assim, o substantivo "museu" se identifica como um espaço de interação com possibilidade de socializar saberes e subjetividades. A caracterização do estudo de museus, adquirida na expressão "em contextos contemporâneos" – ou podendo ser substituída pelas locuções adverbiais temporais "na atualidade" ou "do século XXI" – indica o recorte temporal do objeto de estudo, o período proposto para análise, o que qualifica uma possibilidade de ações que perpassam estudos de formatação, conectividade, cultura e linguagem, determinados em uma mudança sociocomunicacional de fluxos de informação e interação.

O título da trilogia, **Museus em REDE**Senvolvimento, possibilita uma leitura polissêmica, por meio de vários prismas: museus em rede, bem como o envolvimento dos museus com a formatação em rede e, até mesmo, os museus em reiterado desenvolvimento, em conformidade com as mudanças provenientes dos aspectos da modernidade. Trata-se de um escrito que indica que há um desenvolvimento de museus nesse sentido, diante de inúmeros indicativos pontuais. De certa forma, a investigação possibilita, em sua evolução, a formação de uma contextura semântica

que conduz a pluricaminhos interpretativos, como a própria concepção de rede.

A formatação em rede para os museus, formalizadamente, é um indicativo do contexto contemporâneo. As instituições culturais museológicas têm reformulado seus modos de comunicação, com novas linguagens e formas de interação – que incitam, às vezes, estranhamento – além de buscar se adaptar frente a essa contemporaneidade cultural, atualizando suas configurações com modos aglutinantes. Assim, os fluxos e as relações são basilares para esse traçar de museus em rede.

A trilogia é composta com o volume inicial, **Reconto: Museu em evolução**, que descreve um percurso histórico das instituições museológicas. O segundo volume, **Entremeio: Redes**, com a proposta de um estudo de configurações museológicas em rede, traz no percurso da escrita a estruturação de museus por núcleos – independente da categoria de área, que vão desde museus de arte, a museus de ciência, de morfologia, de antropologia, de história natural, enfim, museus de temáticas científicas, dentre tantas outras. Embora haja um

espaço de discussão, quanto à evolução, em que os museus de arte se evidenciam, a trilogia em questão não se restringe ao estudo de constituição em rede de museus de arte, abrangendo, assim, todas as demais espécies. Por fim, o volume **Desenredo: REDESenho museal**, concentra-se em apontamentos de um distanciamento da teoria e prática, constatando-se um hiato existente entre a intenção e a ação.

Os três volumes – **Reconto**, **Entremeio** e **Desenredo** – formam o acróstico RED, vermelho em inglês, no sentido aqui de paixão pelo objeto da pesquisa, em toda sua construção, simbolicamente com sacrifício epistêmico (sangue), pelo seu exercício de debruçar arduamente (fogo) em análises e reflexões.

Esse exercício de interpretação de sentidos fez com que me sentisse não somente pesquisadora, mas artista dessa teia que a obra emaranhou artesanalmente, diante de minha formação em Cultura, Educação, Linguagem e Tecnologia.

Olira Rodrigues

Apresentação

Reconto

O volume **Reconto: Museu em evolução** está pautado nas instituições museológicas, com pontuações históricas, marcadas por rupturas enquanto exercício histórico-social constante. Um percurso histórico da evolução dos museus em harmonia com os avanços científicos e tecnológicos na sociedade é descrito a partir da criação do Louvre no século XVIII e do Smithsonian Institution no século XIX, com suas inextensibilidades. O livro apresenta concisamente um recorte do museu em períodos seculares a partir de novas experimentações. Há uma abordagem especial

em museus de arte, a partir do processo histórico de museus iniciar substancialmente com essa especificidade.

A obra desenvolve uma reflexão do projeto Atlas Mnemosyne¹ e da Biblioteca de Hamburgo que também obtinha o nome do atlas de Aby Warburg². Warburg é retratado por uma profícua habilidade de tecer relações em seus feitos, seja na biblioteca através da articulação das disciplinas por meio do posicionamento dos livros, seja no atlas com as imagens das pranchas em diálogo. Precocemente, uma noção de articulação em rede semântica.

A tensão memória e amnésia, bem como a articulação entre os tempos passado, presente e futuro são discutidos à luz de Beiguelman (2014), Huyssen (1994), Chagas & Storino (2007) e Castells (2015).

O sentido de museu começa a ser manifesto com o que Malraux (2013) compreendia por museu imaginário, a partir do efeito da fotografia em meados do século XX, com suas possibilidades

1 79 painéis, na época, reunindo umas 900 imagens.

2 Aby Warburg (1866-1929) é, hoje, conhecido como o pai da iconologia moderna (SAMAIN, 2011, p. 33).

de registro e publicação de obras de arte. Em oposição a esse pensamento e contemporâneo à obra literária *O museu imaginário* (MALRAUX), o filme *As estátuas também morrem* (MARKER & RESNAIS, 1953) decreta o fenecimento de estátuas expostas em museus em outros contextos espaço-temporais de sua criação.

Diante desse certame, o desenvolvimento da obra permite a abertura de um leque de pensamentos completivos e conflituosos, concernentes à autenticidade das obras de arte em meio à reprodutibilidade técnica, embasados em Benjamin (1996), Dubois (1993), Coelho (2015) e Arantes (2015).

A escrita expõe a mudança do sujeito contemplativo, até o século XIX, que frequentava os museus, comparado ao conceito de flâneur, criado por Benjamin (2006), como aquele sujeito passivo que vagava entre imagens, territórios e culturas, sendo substituído pelo sujeito interativo nos séculos XX e XXI, em que o museu passa ser um território não apenas de contemplação, mas de intervenção.

Traços de modernidade incorporados às instituições museológicas são analisados por meio de conceitos correlatos e concatenados, como de cibercepção

com Ascott (2002), com a conectividade de redes telemáticas e de novas arquiteturas, cujas presenças são distribuídas nos espaços físicos e digitais, numa imaterialidade visível em sua construção invisível; de arte contemporânea com Shanken (2009), definindo como híbrido no campo das poéticas visuais contemporâneas a centralidade da tecnologia e da ciência para a prática da arte e do design (e vice-versa), abrindo novas perspectivas de criatividade e invenção, aliadas às novas gerações de profissionais na contemporaneidade, com Domingues (2009), abordando a questão problematizadora entre os dois formatos museológicos físico e digital e com Schneider (2015), com a integração da tecnologia nas instituições museais, diante da comunicação de departamentos de Tecnologia de Informação e de preservação e restauração.

A análise de traços de modernidade prossegue por meio da conectividade com Lévy (1999), com o fundamento de que há um incentivo a ida aos museus tradicionais, mediante ao estímulo de examinar pessoalmente a materialidade das obras difundidas digitalmente; de mobilidade com Lemos

(2009), com o estudo da cultura da mobilidade como caracterização dos lugares contemporâneos, produzindo conectividades, viscosidades e aderências sociais; de interface com Rocha (2014), em que afirma que a revolução tecnológica se manifesta a partir do desenvolvimento das interfaces e não com o desenvolvimento de sistemas, como muitos julgam; de ubiquidade com Santaella (2013), na redefinição de noções de tempo e espaço, com a consciência de se estar em diversos espaços ao mesmo tempo; e de rede com Frieling (2014), Quaranta (2014) e Canetti (2014), considerando que o interesse na nova proposta em rede impulsionou uma revolução, seja na forma de organização, seja na forma de acesso sobre o sistema.

Narrativa

A evolução dos Museus

Este escrito versará na caracterização das instituições museológicas – espaços não formais de educação, abertos à visitação como espaços de preservação, pesquisa e manutenção da história da cultura -, a partir de pontuações de cunho histórico.

Em grande parte da história da humanidade houve mudanças no campo científico e tecnológico, intensificando as intervenções científicas e tecnológicas na sociedade a partir da segunda metade do século XIX. Segundo Callon (2013), "modernizar uma sociedade significaria se integrar no mercado mundial apostando na ciência e no

progresso técnico" (p. 64). Todo o *modus operandi* da sociedade contemporânea encontra-se na ciência e, por conseguinte, em um de seus ramos, a tecnologia, que passa ser um traço específico dessa cultura atual. Diante dessa premissa, serão pontuados alguns progressos científicos e tecnológicos que se tornaram notórios no âmbito social.

Com um recorte a partir do século XV, um fator substancial para a Revolução Científica, ocorrida nesse período, foram as possibilidades de reprodução de livros, com a criação da imprensa.

Foi por volta de 1450 que Gutenberg inventou a prensa de tipos móveis. Com esse invento, tornou-se possível imprimir milhares de cópias idênticas de panfletos e livros. Antes do final do século XVI já havia, literalmente, milhões de livros impressos esparramados pelo mundo ocidental (RIBEIRO; CHAGAS; PINTO, 2007, p. 31).

Segundo os autores, houve democracia na disseminação da informação, galgando novas fronteiras, pela disseminação informacional em lugares que antes não se tinha acesso, mesmo sendo, ainda, a alfabetização um privilégio da minoria.

Alguns exemplos dessa revolução afluíram em maior escala desde então, como no século XVI, com o auxílio vital da ciência para a navegação, pois de acordo com Gurgel & Lewinsohn (2010), “o progresso tecnológico naval que permitiu a construção das caravelas, entre outras embarcações de maior ou menor porte, ocorreu entre os séculos XV e XVI” (p. 107).

O século XVII, com o telescópio de Galileo Galilei, resultou na grande questão científica, cuja teoria de compreensão de funcionamento do universo comprovou que a Terra não era o seu centro, o que cunhou um marco na Astronomia, pelas consideradas inovações científico-tecnológicas.

Em novembro de 1609, Galileo consumou um trabalho que por mais de dois meses tomou quase que integralmente o seu tempo. Nesse mês, Galileo terminou a construção de mais um telescópio (ou luneta). Era a terceira luneta construída por ele. Apresentava um aumento de quase 21 vezes; bem superior ao da sua segunda luneta cujo aumento era de apenas 8 vezes. Foi com esse instrumento que Galileo realizou as suas celebres observações do final de 1609 e início de 1610; observações essas que, por si só, praticamente confirmavam a teoria heliocêntrica (LAS CASAS, 2009).

Dentre tantas evoluções, a Química apresentou relevante desenvolvimento no século XVIII, distanciando-se da Farmácia e da Medicina. De acordo com Filgueiras (2017): "o século XVIII começou com uma química mais amadurecida, distinguindo-se não só da alquimia moribunda como daquela química totalmente subordinada à medicina e à farmácia. Aqui já se vê uma ciência da natureza de pleno direito".

A própria Revolução Industrial foi viabilizada pelos avanços científicos e tecnológicos desse período. Questões interpeladas por Cavalcante e Silva (2011), na introdução de um texto, intitulado *A importância da revolução industrial no mundo da tecnologia*, propõem algumas reflexões sobre os lastros impregnados na sociedade das revoluções industrial e tecnológica. Dentre os questionamentos, há: "Fomos ou somos escravos do capitalismo?"; "Quais as duas faces da moeda dessas Revoluções?".

A primeira pergunta é oriunda do fator histórico de passagem do capitalismo comercial para o capitalismo industrial, a partir da Revolução Industrial. O que está em questão não é a

interrogação temporal "fomos" ou "somos", mas a caracterização "escravos". Ser dependente não significa ser escravo. Somos dependentes de tantos cuidados fisiológicos para continuarmos com os sinais vitais, como respirar, alimentar e dormir, que não nos tornam escravos deles. A relação com o capitalismo traça, do mesmo modo, um fator de dependência na sociedade.

A Revolução Industrial marcou toda uma história, como uma grande Revolução Tecnológica, cujos reflexos são vividos até a atualidade, continuamente, com a sensação de não ter fim. A ciência se institucionaliza no século XVIII e, a partir disso, o desenvolvimento científico-tecnológico ocorria em visível e descomunal celeridade.

O século XIX foi uma época em que a tecnologia alastrou com potência por todas as áreas ainda não alcançadas e o desenvolvimento tecnológico passou a integrar grande parte do cotidiano das pessoas. Um dos centros de pesquisa científica mais importantes desse século foi o Museu de História Natural de Paris, na França.

Eric Hobsbawm (1995), na obra *A Era dos Extremos: o breve século XX*, compreende o século XX por intermédio das Guerras Mundiais. Na obra, a tecnologia é identificada em um espantoso material bélico do homem contra a própria humanidade, que tornava, por sua vez, as vítimas, meros alvos em bombardeios aéreos, despersonalizando-as. Hobsbawm (1995) cita a Guerra Fria como a Terceira Guerra do século XX, com as duas grandes potências URSS e EUA, que mesmo sem a concretização da guerra, pela ciência de que haveria uma vasta destruição mútua, ameaçavam um conflito munido de armas nucleares.

Períodos em guerra e inserção tecnológica são aspectos congruentes, sendo que as guerras sempre fomentaram a indústria tecnológica. Inúmeros exemplos, como: GPS¹, baseado em sistemas de navegação, criados e utilizados em períodos da Segunda Guerra Mundial; câmeras digitais, baseadas em satélites espiões para a órbita terrestre, capazes de capturar imagens de territórios inimigos, equipados com câmeras óptico-

1 Sigla em inglês de Global Positioning System.

elétricas capacitadas para transmissão de imagens em formatos digitais; controle de tráfego aéreo, embasado no primeiro rádio de comunicação em duas vias em um avião durante a Primeira Guerra Mundial; o primeiro computador eletrônico do mundo, desenvolvido durante a Segunda Guerra Mundial, nos Estados Unidos, mas que só ficou pronto durante a Guerra Fria, utilizado basicamente para cálculos balísticos; dentre tantas outras ferramentas tecnológicas utilizadas para a guerra (ARRUDA, 2013).

A literatura historiográfica demonstra que a evolução da tecnologia foi bem mais proeminente em períodos que o homem se encontrava em guerra. Desse modo, é possível inferir que períodos de guerra e desenvolvimento científico tecnológico foram indissociáveis, sendo a existência dos primeiros, condição necessária para o progresso do segundo.

As guerras também repercutiram no surgimento de vários museus. O Louvre, um dos principais museus mundiais, situado em Paris, por exemplo, contou com os primeiros acervos oriundos, também, de saqueamentos em momentos de guerra.

"Expedições arqueológicas, *guerras*, aquisições e doações foram, ao longo do tempo, aumentando o acervo do museu, que hoje conta com mais de 400.000 peças" (OLIVEIRA, 2016, grifo nosso).

Na contemporaneidade, século XXI, os avanços científico-tecnológicos disseminaram e se tornaram parte integrante em todos os segmentos da sociedade. Com uma abordagem mais restrita, os museus acompanharam os avanços sociais, ditados pelo desenvolvimento científico-tecnológico. Serão destacados, por ora, alguns progressos das instituições museológicas, associados aos avanços científicos e tecnológicos.

A maior criação de museus que serviriam de moldes de propagação na Europa foi no século XIX, mais precisamente na segunda metade. No entanto, o Museu do Louvre, considerado um marco na história dos museus, é fundado em 1793, século XVIII. O museu se constitui no início, basicamente, na recuperação de todos os acervos da aristocracia e da igreja católica. Os acervos privados doados eram reunidos em um mobiliário nacional.

Assim, o primeiro diretor do museu, Dominique Vivant Denon, inicia a constituição da coleção do acervo do Louvre, procurando também vários acervos em outros países por meio de confiscos. E, de acordo com Cândido (2014):

O modelo é enciclopedista, classificatório e evolucionista. Além dessas balizas, museus do século XIX em geral se caracterizavam por localização nas grandes metrópoles coloniais, profusão de referências a conquistas territoriais, poder político, explorações científicas, gosto estético afinado com a representação das elites e de seus valores. Muitos museus europeus aumentaram enormemente suas coleções nesse século, por intermédio de saques e transferências de bens de suas colônias em todas as partes do mundo (p. 34).

A autora refere-se a modelos de museus do século XIX, no entanto, as caracterizações engendram também os museus do século XVIII. Com uma ideia longínqua de rede, o museu do Louvre se instala por meio de uma composição dentro de departamentos, como de antiguidades gregas, antiguidades egípcias, dentre tantos outros.

Nas instituições culturais museológicas, novas formatações emergiram no sentido de acompanhar os ditames de uma sociedade que prosseguia

rumo à modernidade da época. No século XIX, é criado o complexo museológico Smithsonian Institution, em Washington D.C, como o maior modelo de museus distribuídos, composto por 19 museus e 9 centros de pesquisa. Com isso, o museu se articulava em rede, e essa articulação não se limitava a acervos históricos.

Tais avanços são vertidos em processos de ruptura em que a sociedade estava implicada continuamente. Ruptura, representada – neste contexto – por transgressão cultural, definida por Rocha (2015) como rotineira.

Enquanto a rotina pressupõe a manutenção, a reincidência costumeira, ruptura denota negação, quebra. A transgressão é um avanço, um atravessamento, mesmo que movido pela subversão, que é transtorno, revolta. A ruptura, enquanto quebra, pode ser também uma transgressão, um atravessamento. A cultura parece ser uma sequência de transgressões e rupturas. Ao final, *ruptura parece ser mesmo uma rotina da cultura* (p. 03, grifo nosso).

De acordo com o autor, rupturas sempre existiram, mudança é um exercício histórico-social contínuo. Seja por transgressão, seja por subversão, rupturas fazem parte do cotidiano cultural.

No que tange às transgressões culturais, os museus seguem esse vórtice quando perdem a característica de serem considerados apenas guardadores de peças de interesse humano. Os museus que foram criados para salvaguardar os tesouros da humanidade, se comportam em processos que às vezes não são passíveis dessa própria guarda.

Há um processo ainda não resolvido de como o museu guardará determinadas obras, mesmo por que muitas estão mais relacionadas ao tempo que ao espaço. Os museus pouco se filiam às artes como literatura ou mesmo ao teatro e à música e, quando o fazem, prendem-se a registros e rastros, como cenários, fotografias, gravações e livros raros, tidos como índices de uma história, e não como objetos estéticos em si.

A obra, por assim dizer, não é um objeto, mas uma ação estética. Um número considerável de trabalhos artísticos, com o propósito de serem manipulados, quando guardados, configuram-se em um aprisionamento da poética desses autores.

Também, os museus estão caminhando para suas especificidades não só sobre sua função, mas também sobre sua estrutura, que pontuam novas condições de ser museu, como os museus formatados em rede, por exemplo.

Rastros e elementos específicos que formam o nosso passado são apenas um elemento que o compõe. Historicamente, guardião do passado, mas mais que repositório cultural de toda obra humana são também testemunhos da atualidade, como valoração presente, ao definir substratos e abordagens, além de novas experimentações.

Assim, a crise de identidade se instala, pois se instaura uma discussão dos museus e sua relação com o tempo. Dessa maneira, os museus começam a ser questionados quanto a sua função, como espaços que não são somente criados para guardar o passado, mas para, sobretudo, projetar o futuro.

Museu, memória, amnésia

O vocábulo museu deriva de musa. Musa aproxima-se, semanticamente, de inspiração. Por associação, é possível se chegar a Mnemosyne, que significa o nome dado à mãe das nove musas e a personificação, na mitologia grega, da memória. Mnemosyne também, pela mitologia, era a filha do senhor do tempo, Cronos. As musas eram ainda filhas de Zeus. Uma filiação, demonstrada por Cândido (2014), da junção de memória (Mnemosyne) e terra (Zeus).

Daí o paradoxo de os museus, tão embebidos em questões simbólicas, serem vinculados inextricavelmente às questões materiais e às

preocupações mais terrenas: desde o fato de que mesmo o patrimônio intangível é neles representado por suportes físicos, até as vinculações com custos materiais e conjunturas políticas (CÂNDIDO, 2014, p. 27).

Mnemosyne foi o nome escrito na entrada da biblioteca de Hamburgo¹, gravado por Aby Warburg. Interessante, que todo seu conhecimento artístico, linguístico e histórico fê-lo organizar seus livros mediante à proximidade semântica, proporcionando um fluxo de pensamento e conhecimento². Warburg era um visionário que não estabelecia fronteiras entre disciplinas, mas vínculos, questionamentos e capacidades de relacionar.

Mnemosyne é, desse modo, uma espécie de enciclopédia de movimentos em constantes andanças pelo tempo, de tensões e de outros afetos que se inscrevem e habitam o inconsciente da memória humana coletiva, tal como camadas geológicas (SAMAIN, 2012, p. 56).

Aby Warburg também realizou o projeto Atlas Mnemosyne, uma espécie de enciclopédia

1 65 mil volumes.

2 Esta biblioteca sempre em movimento e em mudança era, de certo modo, a cada dia, recriada e reinventada em função de um princípio que Warburg qualificava de "Lei da boa vizinhança" (SAMAIN, 2011, p.35).

metodológica, com um imenso material documental. Da mesma forma que organizava e catalogava a biblioteca Mnemosyne, instalava as pranchas e as imagens contidas no Atlas Mnemosyne, sem cronologia ou qualquer outra ordem, mas de maneira dialógica, para que as imagens pudessem se relacionar em harmonias e confrontos. Enquanto a biblioteca possibilitava uma leitura estrutural do pensamento de Warburg, o Atlas Mnemosyne proporcionava uma leitura visual de suas ideias.

Warburg foi um ideólogo, por ser um precursor das artes modernas, cujos trabalhos Mnemosyne(s) – biblioteca e atlas – priorizavam a memória por meio de uma arquitetura em rede com escritas e imagens em fluxo e interação, de modo interdisciplinar.

Ainda, a discussão a respeito de memória e seu antônimo amnésia são bem pertinentes, quando se aborda museus do e no futuro. Termos dicotômicos para se estudar acervos e preservação de obras de arte.

Andreas Huyssen (1994) afirma, em seu artigo *Escapando da amnésia*, que "os museus parecem

preencher uma necessidade antropológicamente arraigada às condições modernas: pois é ele que permite aos modernos negociarem e articularem uma relação com o passado" (p. 37). Os museus, dessa forma, mantêm-se como um campo para reflexões com a temporalidade, a identidade e a alteridade.

Os museus estão entre os locais que nos proporcionam a mais elevada idéia do homem, diz André Malraux. Eles são janelas, portas e portais; elos poéticos entre a memória e o esquecimento, entre o eu e o outro; elos políticos entre o sim e o não, entre o indivíduo e a sociedade. Tudo o que é humano tem espaço nos museus. Eles são bons para exercitar pensamentos, tocar afetos, estimular ações, inspirações e intuições. (CHAGAS & STORINO, 2007, p. 6).

O museu tratado por elos poéticos e políticos, por Chagas & Storino (2007), compatibiliza com o que Castells (2015), em seu artigo, *Os museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço*, assegura:

Os museus são repositórios de temporalidade. Constituem uma tradição histórica acumulada ou uma projecção do futuro. São, dessa forma, arquivos do tempo humano, vivido ou por viver, um arquivo do futuro. Restabelecer temporalidades numa perspectiva de longo prazo é fundamental

para uma sociedade na qual a comunicação, os sistemas tecnológicos e as estruturas sociais convergem para destruir o tempo, suprimindo-o, comprimindo-o ou alterando arbitrariamente as sequências temporais (p. 56).

Para Castells (2015), o papel desafiador das instituições museológicas é, sem dúvida, a articulação entre os modos temporais, com os arquivos do presente e as projeções do futuro. A experiência articulada com a cultura viva é importante para que museus sejam espaços de comunicação da experiência humana.

Sob a mesma perspectiva de Castells (2015), Beiguelman (2014) questiona a coqueluche retrô e o delírio futurista que assolam a vida cultural, nos quais a memória tem papel preponderante à questão no campo da cultura contemporânea, embora o interesse por museu e tudo que o denomina não é atual. Chagas & Storino (2007) declaram que:

Entre os mais diferentes grupos culturais e sociais há uma nítida necessidade e uma notável vontade de memória, de patrimônio e de museu. Esse fenômeno social não é uma exclusividade do mundo contemporâneo, ainda que no mundo contemporâneo ele tenha grande visibilidade (p. 6).

Porém, para que os museus não se tornem obsoletos e peças museológicas, é necessário que se reinventem, que se comuniquem, enfim, que se tornem conectores culturais.

Museu: confronto de metamorfoses

Em *O museu imaginário* (2013) de André Malraux, o autor afirmava que “o museu é um confronto de metamorfoses” (pág. 10). Para ele:

Hoje, um estudante dispõe da reprodução a cores da maior parte das obras magistrais, descobre muitas pinturas secundárias, as artes arcaicas, a escultura indiana, chinesa, japonesa e pré-colombiana das épocas mais antigas, uma parte da arte bizantina, os frescos românticos, as artes selvagens e populares. Em 1850, quantas estátuas estavam reproduzidas? Os nossos álbuns encontraram na escultura – que a monocromia reproduz mais fielmente do que reproduz um quadro – o seu domínio privilegiado. Conheciam-se o Louvre (e algumas das suas dependências), que

cada um recordava como podia; hoje, dispomos de mais obras significativas, capazes de colmatar as falhas da memória, do que as que um grande museu é capaz de conter (pág. 13).

Isso que determinou o sentido de museu imaginário, final da década de 50 e início da de 60 no século XX. É importante uma consideração na avaliação crítica diante de um outro contexto temporal, pois a obra *Le Musée Imaginaire* (O museu imaginário) foi escrita em primeira edição no ano de 1965.

No sentido de museu imaginário, com o invento da fotografia no século XX, as imagens das obras de arte adquiriam margens ao invés de dimensões, além de perderem a escala de tamanho. Afinal, a reprodução fotográfica fez com que os objetos fossem reproduzidos nos mesmos formatos. Uma relação totalmente nova com a obra de arte. No entanto, ao contrário do conjecturado:

O enquadramento de uma escultura, o ângulo sob o qual é admirada, e, sobretudo, uma iluminação estudada – as obras ilustres começam a rivalizar com a das grandes vedetas – confere muitas vezes um carácter imperioso ao que até então apenas era sugerido (MALRAUX, 2013, p. 92).

Malraux (2013) redefine museu a partir do efeito da fotografia, com suas possibilidades de registro e publicação. Os avanços tecnológicos na época permitiram ao autor imaginar o museu em uma nova relação entre o museu e a obra de arte, sem perda entre o contexto de criação e a utilidade de divulgação e mesmo de comercialização.

Na imagem em movimento, a perspectiva de Marker e Resnais polemiza a questão da imagem perder a realidade no filme *Les statues meurent aussi* (As estátuas também morrem)¹, quando saem de seu contexto histórico-geográfico, portanto cultural. O filme tece uma crítica sutil por meio de um documentário sobre a presença de estátuas africanas carregadas de significado estarem expostas em museus europeus. Para os cineastas, as estátuas produzidas pelas sociedades africanas fenecem no dia em que são catalogadas e expostas à visitação. Segundo eles, quando as estátuas se tornam objetos mercadológicos, fora de seu contexto histórico original, elas morrem.

1 Filme que corresponde à mesma época de produção de *O museu imaginário*, dirigido por Chris Marker e Alain Resnais no ano de 1953.

Uma reflexão política entre a cultura ocidental e a africana, com o eurocentrismo.

O contexto espacial, a Geografia, é tão importante para se considerar, quanto o contexto temporal, a História, em museus, uma vez que o sentido de memória está impregnado nessas instituições. Em oposição à reflexão dos cineastas, Malraux presume que há um trabalho de atualização diante das possibilidades de significado e de leitura que cada objeto é metamorfoseado, em decorrência do contexto espaço-temporal.

De acordo com Malraux, com o avanço da tecnologia, por meio da fotografia, o museu modifica as obras de arte para valor de exposição em detrimento ao valor de culto que antes obtinham. Entende-se por valor de culto a aura da obra de arte, ou seja, aquilo que a torna única e, portanto, autêntica, como afirma Walter Benjamin (1996):

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquia do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o que

desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional.

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era de reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura (p. 168).

Para Benjamin (1996), a fotografia atribui um valor de exposição às obras de arte, uma reprodução que a transforma em um objeto em série, por conseguinte, a imagem deixa de ser aurática.

Semelhantemente, em uma das posições epistemológicas do valor documental da imagem fotográfica, Dubois (1993) "denuncia essa faculdade da imagem de se fazer cópia do real" (p. 53). Para o autor, a "imagem não pode representar o real empírico" (p. 53), mesmo porque não haveria realidade fora dos contextos discursivos que falam dela, dos contextos discursivos que fora concebida. Enfim, a imagem encontra-se (re)contextualizada.

Aproximando-se do pensamento de Benjamin (1996) e Dubois (1993), Coelho (2015) expõe em sua relatoria que mais do que importar-se com processos de salvamento de obras em aparatos digitais e restauração de obras tecnológicas, está

o registro do processo da obra, da documentação dos detalhes do trabalho. Para a autora, o que importa não é a sua materialidade, mas o entendimento do significado de cada elemento da obra, o conhecimento do propósito do artista em relação ao trabalho, a sua poética. Enfim, o contexto discursivo de sua produção.

Contraponto Benjamin (1996), Dubois (1993) e Coelho (2015), neste aspecto, Malraux (2013) atribui ao museu imaginário um conjunto de obras que as pessoas podem conhecer e estabelecer algum tipo de contato, mesmo sem ir a um museu ou conhecer a intenção do artista em relação à obra, por meio de reproduções e bibliotecas. O que está em questão nessa discussão é a autenticidade, a reprodução e o imaginário nas obras de arte, diante da fotografia e da imprensa. De acordo com Malraux (2013), utopicamente, o museu se tornaria público, caso todos tivessem acesso às suas reproduções.

É nesse pensamento que segue a análise sobre o museu imaginário de Malraux (2013), remetendo à possibilidade de indivíduos terem acesso somente a obras fotografadas, sem conhecê-las

presencialmente. Como o próprio autor afirma, o museu imaginário, ao contrário do museu físico e tradicional, é um espaço que nos habita, muito mais do que o habitamos.

Ainda no tocante à fotografia, Dubois (1993) expõe que se "o discurso do século XIX sobre a imagem fotográfica é o da semelhança, seria possível dizer, sempre globalmente, que já o século XX insiste mais na ideia da transformação do real pela foto" (p. 36).

Nessa discussão de semelhança e transformação do real, Arantes (2015) traz uma instigante necessidade de uma re/escritura da história. A autora apresenta um conceito de equilíbrio que difere de representação mimética do passado, mas mantém a fidelidade à história em sua reprodução. Em síntese, a re/escritura da história não abandona por completo o contexto histórico e nem reduz a obra ao seu contexto, mas reescreve-a na atualidade com ecos de sua constituição, uma espécie de repetição diferenciada.

Repetir diferente significa exatamente compreender a noção de uma escritura que, para além da noção de identidade e da ideia de uma pretensa representação mimética do passado, é

vista como uma ação de produção da diferença (ARANTES, 2015, p. 34).

Segundo Arantes (2015), há uma incorporação do passado na obra de arte como arquivo, não em forma de representação de um passado inerte e fixo, mas de apresentação por meio da produção de diferentes escrituras. O arquivo é vivo toda vez que é reescrito em constantes processos de constituições de sentido. Para tanto, o processo de arquivo/reprodução da obra estabelece-se por meio de um renascimento.

Para Benjamin (2006), contemplar a autenticidade de uma imagem é uma maneira do ser humano viajar, de ser um flâneur talvez, alguém que se posiciona entre imagens, territórios e culturas.

Na obra *Passagens* de Benjamin (2006), o flâneur era considerado o andarilho da cidade sem objetivos específicos, o andarilho errante que se movia diante do ócio e de pura contemplação artística. Nesse contexto, talvez esse estereótipo do sujeito que vaga sem finalidades, e que ao mesmo tempo contempla o que vê artisticamente, se aproxime desse novo sujeito observador dos

museus contemporâneos em espaços tanto físicos quanto digitais.

Uma das características marcantes do século XX e que se intensificou no século XXI, que reverberou no espaço cultural do museu, foi a espetacularização da cultura. Consoante à análise de Cândido (2014), "o museu é parte fundamental e sua arquitetura inovadora e impactante – assim como a dos grandes centros culturais – passa a ser marco visual e simbólico para as cidades" (p. 41).

O museu conclama por novas dimensões e formatações. O público também não é mais passivo, o museu torna-se dialógico, um espaço de interação social com o patrimônio. Para a autora, o espaço museológico rompe com as paredes físicas, constituindo um "território de intervenção" (p. 40).

O ato de contemplação em museus, que marca, de certo modo, tais locais até o século XIX, tem buscado alternativas que vislumbram outras experiências, nos séculos XX e XXI, voltadas agora para a participação e a interação.

Há algumas décadas, profundas alterações vêm revolucionando a Museologia mundialmente, e numerosas reuniões internacionais produziram

documentos nos quais se identificam novas preocupações, que não apenas a preservação material dos objetos. Entre estas, podem-se destacar o papel social da Museologia, a necessidade de integração do patrimônio ambiental ao cultural, a importância da função socioeducativa do museu e do estímulo à reflexão e ao pensamento crítico, a afirmação do museu como meio de comunicação. O museu passa a ser compreendido como espaço de interação social com o patrimônio, um conceito amplo que dá conta de muitas formas de realização.

Essa nova experiência traz um alargamento conceitual e uma mudança de papéis, tanto para as instituições quanto para a sociedade envolvida nessa relação, e uma nova leitura para os objetos. O homem, antes entendido como público passivo, passa a ser tomado como um grupo social culturalmente identificado com quem o museu quer dialogar. O objeto, até então compreendido como as coleções, torna-se mais abrangente na expressão das referências patrimoniais ou do patrimônio integrado. O cenário, tradicionalmente um espaço institucionalizado, ultrapassa as paredes do museu e passa a constituir um território de intervenção (CÂNDIDO, 2014, p. 4).

No cenário aqui descrito, percebe-se a apresentação de novas propostas museais incorporadas nesses espaços, em conexão com os avanços dos campos científicos e tecnológicos.

Graças a Bourdieu, saímos da oposição abismal e abstrata entre o indivíduo criador e a sociedade capitalista para compreender as tensões entre projetos artísticos e condicionamentos concretos de galerias, museus, críticos, colecionadores e espectadores (CANCLINI, 2012, p. 38).

Canclini (2012) afirma que o já estabelecido – para os, inclusive, museus – está sendo tensionado por projetos criativos. O museu está incorporando as características de um ambiente de constante produção e agenciamento, mesmo não sendo sua missão em termo de instituição.

A Pinacoteca de São Paulo lançou o projeto *A voz da arte*, disponível por dois meses², enquanto uma ação com computação cognitiva, em uma união entre arte e inteligência artificial. De acordo com o diretor de relações internacionais da Pinacoteca, Paulo Vicelli:

Em um mundo tão tecnológico, os museus não poderiam ficar para trás. A Pinacoteca está sempre se reinventando e criando estratégias para falar com seus públicos. A parceria entre a Pina e a IBM representa esse esforço, que resultou em uma ação inédita, interativa e acessível (IBM, 2017).

2 5 de abril a 5 de junho de 2017.

O projeto coletou uma vasta lista de perguntas e dúvidas que o público visitante obtinha ao ter acesso às obras. E, a partir dessa coleta alimentada pela inteligência artificial do Watson³, foi criado um ambiente de diálogo com as obras, às quais respondiam aos questionamentos do público quanto às dúvidas sobre as pinturas e esculturas expostas. Um espaço dinâmico e apropriado para a arte e para os elementos de uma cultura que se faz viva a cada arfar, inspirando, diante das leituras possíveis, os propósitos desses ambientes culturais no presente.

3 Plataforma cognitiva da IBM na nuvem.

Traços da modernidade: Cibercepção, Modernidade e Conectividade

Visivelmente, os museus foram adquirindo um novo desenho, resultado da intromissão de vias digitais de comunicação e acesso à informação.

Está havendo uma transformação muito grande do campo dos museus no Brasil e que ainda terá de ser analisada em seu alcance e repercussão prática. A criação do Sistema Brasileiro de Museus, em 2004, com a "finalidade de facilitar o diálogo entre museus e instituições afins, objetivando a gestão integrada e o desenvolvimento dos museus, acervos e processos museológicos brasileiros" (SBM, 2009) e do Ibram, mais recentemente, são fatores que, juntamente com a Política Nacional de Museus, vêm contribuindo para dinamizar mais o setor (CÂNDIDO, 2014, pp. 23, 24).

Por conseguinte, esse novo modelo requer novos projetos para a linguagem, programas, dispositivos, agenciamento do usuário, comunicação, aprendizagem, conexão e interatividade. Com isso, há a necessidade de criação de um sistema de armazenamento e comunicação digital. A integração da tecnologia nas instituições museais, diante da comunicação de departamentos de Tecnologia de Informação – TI e de preservação e restauração, torna-se essencial na garantia da perpetuação das obras de arte.

Para tanto, é imprescindível a presença de profissionais capacitados e especializados no manejo de novos formatos digitais de conservação e comunicação das obras. É importante salientar que mesmo em meio à utilização cada vez mais intensa da tecnologia em tudo o que se propõe efetuar, a memória digital das obras de arte é apenas um suporte para guarda e disseminação da obra. Vários fatores são preponderantes nessa discussão de sistemas computacionais, como: contratação de especialistas, atualização de *softwares*, compatibilidade de programas, migrações de arquivos, pagamento de licenças,

suportes, formatações, equipamentos, servidores, dentre outros.

No entanto, convém salientar que a tecnologia, com todos os seus aparatos, não é, evidentemente, o único e, por certo, nem o maior processo de mudança e rompimento com padrões estabelecidos a priori. Diferentemente do museu imaginário de Malraux (2013), que é descrito diante do acesso à tecnologia da fotografia somente, no século XXI, a cibercepção apresenta um novo conceito como exemplo de avanço tecnológico.

Ascott (2002) apresenta o conceito de cibercepção como a que “envolve uma convergência de processos conceituais e perceptivos em que a conectividade de redes telemáticas desempenha um papel formativo” (p. 32). Isso significa uma nova estruturação no modo de viver, uma nova compreensão da presença humana, além de novas maneiras de pensar e perceber.

No texto *A arquitetura da percepção* (2002), Ascott salienta que as cidades necessitam de novas arquiteturas, cujas presenças são distribuídas.

Uma cidade deve oferecer a seu público a oportunidade de compartilhar, de colaborar e de participar dos processos de evolução cultural. Suas muitas comunidades devem apostar no seu futuro. Por essa razão, a cidade deve ser transparente em suas estruturas, objetivos e sistemas de operação em todos os níveis. Sua infra-estrutura e sua arquitetura têm de ser "inteligentes" e inteligíveis publicamente, compreendendo sistemas que reajam a nós, na mesma medida em que interagimos com eles. O princípio de um feedback rápido e efetivo em todos os níveis deve estar bem no cerne do desenvolvimento da cidade. Isso significa canais de dados ultravelozes zigzagueando por todos os recantos e frestas de suas complexidades urbanas. O feedback deve não apenas funcionar, mas também deve ser visto em funcionamento. Isso significa falar de cibercepção como algo fundamental para a qualidade de vida na sociedade de tecnologia avançada e pós-biológica (pp. 35 e 36).

Para ele, a nova cidade precisa passar por essa mudança, numa imaterialidade visível em sua construção invisível. "Viveremos cada vez mais em dois mundos, o real e o virtual, e em muitas realidades, tanto culturais quanto espirituais, independente da diferença dos designers urbanos" (ASCOTT, 2002, p. 37).

O autor aponta a classe de artistas como difusores dessa mudança, auxiliando no desenvolvimento de formas e características desse novo formato, levando em conta novos princípios de interação e conectividade.

São os artistas que podem tornar-se os propagadores dessas sementes, que podem aventurar-se a ajudar o desenvolvimento de formas e características novas na nova cidade. É a sua cibercepção que os equipa com a consciência global e com a habilidade conceitual para rever, repensar e reconstruir o nosso mundo (ASCOTT, 2002, p. 37).

Apropriando-se do pensamento de Ascott para o estudo em questão, na cidade ser constituída por suas inúmeras comunidades, os museus seriam exemplos dessas comunidades, ou se preferir, minicidades. Traduzindo o pensamento de Ascott (2002), a evolução cultural precisa adentrar nesses espaços, como uma zona dinâmica de negociação concebida por redes e sistemas, constituindo o modelo de museu do século XXI.

À luz deste estudo, pode-se observar também o fenômeno do espaço do museu tradicional que se desdobra em termos informacionais no ciberespaço, pois a internet é considerada mais

que uma extensão do cotidiano de grande parte da população em todos os locais no mundo. Às vezes, a internet passa a ser incorporada à maioria das ações de muitas pessoas, tornando cada vez mais escasso o contato direto em referência às relações mediadas por sistemas computacionais de toda natureza.

Além das relações sociais, sejam elas pessoais ou profissionais, muitas mudanças ocorreram na forma de contato e apropriação da cultura e da informação. A noção de espaço e tempo rege uma nova semântica contemporânea e estabelece novas fronteiras, visto que por meio da web os indivíduos desenvolvem o que alguns teóricos chamam de ubiquidade (SANTAELLA, 2013). E, de acordo com Weissberg (2013), ubiquidade não significa mobilidade, mas compartilhar vários lugares concomitantemente. Para o autor, "é por assimilação da continuidade temporal do vínculo comunicacional a uma plurilocalização instantânea que se pode falar de ubiquidade a propósito da comunicação móvel" (p. 121). Não há um espaço estritamente territorial, mas um híbrido território, conhecido como rede comunicacional. A respeito da conectividade, Stocker (2014) garante que:

De repente, o que você está transmitindo na internet não é mais importante; o principal ponto da nossa sociedade em rede hoje é com quem você está conectado. Estar conectado e conectividade são os valores mais importantes da nossa era e da nossa sociedade (p. 55).

A conectividade, desse modo, passa a ser considerada a partir do processo de construção coletiva de informação, onde são produzidas, publicadas, distribuídas e consumidas mensagens multimídias. Novos desafios são instaurados na maneira de processar a cultura, intimamente conectada a novos hábitos, linguagem e comunicação.

Já vivemos uma estética da conectividade, entendida como um gosto, um prazer de estarmos conectados. A arte e o design, já há algum tempo, usam desse expediente para forjarem suas obras, alcançarem seus efeitos e encantos. O círculo mágico das poéticas interativas opera a conexão entre a obra e o interator. Com a IoT – Internet das Coisas – o mundo ganha diálogos cada vez mais profícuos e inusitados. Com o *brain net*, os cérebros artificiais serão novos pontos de conexão, cujos ensaios já fazemos há algum tempo com os mecanismos de conversação online, os *web bots* (ROCHA, 2017, p. 65).

A crescente variedade de dispositivos e sistemas conectados tem alterado substancialmente

ações cotidianas, com interações mais profundas do que se projetava. A IoT (Internet of Things) é protagonista dessa nova configuração.

A Internet das coisas pode mergulhar os cantos, recantos, lacunas e buracos que existem em um mundo imperceptível e muitas vezes invisível que se estende muito além dos olhos, ouvidos, olfato e consciência humanos. Ela cria novos tipos de redes e sistemas – e inteiramente diferentes caminhos para os dados, informações e conhecimento para viajar (GREENGARD, 2015, p. 22, tradução nossa)¹.

De início, convém esclarecer que a Internet das Coisas (Internet of Things – IoT) apresenta outras nomenclaturas, com semelhante conceito, tais como: internet de todas as coisas (Internet of Everything – IoE), objetos inteligentes (Smart Things) ou comunicação máquina a máquina (Machine to Machine Communication – M2M). Deteremo-nos, nesta escrita, à expressão IoT, mais comumente mencionada.

1 The IoT can dive into the nooks, crannies, gaps and wormholes that exist in an imperceptible and often invisible world that extends far beyond human eyes, ears, smell, and consciousness. It creates new types of networks and systems – and entirely different pathways for data, information, and knowledge to travel (GREENGARD, 2015, p. 22).

A IoT é um conceito interdisciplinar, que envolve linguagem, comunicação, tecnologia e rede. A aplicação das tecnologias IoT tem respondido positivamente em muitos segmentos da vida social. Muitos, inclusive, acreditam ser o terceiro grande ápice da indústria de informação, após o computador e a Internet.

A Internet das Coisas promete aumentar o número de pontos de dados por e ordem de grandeza. A combinação de conectividade onipresente, de baixo custo-sensores, e facilidade de implantação microeletrônica agora tornam possível conectar praticamente qualquer coisa e tudo para a Internet (GREENGARD, 2015, p. 57, tradução nossa)².

De uma forma sintética, a IoT surge a partir de uma nova gama de associações na rede internet, num processo de conexão entre humanos e objetos, sejam atuantes ou atuadores. Uma nova configuração, cuja base são bancos de dados construídos a partir do ciberespaço e da teoria matemática da informação. Algoritmos, programações, sistemas para distribuir informações

2 The Internet of Things promises to ratchet up the number of data points by and order of magnitude. The combination of ubiquitous connectivity, low-cost-sensors, and easy to deploy microelectronics now make it possible to connect just about anything and everything to the Internet (GREENGARD, 2015, p. 57).

semânticas pelas redes. Sendo que um dado se torna semântico quando, ao processá-lo, agrega-se a concepção de um significado a um arquivo.

A IoT emerge para automatizar questões importantes da vida social contemporânea. Na cidade de Petrópolis, estado do Rio de Janeiro, por exemplo, o monitoramento dos pluviômetros utiliza essa tecnologia para a identificação de cataclismas. Outrossim, informações sobre um determinado veículo transmitidas para viaturas de polícia, em São Paulo, são obtidas através da IoT, por meio de radares de trânsito. Seguindo essa obra, a IoT é uma sofisticada rede de sistemas inteligentes.

É claro que um número maior de dispositivos conectados é traduzido em mais pontos de intersecção de dados – e possibilidades muito mais impressionantes. Realisticamente nós só começamos a entrar na era de dispositivos conectados. Embora as redes de casa e Wi-Fi têm sido amplamente utilizadas por mais de uma década – e conectividade via celular é cada vez mais comum – a plataforma e infraestrutura para suportar todos esses dispositivos só agora está começando a amadurecer. Demasiadas vezes no passado, vários sistemas e dispositivos não comunicavam ou interagiam bem um com o outro.

Além do mais, não era possível sem nuvens fazer compartilhamento e sincronização de dados muito menos complicado e rápido (GREENGARD, 2015, p. 83, tradução nossa)³.

Diante das especificidades características da IoT, os estudos científico-acadêmicos postulam por análises reflexivas e comparadas para essa teoria, no fôlego de desmistificar e se inteirar dos processos por ela concebidos, usufruindo de suas possibilidades oportunizadas.

A IoT está se fazendo presente em todos os espaços em que os seres humanos, de alguma forma, comparecem, atuam e interagem, com processos de integração e automatização de ambientes, consolidando a perspectiva de conectividade. Segundo Greengard (2015), "à medida que a Internet das coisas e dispositivos conectados se

3 Of course, a greater number of connected devices translate into more data intersection points – and far more impressive possibilities. Realistically we've only begun to enter the age of connected devices. Although home networks and Wi-Fi have been widely used for more than a decade – and fast cellular connectivity is increasingly common – the platform and infrastructure for supporting all these devices is only now beginning to mature. Too often in the past, various systems and devices did not communicate or play nicely with one another. What's more, without clouds that make sharing and syncing data far less complicated, fast and seamless data sharing simply wasn't possible (GREENGARD, 2015, p. 83).

tornam parte de nossas vidas, um futuro notável está tomando forma (p. 197, tradução nossa)⁴.

Santaella (2013) corrobora com Greengard (2015), quando afirma que "os ambientes irão se tornar inteligentes, transformando tudo à nossa volta" (p. 31). Assim sendo, os ambientes inteligentes, criados a partir da IoT, estão, na maioria das vezes, sendo concebidos para retomar o interesse de usuários pelo patrimônio cultural, com a garantia de experiências interativas culturais, otimizando a experiência do usuário em um museu.

O museu, de acordo com a concepção de inteligente das *Smart Cities*, pode se tornar um ambiente inteligente, quando se atualiza por meio de modelos inovadores de sensores e serviços. Repensar esses espaços com desenvolvimento de sistemas é uma maneira para aprimorar a apreciação e fruição de informações a respeito de obras, acervos e coleções. Um objeto cultural pode ser contextualizado e justapor informações relativas a ele. A difusão de conhecimento dentro

4 As the Internet of Things and connected devices become part of our lives, a remarkable future is taking shape (GREENGARD, 2015, p. 167).

de um espaço cultural poderá ser dar, inclusive, a partir de uma experiência interativa do usuário.

As instituições museológicas, cada dia mais, têm buscado se aproximar das inovações tecnológicas, tornando-se ambientes culturais inteligentes, por meio de novas formatações. Vários museus já obtêm a IoT por meio de sensores que controlam temperatura e umidade, como tecnologia utilizada para conservação de acervos de obras raras.

O Museu do Amanhã / RJ, por exemplo, aderiu a um aplicativo que se comunica com beacons⁵ espalhados pelo museu. Tal aplicativo disponibiliza conteúdos extras sobre as exposições, além de trazer a programação, mapa local e audioguias das exposições. O objetivo dessa adesão foi a busca por experiências no próprio museu com um aplicativo cheio de interações.

Outro exemplo diz respeito ao Museu Egípcio Itinerante, um museu que disponibiliza uma experiência ao usuário de conhecer a obra presencialmente, bem como visualizá-la pelo celular, com conteúdos multimídia referentes à

5 Pequenos dispositivos bluetooths.

obra. Para isso, é necessária a instalação de um aplicativo, enquanto uma novidade que conecta as pessoas com as obras, como mais um reflexo da IoT nos museus.

No geral, os aplicativos instalados em museus propiciam experiências interativas, que vão desde conteúdos relacionados às obras de arte expostas ao armazenamento e compartilhamento de conteúdos multimídia. Embora a tecnologia carregue um otimismo em relação ao futuro – para não dizer uma utopia – sempre que é implantada, é praticamente impossível prever sua repercussão: como a sociedade irá reagir/interagir, diante de qualquer recurso tecnológico inovador em relação a uma gama de outras tecnologias existentes.

Embora haja muitas ressalvas e preocupações identificadas, há também uma possibilidade distinta de que a Internet das coisas vai revelar um futuro muito mais distópico que se aproxima George Orwell de 1984 (GREENGARD, 2015, p. 188, tradução nossa)⁶.

6 Although many identified caeats and concerns, there's also a distinct possibility that the IoT will unveil a far more dystopian future that approximates George Orwell's 1984 (GREENGARD, 2015, p. 188).

Diante dessa premissa e na mesma orientação de Orwell (2005), a IoT estaria muito mais aprisionando que emancipando o indivíduo, a partir do instante que o controle social propiciado pela tecnologia se faz presente. Em uma exegese remodelada do sistema social de manipulação do Grande Irmão pela vigilância e controle, apresentado no livro 1984, tem-se a "ressonância cibernética" (ROCHA; SILVA, 2015) que, com o surgimento da internet, estabelece a função da rede como um controle organizacional, cujo sistema ressona dados apresentados, pois capta informações a partir dos rastros digitais deixados nas redes pelos indivíduos nos seus mais diversos acessos corriqueiros, transformando-os, outrossim, em fontes de vigilância e controle.

A ressonância cibernética afere justamente as condições de relevância e desdobramentos de uma existência nas redes, compondo um mapa de implicações sociais, a partir dos contatos, replicações e comentários advindos de uma ação primeira. Na rede social mais proeminente até aqui, o Facebook, estamos localizando os pontos da ressonância cibernética não apenas no número de amigos e seguidores, mas nas ações de compartilhamento, curtidas e visualizações dos posts publicados naquele contexto (ROCHA; SILVA, 2015, p. 25).

Muitos estudiosos, que estão iniciando suas investigações nessa temática, compreendem a IoT como uma comunicação computacional penetrante, como uma conectividade altamente dinâmica e distribuída. Nos museus, a IoT é caracterizada como um avanço tecnológico em prol das exposições, acervos e programações. A arte já vivencia os impactos da IoT, por meio de sistemas de controle de temperatura, umidade relativa, luminosidade, qualidade do ar, segurança, conectividade, conteúdos multimídia e experiências interativas.

O público frequentador de museus físicos é bem heterogêneo, que vai desde curiosos, turistas, visitantes casuais e constantes, estudantes, pesquisadores e interessados em cultura. Com o advento da internet, novas formas de visualização do patrimônio cultural se instauraram, o que faz com que estudos convirjam para museus não presenciais.

Os processos culturais, a título de exemplo, na atual conjuntura de uma sociedade midiaticizada, em sua maioria, estão sendo mediados por dispositivos tecnológicos complexos, que vão desde interfaces computacionais, sistemas multimídias

comunicacionais até redes telemáticas, dentre tantos outros. Vários autores contemporâneos de arte e tecnologia têm discutido questões que transformam o museu presencial em museu em ambiente digital.

Parece um paradoxo: os artistas saem dos museus para se inserir em redes sociais (arte sociológica, arte etnográfica, ações pós-políticas), enquanto atores de outros campos mantêm a respiração da arte e se comprometem com suas contribuições (filósofos, sociólogos e antropólogos pensam a partir de inovações artísticas e fazendo curadoria de exposições; atores políticos e movimentos sociais usam performances em espaços públicos) (CANCLINI, 2012, p. 35).

Nessa dinâmica, a arte contemporânea está empregando, de acordo com Edward Shanken (2009), cada vez mais a ciência e a tecnologia como mídia artística. São pesquisas interdisciplinares e híbridas que retomam, inclusive, um nível filosófico para compreender o status ontológico e epistemológico dessas formas híbridas no campo das poéticas visuais contemporâneas. Shanken (2009) define como híbrido no campo das poéticas visuais contemporâneas a centralidade da tecnologia e da ciência para a prática da arte e do design (e vice-versa), abrindo novas perspectivas

de criatividade e invenção, aliado à nova geração de profissionais na contemporaneidade.

A hibridização na cultura, mediante Clanclini (2003), é considerada por "processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas" (p. 19). Além dessa combinação citada pelo autor na cultura, legitimasse, no campo das poéticas visuais contemporâneas, o entrecruzamento de conceitos, conteúdos, metodologias e processos.

Diana Domingues (2009), em seu texto *Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte*, aborda uma questão problematizadora entre os dois formatos museológicos diante do subtítulo *Queimem o Louvre! X Salvem os arquivos!* O texto enfatiza a importância de conservação do patrimônio digital como patrimônio cultural futuro. Indica, outrossim, que a perda da qualidade de dados, transmitidos na rede dessas instituições são compensados pela disponibilidade on-line (DOMINGUES, 2009). Na realidade, a autora não se atenta que, neste contexto, não há perda de

dados transmitidos na rede quando são salvos em nuvens, por exemplo.

A autora relata que os museus não presenciais apresentam, de um lado maior acessibilidade e divulgação, principalmente nas áreas de educação e comunicação, de outro, experiências limitadas com acervos, coleções e exposições.

Retomando o "museu imaginário" de Malraux (2013), nessa discussão, agora citado por Domingues (2009), o espaço já alterara formas de documentação e arquivamento da arte. Em estado ascendente, Christiane Paul, diante de estratégias curatoriais na rede, acentua o papel do museu como "um ponto de acesso ou nó na rede". A curadora ainda ressalta que a modalidade *net art* permite que o espaço do museu seja acessado em qualquer lugar por rede, bem como em qualquer hora, não havendo a necessidade do cumprimento do horário de visitação, inclusive.

As *net arts* não definiram a nomenclatura de seu espaço, que ainda é muito recente, e vai desde museu digital, a cibermuseu, museu eletrônico,

museu on-line, web museu, museu na rede, entre outros ainda pouco difundidos.

Conforme Domingues (2009), uma revisão é necessária, visto que são levantadas alterações na constituição dos circuitos na arte. Para a autora, são revistos os papéis de museus, no seu projeto físico de um museu sem paredes e principalmente por sua constituição em museu distribuído na rede (p. 34). A autora alerta, ainda, à necessidade de adequação das salas com terminais, projeções de demais aparatos tecnológicos para a adaptação das estruturas museológicas à natureza interativa.

Reforçando o pensamento de Domingues (2009) quanto à readequação dos espaços museológicos, Schneider (2015) expõe, em relatoria, o caso específico da Pinacoteca do Estado de São Paulo, durante o seminário *Arte Contemporânea: preservar o quê?*, ocorrido em 2014. Os debatedores dizem respeito à precisão de adequação dos espaços, ressaltando que:

as instituições brasileiras precisam se adequar às novas demandas museológicas, mesmo que a presença de obras com tamanhas especificidades nas coleções seja minoritária, pois, determinadas informações são extremamente relevantes para

a memória e a conservação destes trabalhos (SCHNEIDER, 2015, p. 138).

A relatora quando menciona novas demandas museológicas, nesse cenário, está se referindo à contratação de um profissional com formação interdisciplinar, bem como de um técnico especializado no trato de dispositivos tecnológicos. A principal questão que encerra essa relatoria de Schneider é o término da discussão com uma proposta de intercâmbio entre instituições, criando meios de comunicação, "estabelecendo fluxos de troca de experiências a partir de uma mesma linguagem" (p. 139).

Contudo, nem todos os museus estão aptos a fazer isso. Somente aqueles que forem capazes de articular fluxos virtuais num local específico, pois a comunicação e a cultura são globais e virtuais, mas requerem também marcadores espaciais; aqueles que forem capazes de sintetizar a arte, a experiência humana e a tecnologia, criando novas formas tecnológicas para protocolos de comunicação; aqueles que estiverem abertos à sociedade, não sendo apenas arquivos mas também instituições educacionais e interactivas, ancoradas numa identidade histórica específica e, simultaneamente, abertas a correntes multiculturais presentes e futuras. Por fim, tal como outras instituições culturais, os museus devem ser capazes de se afirmar não apenas

como repositórios de patrimônio, mas como espaços de inovação cultural e como centros de experimentação (CASTELLS, 2015, p. 61).

Uma análise que o autor Pierre Lévy (1999) trata em seu livro *Cibercultura* evidencia que, "quanto mais as informações se acumulam, circulam e proliferam, melhor são exploradas (ascensão do virtual) e mais cresce a variedade de objetos e lugares físicos com os quais estão em contato (ascensão do atual)" (p. 221), o que contraria uma preocupação da guinada do ambiente não presencial em detrimento ao ambiente presencial. Para ele, há na realidade um incentivo à ida aos museus tradicionais, mediante ao estímulo de examinar pessoalmente a materialidade das obras difundidas digitalmente.

Corroborando Pierre Lévy (1999), Lemos (2009) afirma que "com as mídias de função pós-massiva, móveis e em rede, há possibilidades de consumo, mas também de produção e distribuição de informação" (p. 29). Nessa conjuntura, a mobilidade informacional se alimenta da mobilidade física, potencializando esta, a partir de novas territorializações, com espaços diferenciados, subjetividades e sociabilidades.

André Lemos (2009) aborda que "a cidade informacional do século XXI encontra na cultura da mobilidade o seu princípio fundamental: a mobilidade de pessoas, objetos, tecnologias e informação sem precedente" (p. 28). Neste movimento dinâmico entre o próximo e o distante, são produzidas a política e a cultura no âmbito social.

Ainda no artigo científico *Cultura da Mobilidade* (2009), Lemos retrata a cibercultura como produtora de espacialização, cujas características mobilidade e localização simultaneamente são contraditórias e complementares (p. 32). Esse paradoxo, que caracterizará os lugares contemporâneos, buscará conectividades, produzindo viscosidades e aderências sociais a determinados pontos do espaço (LEMOS, 2009, p. 32).

O funcionamento em rede, nesse formato, é caracterizado mediante a operação de conteúdos sobre a infraestrutura da conectividade usuário/sistema, objetivo crucial da interface. Afinal, este espaço de hipermobilidade indica as intersecções do espaço digital e físico nesta revolução digital, também denominada de tecnologias de conexão

contínua, especialmente nos contextos culturais e educacionais.

Como definição, toma-se o conceito de interface do livro *Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais* (2014) de Cleomar Rocha. O livro é organizado em cinco capítulos e propõe como tema a discussão sobre interfaces computacionais, partindo de sua definição, percorrendo sua classificação, poética, relação com o ciberespaço e finalizando com as perspectivas para o futuro.

Em *Sobre pontes, janelas e peles*, primeiro capítulo, o autor discorre a respeito da definição de interfaces. Com gênero dissertativo, em diálogo com vários autores, a referida obra problematiza a definição de interface, entendendo que o termo é utilizado em diversas áreas do conhecimento, com algumas variações semânticas. A partir da problematização, alcança o segundo capítulo, denominado de *Os azuis de Gagarin e de Turing*, em que situa a área exata da definição para o termo que assume para o restante do livro.

Nestes dois capítulos, há a discussão e a proposição da definição do termo interface, situando-a no contexto computacional. Os traços histórico e semântico dão o tom da base argumentativa do autor, que investiga os usos, apontando aqueles em que o termo é aplicado de modo metafórico ou metonímico, caindo por vezes no modismo do uso comum, apontado como pouco indicado para estudos específicos sobre o tema.

Estes dois capítulos preparam o terceiro, *Perspectivas taxionômicas*, em que o autor apresenta um modelo taxionômico para as interfaces computacionais, baseado em sua estrutura de acionamento. As três categorias – física, perceptiva e cognitiva – perfazem a classificação defendida, modelizada a partir de métodos lógicos de funcionamento e acionamento pelo usuário. A classificação proposta possui desdobramentos, como as interfaces perceptivas, que podem ser gráficas, sonoras ou táteis.

Assim, de acordo com Rocha (2014), as interfaces são classificadas em físicas, perceptivas (gráficas, sonoras e de marcação) e cognitivas. A classificação é posta de forma gradativa às suas inovações.

Enquanto as físicas eram designadas por botões e teclas, as perceptivas, iniciando-se pelas gráficas, "assumiram o aspecto gráfico-visual, com janelas, ícones e menus" (p. 58). As perceptivas sonoras obtêm, por sua vez, o papel de "auxiliares na captação ou retenção do interator ou seus sentidos, de modo a prender sua atenção para o contato com o sistema" (p. 67). Já as perceptivas de marcação não são acionadas, como as físicas, em processo físico-motor, "mas apenas pelo contato direto do toque, usando para isso canetas ou similares, inclusive o próprio dedo" (p. 68). Os toques múltiplos evidenciam, inclusive, a evolução desse tipo de interface. Para finalizar, as interfaces cognitivas⁷ "são acionadas por reconhecimento de ações e/ou outros tipos de manifestações, sem necessariamente o contato direto com elementos de acionamento físico-motor" (p. 71).

No quarto capítulo, *Poéticas das interfaces*, o autor discorre sobre as relações poéticas e estéticas, abordando o conceito de experiência estética. Inicia com a distinção entre deslumbramento e encantamento, recorrendo a autores como

7 As interfaces cognitivas são projetadas para serem acionadas a partir de presença, deslocamento, comportamento, etc.

Aristóteles para sustentar seu pensamento. Claramente articulado com a arte tecnológica, este capítulo reserva para si as perspectivas de uma cultura da visualidade, baseada nas interfaces gráficas computacionais. O autor denuncia o deslumbramento presente na luminescência das telas e na tecnologia, e situa o encantamento como perspectiva para as poéticas das interfaces, que mitigam a experiência estética.

No quinto e último capítulo, *Projeções*, o autor vasculha as pesquisas e projetos recentes de interfaces, desvelando os vetores que apontam para seu desenvolvimento. Articulando áreas da computação, como computação pervasiva, paralela, nas nuvens e internet das coisas, com as pesquisas sobre usabilidade e acessibilidade, design e arte, o autor aponta para modos de concepção das redes, refletidas na concepção de ciberespaço, e sua inserção no cotidiano contemporâneo, compondo uma experiência social conectada.

O livro oscila entre o técnico e o poético, como os subtítulos sugerem, e por sua abrangência, já que traça um panorama histórico e conceitual sobre o tema em seus principais contextos de uso.

Para o autor, o desenvolvimento das interfaces é que indica a revolução tecnológica e não o desenvolvimento de sistemas, como muitos julgam. As interfaces que inovam a maneira como lidamos com os sistemas computacionais. A usabilidade é fator determinante para se analisar a inovação no sistema, por meio da interface, ou seja, quanto mais naturalizado o diálogo entre usuário e sistema, mais moderna a interface.

Como uma das leituras mais lúdicas sobre interfaces computacionais, o autor aponta para modos de concepção das redes, refletidos na concepção de ciberespaço e sua inserção no cotidiano contemporâneo, compondo uma experiência social conectada.

Quaranta (2014), observando o contexto tecnológico atual, de certa forma, prevê o possível desaparecimento dos museus de modelo tradicional, diante da inadequação às demandas socioculturais.

Ainda assim, os museus de hoje – como tudo o mais – estão se confrontando com os desafios da era digital. Ninguém sabe se os museus sobreviverão a esses desafios, e em que grau seu modelo tradicional terá de ser revisto para

se adequar melhor à nova ordem mundial (QUARANTA, 2014, p. 235).

Desde a década de 90, vários museus têm avançado nesta era de conectividade e mobilidade, tomando o conceito de rede para sua formatação. "Acreditamos que a visão de rede trará mudanças para a história da arte e museologia, como já vem ocorrendo em outros segmentos da história e da arqueologia" (CANETTI, 2014, p. 203). A autora, embasada em outros autores que já modelam este pensamento, considera que o interesse na nova proposta em rede impulsionou uma revolução, seja na forma de organização, seja na forma de acesso sobre o sistema e circuito de arte.

A título de esclarecimento, a forma de organização em museus, refere-se a museus em rede e a forma de acesso sobre o sistema e circuito de arte, a museus na rede.

Como expressa Frieling (2014), em conformidade com Quaranta (2014) e Canetti (2014), "o museu tornou-se de facto um local produtivo de re-visão das condições e dos contextos mutáveis de cada trabalho que envolva variáveis" (p. 164). O museu suscita uma atualização constante com práticas

discursivas, colaborativas, cooperativas, críticas, em comutação com práticas contemplativas, históricas e de análises.

Com base na conectividade na rede mundial de computadores, a ubiquidade se faz presente, à medida que noções de tempo e espaço se redefinem. A consciência de estar em diversos espaços ao mesmo tempo é que torna o indivíduo ubíquo.

A autora Santaella (2013) discute as ressonâncias na cultura e na educação desse tipo de comunicação, considerada ubíqua. E, tomando como empréstimo o sentido de comunicação ubíqua para aplicá-lo em museu ubíquo, deslinda o situar nas interfaces de duas presenças simultâneas, a física e a atual. Para a autora, indiscutivelmente, "à mobilidade física do cidadão cosmopolita foi acrescida a mobilidade virtual das redes" (SANTAELLA, 2013, p. 277). Assim, o ciberespaço fundiu-se de modo indissociável com o espaço físico.

Este momento histórico-social nos faz refletir criticamente a respeito dos desdobramentos, diante das transmutações culturais provocadas. Não mais

uma prospecção, pois já é presentificada, pela acelerada transformação tecnológica que reflete na perspectiva social, histórica e cultural.

Narrativas em fluxos e reflexos

Os museus tornam-se ambientes que trazem a história à tona, a partir dos acervos e coleções, convocando o público frequentador à observação de objetos e registros mantidos por gerações sucessivas que retratem a própria dimensão da cultura viva, ainda pulsante. O tempo se desloca no afã de construir conceitos e relações, estas últimas tidas como aspecto de relevância na contemporaneidade. Um exercício construído, não dado, um exercício não só de interpretação, mas também de relação, de conexões entre o presente e o pretérito, ainda que imperfeito.

Neste processo de evolução contínua, os museus, que poderiam ser considerados extensão da nossa memória na sociedade histórica, vem sendo potencializados. A memória pode ser registrada não somente por documentos, mas por inumeráveis suportes tecnológicos, cada vez mais compactos e com maior capacidade de armazenamento.

A atualização, via interpretação no presente, constitui-se, necessariamente, por não vermos o mundo como realmente é, mas como nós somos. Nesse desígnio, o presente é tão somente nossa realidade pessoal, com toda carga semântica subjetiva impregnada. Enquanto isso, o real segue esfingico em sua completude compreensiva.

Embora os museus armazenem os ares de um passado, ao serem interpretados, os museus são atualizados com um respirar no presente. Há, portanto, um exercício de atualização constante, na medida em que a leitura é contextual. No exercício típico da respiração contínua, os museus deveriam manter sua faceta de reinvenção, adaptando-se ao contexto exposto e alinhando-

se aos conceitos da sociedade contemporânea, pulmão do seu fazer.

Dessa maneira, mais que substituições, trata-se de um fenômeno de articulações entre ambientes digitais e físicos. Não há barreiras e/ou fronteiras, mas espaços de trânsitos, de fluxos, de reflexos.

Referências

ARANTES, Priscila. **Reescrituras da arte contemporânea:** história, arquivo e mídia. Porto Alegre: Sulina, 2015.

ARRUDA, Felipe. **8 tecnologias inventadas para a guerra que fazem parte do nosso cotidiano.** 03 jan. 2013. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/tecnologia-militar/34671-8-tecnologias-inventadas-para-a-guerra-que-fazem-parte-do-nosso-cotidiano.htm>. Acesso em: 30 out. 2021.

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lucia (org.). **Interlab:** labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2002.

BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: BEIGUELMAN, Giselle & MAGALHÃES, Ana Gonçalves(org.). **Futuros possíveis:** arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives. 1ª Edição. São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. In: BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1996. pp.165-196.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2006. pp. 461-472.

CALLON, Michel. Por uma nova abordagem da ciência, da inovação e do mercado. O papel das redes sociotécnicas. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CANCLINI, Néstor García. Estética e Ciências Sociais: dúvidas convergentes. In: CANCLINI, Néstor García. **A sociedade sem relato**: antropologia e estética da iminência. São Paulo: Edusp, 2012, p. 33-64.

CÂNDIDO, Manuelina Maria Duarte. **Gestão de museus, um desafio contemporâneo**: diagnóstico museológico e planejamento. 2ª Ed. – Porto Alegre: Medianiz, 2014.

CANETTI, Patricia Kunst. Análise e visualização de eventos de arte como rede social. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). **Futuros possíveis**: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives. -- 1. ed. -- São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

CASTELLS, Manuel. Os museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. In: **Museus sem lugar**: ensaios, manifestos e diálogos em rede. Universidade Nova de Lisboa. Lisboa: 2015.

CAVALCANTE, Zedequias Vieira; SILVA, Mauro Luis Siqueira da. **A importância da revolução industrial no mundo da tecnologia**. VII EPCC – Encontro Internacional de Produção Científica. 25 a 28 de Outubro de 2011. Disponível em: <https://www.unicesumar.edu.br/epcc-2011/wp->

content/uploads/sites/86/2016/07/zedequias_vieira_cavalcante2.pdf. Acesso em: 30 set. 2021.

CHAGAS, Mário de Souza; STORINO, Claudia M. P. **Os museus são bons para pensar, sentir e agir**. In: MUSAS: Revista brasileira de museus e museologia – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Departamento de Museus e Centros Culturais. nº 3. 2007.

COELHO, Júlia. Relatoria. In: FREIRE, Cristina (org.). **Arte contemporânea: preservar o quê?** São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2015.

DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: Domingues, D. (org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. SP: Ed. Unesp, 2009, p. 25-67.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Tradução Marina Appenzeller. – Campinas, SP: Papirus, 1993. (Série Ofício de Arte e Forma).

FILGUEIRAS, Carlos A. **A evolução da Química do século XVI ao século XIX através de textos originais**. Revista TriploV de Artes, Religiões e Ciências: História e Filosofia das Ciências. Universidade Federal de Minas Gerais. 25 de abril de 2017. Disponível em: http://triplov.com/hist_fil_ciencia/carlos_alberto_filgueiras/. Acesso em: 30 set. 2021.

FRIELING, Rudolf. Os passados como futuro: o museu como produtor e artista. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). **Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais** = Possible futures: art, museums and digital archives. -- 1. ed. -- São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

GREENGARD, Samuel. **The internet of things**. (MIT press essential knowledge series). 2015.

GURGEL, Cristina B. F. M. e LEWINSOHN, Rachel. **A medicina nas caravelas** – Século XVI. Cad. hist. ciênc. 2010, vol. 6, n. 2, pp. 105-120. ISSN 1809-7634. Disponível em: <https://bibliotecadigital.butantan.gov.br/arquivos/31/PDF/v6n2a06.pdf>. Acesso em: 30 set. 2021.

HOBBSAWM, Eric J. **Era dos extremos**: o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUYSSSEN, Andreas. **Escapando da amnésia**. Revista do Patrimônio Histórico Artístico Nacional. nº 23. Ano 1994.

IBM. **IBM e Pinacoteca de São Paulo treinam IBM Watson para conversar com público sobre obras de arte. São Paulo** – 04 Mar 2017. Disponível em: <http://www-03.ibm.com/press/br/pt/pressrelease/52020.wss>. Acesso em: 4 abr. 2021.

LAS CASAS, Renato. **Aconteceu no final de 1609**. 2009. Disponível em: <http://www.observatorio.ufmg.br/Pas93.htm>. Acesso em: 30 set. 2021.

LEMOS, André. **Cultura da Mobilidade**. Revista FAMECOS. Porto Alegre. nº 40. Dezembro de 2009. Quadrimestral.

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

MALRAUX, André – **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2013.

MARKER, Chris; RESNAIS, Alain. **As estátuas também morrem**. 1953. CINEFRANCE.COM.BR. Disponível em: <http://www.cinefrance.com.br/acervo/as-estatuas-tambem-morrem-1953>. Acesso em :7 nov. 2021.

OLIVEIRA, Umberto. **Museu do Louvre**. 1 de ago de 2016. Disponível em: <http://www.viajenahistoria.com.br/museu-do-louvre/>. Acesso em: 30 out. 2021.

ORWELL, George. **1984**. Tradução de Wilson Velloso. 29. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

QUARANTA, Domenico. Salvo pela cópia: webcoleccionismo e preservação de obras de arte digital. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). **Futuros possíveis**: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives. São Paulo: Petrópolis: Edusp, 2014.

RIBEIRO, Gerlaine Marinotte; CHAGAS, Ricardo de Lima; PINTO, Sabrine Lino. **O renascimento cultural a partir da imprensa**: o livro e sua nova dimensão no contexto social do século XV. Akropólis, Umuarama, v. 15, n. 1 e 2, p. 29-36, jan./jun. 2007.

ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles**: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais / Cleomar Rocha. Goiânia: FUNAPE: Media Lab / Ciar / UFG, 2014.

ROCHA, Cleomar. Rotinas e rupturas na arte: poéticas tecnológicas contemporâneas. In ABONIZIO, Juliana (org.). **Pesquisa e produção do conhecimento no contemporâneo**: Rotinas e rupturas. Cuiabá: EdUFMT, 2015.

ROCHA, Cleomar & SILVA, Margarida do Amaral. **Experiência social e ressonância cibernética**: juventude e a onipresença na rede. In: ROCHA, Cleomar & SANTAELLA, Lúcia (orgs.). **A onipresença dos jovens nas redes**. Goiânia, GO: FUNAPE: MEDIA LAB / CIAR UFG / GRÁFICA UFG, 2015.

ROCHA, Cleomar. Ignição: a era da conectividade. In: ROCHA, Cleomar; SANTAELLA, Lúcia. (orgs.). **Ignições**. Goiânia: Gráfica UFG, 2017.

SAMAIN, Etienne. **As "Mnemosyne(s)" de Aby Warburg**: Entre Antropologia, Imagens e Arte. Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, jul. de 2011.

SAMAIN, Etienne. Aby Warburg. Mnemosyne. Constelação de Culturas e ampulheta de memórias. In: SAMAIN, Etienne (org.). **Como pensam as imagens**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. – (Coleção comunicação).

SCHNEIDER, Emanuelle. Relatoria. In: FREIRE, Cristina (org.). **Arte contemporânea**: preservar o quê? São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2015.

SHANKEN, Edward. A. Historicizar arte e tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone. In: Domingues, D. (org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. SP: Ed. Unesp, 2009, p. 139-163.

STOCKER, Gerfried. Além dos arquivos. In: BEIGUELMAN, Giselle & MAGALHÃES, Ana Gonçalves (org.). **Futuros possíveis**: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives. 1ª Edição. São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

WASHINGTON.ORG. **Smithsonian Institution**. Disponível em: <https://washington.org/smithsonian-institution-museums-overview>. Acesso em: 12 set. 2021.

WEISSBERG. Jean-Louis. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (org.) **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SOBRE O LIVRO

Formato: 14x21 cm

Tipologia: Raleawy

Número de Páginas: 97

Suporte do livro: E-book

Todos os direitos reservados a autora.

2022

Impresso no Brasil / Printed in Brazil

Volume 1

Reconto: Museu em evolução

Volume 2

Entremeio: Redes

Volume 3

Desenredo: REDESenho museal

museus em
REDESenvolvimento
Trilogia

ISBN 978-989-9082-19-9

DOI: <https://doi.org/10.21747/978-989-9082-19-9/rec>

Parceria

MEDIA
LAB/UFG



Apoio

PPG
ielt

