

GÊNERO MUSEOLÓGICO: AJUSTES E DESAJUSTES NA CONTEMPORANEIDADE

JOSÉ CLÁUDIO ALVES DE OLIVEIRA*

INTRODUÇÃO

Em museologia, quando se refere ao gênero de museu, menciona-se a forma com que o museu é conduzido. A tendência com que ele desenvolve as linhas pelas quais os trabalhos da comunicação pública, da educação e do entretenimento são desenvolvidos.

Existem duas fortes linhas que imperam no campo da museologia. A que abraça o positivismo, do chamado museu tradicional, e a que trabalha com o materialismo histórico, clara nas posições e projetos dos museus comunitários, que lidam com criticidade.

Outras linhas, de menor envergadura, mas com crescimento desde o início do século XXI, em termos de quantidade de museus no mundo, vêm se desenvolvendo nos aspectos mediáticos, lúdicos e eletrônicos. São elas: a funcionalista, que de certa maneira advém da linha positivista, tradicional; a tecnológica, que atende a uma expectativa tecnológica, laboratorial e lúdica; e a estruturalista, que trabalha as linhas do ludismo e psicologismo.

1. TENDÊNCIAS SOBRE OS MUSEUS

1.1. O Positivismo e o museu tradicional

Articulada a partir do pensamento e filosofia de Auguste Comte (1798-1857), essa filosofia museística está ligada ao «convencional», à estética do museu oitocentista, à visão do mero passado, acrítico, sem o ponto de vista da contextualização. Por esses motivos essa tendência é denominada «tradicional», por estar num circuito exposicional frio, cujos projetos da museologia beiram mais aos recursos técnicos e formais. Daí o termo «museu tradicional».

A filosofia positivista rompe com a postura filosófico-especulativa que possui a tendência crítica. Para o pensamento positivista, a vida humana está sujeita a uma ordem social, que não possui contrários, onde cada pessoa tem a sua função. É desse pensamento que surgem as primeiras tentativas de explicações realistas dos fenômenos de convivência humana, todavia, numa visão metafísica, que filosoficamente engloba as Instâncias do real e da razão, sem a necessidade do fatural, do histórico, e mantém a noção do especulativo, do transcendental. E o estágio metafísico, no qual a perspectiva racional/realista é

* Universidade Federal da Bahia. Email: projetoexvotosdobrasil@gmail.com.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2887-2025>.

voltada a questões à experiência dos fenômenos perante a observação, quando se abriga o domínio do que transcende a experiência física, sem respaldo fatural.

Desta forma, e sabendo que o embrião da sistematização dos museus está em meados do século XIX, essa filosofia vai recair sobre a ordem de pensamento, portanto na sociedade, e nas metodologias técnico-científicas e educacionais, assim sendo, museus, arquivos, biblioteca, arqueologia, áreas da educação, como o ensino da história, que irão assumir a metodologia de trabalho de linha positivista.

Hoje, a maioria dos museus aplica e defende a estética museística voltada para o positivismo. Num dizer mais prático, a maioria dos museus tem uma filosofia tradicional do fazer.

1.2. Do Materialismo histórico: criticidade

O materialismo histórico, ao contrário do positivismo, propõe uma visão dialética da sociedade, traduzindo o legado de Hegel da tese, antítese e síntese, para as leis dos contrários, da quantidade à qualidade e da negação da negação, a partir do pensamento de Karl Marx (1818-1883) e Friedrich Engels se voltaram para o estudo da História, definindo-a como ciência que estuda a construção da humanidade, os seus efeitos e os seus atores: os homens, todos, num ritmo de contradições, competições e exploração entre as classes.

Esse legado, no campo museológico, será sustentado somente no pós-II Guerra Mundial, com o *museum bus*, quando o museu vai às comunidades e verifica questões pertinentes, e próprias, de uma coletividade, traçando um plano temático que se aplica a uma realidade, com criticidade e fora dos padrões básicos da museologia (Oliveira 2019).

Após o *museum bus*, o advento dos museus comunitários, na década de 1970, que desconstruíram toda a estética positivista e específica do objeto em uma coletividade apenas, objetivando resgatar a história cultural e local, adequando-se a uma contextualização e à criticidade, cuja ótica fundamental é dar ênfase aos conflitos e às contradições inerentes à condição de harmonia adjacente, principalmente quando se volta para a teoria da luta de classe.

1.3. A Museologia Funcionalista

Teoria iniciada por Bronislaw Malinowski (1884-1942), segundo a qual as instituições sociais e os valores culturais devem ser compreendidos e explicados em termos das funções que desempenham dentro do sistema cultural ou social como um todo. Assim, a presença, em cada sociedade, de determinados costumes, instituições e crenças deve ser esclarecida por uma investigação que estabeleça quais os propósitos individuais ou coletivos específicos que a determinam.

Malinowski entendia os fenômenos culturais como respostas variadas a um conjunto limitado de necessidades biológicas individuais. Outros antropólogos sociais preferiam entender a ideia de função como designando o funcionamento integrado de todas as partes do sistema social, formando um todo complexo.

A escola Funcionalista, de forte influência no teórico francês Émile Durkheim (1858-1917), entende que a sociedade se assemelha a um organismo humano-biológico, ou seja, se uma das partes deste corpo (órgãos) não está bem, o todo também não estará bem. Está implícito aí que todos os participantes de uma sociedade devem agir do mesmo modo, as normas devem ser compartilhadas por todos. Quem eventualmente não agir como o grupo age é desviante, sofre sanções (Fernandes 1978, p. 102).

Na sociologia norte-americana, muito influente na década de 1950, destacou-se como síntese do funcionalismo a obra de Talcott Parsons (1902-1979). Originalmente concebido como uma crítica à teoria do evolucionismo social, o funcionalismo foi por sua vez criticado por ignorar a importância do desenvolvimento histórico da sociedade e suas instituições, e por ver as sociedades como constituindo um sistema equilibrado e pouco propenso a mudanças.

O enfoque funcionalista é uma proposta positivista na sociedade. No campo da museologia, novamente o fator acrítico, a-histórico, com o impulso a temáticas personalísticas e ao emprego maior da tecnologia, com a técnica à frente da contextualização. A exemplo disso, os «grandes» nomes, os «objetos históricos» e museus que colocam fatores técnicos e digitais para além dos seus próprios temas.

1.4. Do tecnicismo à tecnocultura

O positivismo ligou a palavra ciência à física, química e biologia, principalmente a essas duas primeiras. Os museus de ciências e tecnologia trazem essa noção até os dias atuais. São os que tratam das «ciências». Os de história, arte, arqueologia, numismática, e.g., não são «ciências», são denominados como tais, pela categoria do acervo. Isso é uma forma discriminadora que resiste, tanto na museologia quanto na educação. O que é ciência.

De toda forma, os museus de ciências e tecnologia são aqueles que tratam de acervos ligados às técnicas advindas da física e da química. Alguns desenvolvem trabalhos no campo da astronomia, com enfoque físico. São museus de grandes dimensões, cuja maioria reside em edifícios concebidos.

O tecnicismo, «Valorização exagerada de recursos técnicos ou tecnológicos» (Tecnicismo [s.d.]), referencia, em museu, a demonstração do aparato tecnológico, a apresentação de fontes industrializadas, à riqueza dos inventos e das máquinas. Todavia, há uma forte tendência à aplicação do testar, da condição de experimentar nos objetos do acervo, da interação.

Isso induz, neste gênero de museu, perceber que há os museus «tecnicistas», com uma forte tendência ao tradicional, com a proposta da exposição básica e laboratórios apenas ambientados para visitação; e os museus da tecnologia, onde a ótica principal não é o tecnicismo, mas sim uma tecnocultura voltada para aplicação da educação, onde o observador interage com o objeto e o reconhece como fator de cultura própria (Simondon 1958) que é partícipe das produções culturais e sociais, ou seja, uma forte inclinação para o criticismo, não necessariamente sendo o materialismo histórico, mas se colocando num processo em que a interatividade se abriga ao tema e a fatores eletrônicos e ciberculturais.

1.5. O estruturalismo e psicologismo: articulação museológica

O estruturalismo deriva da teoria linguística de Ferdinand de Saussure (1857-1913), formulada no início do século passado. Saussure entendia a língua como uma vasta rede de estruturas, por ele destrinchada em componentes mínimos (unidades linguísticas como fonemas e vocábulos), que poderiam ser definidas apenas em relação a outra unidade semelhante.

Baseia-se no pressuposto metodológico que considera o fenômeno analisado como um complexo sistema de estruturas, segundo o qual tal sistema possui maior importância do que seus elementos e componentes isolados.

A teoria linguística de Saussure foi empregada pelo antropólogo Lévi-Strauss (1908-2009), em seus estudos a respeito do mito, da relação de parentesco e do totemismo, os quais analisava, todavia, como sendo sistemas de linguagem. Lévi-Strauss acreditava que as estruturas por ele identificadas correspondiam a estruturas inerentes à mente humana. O estruturalismo veio a ser empregado em outras áreas de conhecimentos, tais como a sociologia e a crítica literária. Nos anos 1960, o estruturalismo literário floresceu particularmente na França. Embora nunca tenha havido uma escola crítica unificada, determinadas ideias predominavam.

De acordo com a teoria estruturalista, os elementos que compõem uma obra literária não possuem significação intrínseca, importando apenas as relações que estabeleciam entre si, tais como as de paralelismo, as de oposição e outras. O estruturalismo literário foi mais analítico do que estimativo, e considerava o «conteúdo» de uma narrativa como sendo menos importante do que sua estrutura.

Um exemplo estruturalista na museologia seria o estudo de objetos a partir dos signos, buscando significantes e significados, os comportamentos das pessoas a partir de um estudo ambientado na museografia expositiva. Por exemplo, ambientar uma mesa de jantar de um engenho do século XVIII. As ocupações de cada lugar, da cabeceira da mesa, às laterais; dos cantos da sala à porta. Seria verificar todos os pontos ocupados e por quem, incluindo aí os talheres e outros objetos. Nesse exemplo, o inconsciente (significante) é o jantar, o consciente (significado) será o tipo de jantar e o local.

A tendência psicologista, trabalhada nos EUA por historiadores e psicólogos, dentre os quais Peter Gay (1923-2015), é o ramo estruturalista desenvolvido na área da museologia. No Brasil, embora pouco expressiva, foi enveredada nas décadas de 1960 a 1980 pela médica e pedagoga Nise da Silveira (1905-1999), que implantou a metodologia da arte à psiquiatria, com trabalhos hoje executados em manicômios, museus e escolas. A proposta é a busca das análises dos sonhos e personalidade, com a inclusão da análise dos signos, a partir de dois conceitos: significantes e significados, do estudo do consciente e do inconsciente na cultura de um povo.

É dessa tendência que advém a interatividade, não vista como tendência museológica pelos museus presenciais, mas como método inserido em muitos museus (de qualquer tendência) que buscam interagir mais com os visitantes e grupos monitorados. A interatividade é trabalhada em museus que lidam com a tecnocultura, principalmente com os experimentos e a verificação físico-mecânica dos objetos; com a articulação entre a exposição e a informação dos objetos, inserindo artifícios que podem criar didática representativa em maquetes, dioramas e mapas; e na criação de oficinas que desenvolvem temas aproveitados para exposições no próprio museu, e para este caminho está o excelente trazido pela cientista brasileira, a Dr.^a Nise da Silveira, na Colônia Juliano Moreira, no Rio de Janeiro, onde alguns internos foram inseridos na feitura do acervo do museu da Colônia, chegando alguns a ser monitores nas oficinas das técnicas de processos artísticos. Os trabalhos foram expostos nas galerias do museu e, alguns, vendidos. Hoje o museu é coordenado pela Casa das Palmeiras, no Rio de Janeiro.

Num mundo em profundas transformações, o museu se depara com a necessidade de reformulações e adaptações constantes, fruto do desafio cotidiano. Nunca foi tão premente para o museu estar bem estruturado museologicamente a fim de estar apto a responder a questões fundamentais relativas à sobrevivência e ao futuro do homem. Respostas essas baseadas na informação extraída a partir de seus acervos, que refletem a trajetória do ser humano como produtor de cultura, integrado ao seu meio ambiente.

Espaço que guarda o acúmulo do patrimônio cultural, o museu deve propiciar condições para a descoberta e a compreensão da obra do homem. Partindo da premissa de que o museu é também o espaço para o conhecimento e reflexão, a sensibilidade, a crítica, a beleza, o passado, o presente e o futuro, pode-se perceber que trabalhar esta dimensão é o grande desafio para esse médium, que hoje encontra-se na busca incessante da preservação, conservação e comunicação da memória social.

2. E AGORA?

Como articular as possibilidades museísticas dos cibernúseus e museus virtuais com as mudanças que ocorrem na atualidade e no ciberespaço e que alteram a questão das tendências dos museus, obrigando a diferenciar novos gêneros encontrados na *internet* — e

em novas soluções museográficas —, e criando possibilidades de distinção de deles entre as interfaces?

Entre 2012 e 2019, para responder a essa problemática, em projeto voltado para os estudos dos santuários católicos e dos *media* virtuais e presenciais, assumimos uma abordagem analítica, procurando estudar como um todo a partir das partes objetivadas no projeto, em específico e com aprofundamento nas suas dimensões comunicacionais presenciais e virtuais (*web/apps*), o que incluiu os arquivos, bibliotecas, museus, sala de milagres, rádios, jornais impressos, TVs e as informações em murais.

No caminho da pesquisa esteve o estudo comparativo das interfaces, a identificação dos canais mediáticos em suas plataformas no ciberespaço, implicando ambientes *web* e das *apps* Android e iOS, a análise do potencial dos canais, seja rádio, jornal, TV e museu, e, por fim, análise também comparativa entre os canais, interna e externamente (entre os portais).

Pela natureza da pesquisa, fez-se necessária a separação das atividades. As empíricas, *in locus*, procurando a análise sistemática presencial (em campo), nos santuários e nos seus *medium* infocomunicacionais, com observação e entrevistas com dirigentes; outra com análises a partir de PC, *tablet* e *smartphone*.

2.1. Dos gêneros às plataformas

Em termos de arquitetura, o ciber museu e o museu virtual são duas tipologias museográficas encontradas dentro e fora do ciberespaço, com características de funcionamento (tendência e ideologia) diferentes e variando muito em quesitos que são definidos no ciberespaço e em novas concepções expositivas, da mesma forma que os museus presenciais se diferenciam em seus aspectos arquitetônicos e ideológicos (Oliveira 2019).

As categorias, que são os referenciais dos acervos, permanecem inalteradas, não houve criação de qualquer categoria de acervo que nos museus presenciais não existisse. Os ciber museus e os museus virtuais apenas transplantaram coleções para o ciberespaço, expografias e cenografia atualizadas tecnologicamente, ou facilitaram e possibilitaram uma maior interação e criação perante os acervos.

Como já referenciado, a noção de «gênero» se aplica à tendência ideológica e filosófica da museologia para o exercício das atividades do museu, principalmente nos projetos, exposição e linguagens levadas ao público. Com esse referencial, o observador poderá identificar se o museu é tradicional, de linha positivista; crítico, de linha materialista histórico; ou interativo, quando envolve a ludicidade e o entretenimento, quando o público participa mais com os objetos, as coleções e as novas soluções virtuais. A linha da interatividade adequa-se a trabalhos pedagógicos e geralmente está ligada à psicologia.

Ainda em termos de gênero, os ciber museus se mantêm em uma tendência aproximadora dos museus comunitários (museus presenciais), que seguem a linha do ma-

terialismo histórico, que compreende a sociedade como um todo na história e não uma história personalística dos «grandes nomes». Os cibermuseus democratizam mais a participação das pessoas visitantes, dos curiosos em geral e daquelas que objetivam uma maior interação com o acervo, ou seja, interação maior entre o *medium* e o visitante.

Em termos de arte, os cibermuseus — e diversos museus atuais com novas soluções eletrônico-virtuais — trazem a possibilidade de trabalhos artísticos, de artistas não renomados, serem apresentados e fazerem parte do SDM (Sistema de Documentação Museológica). Em termos de ciberespaço, as temáticas tendem a ser reconhecidas universalmente, pois estarão disponibilizados para todos e abertos a debates mais amplos em listas de discussões e nas redes sociais. Além disso, falando da categoria histórica e etnológica, os cibermuseus possibilitam a inserção de testemunhos das histórias de vida do cidadão comum fazer parte do acervo eletrônico, e nesse sentido, um dos destaques mundiais é o Museu da Pessoa (Fig. 1).

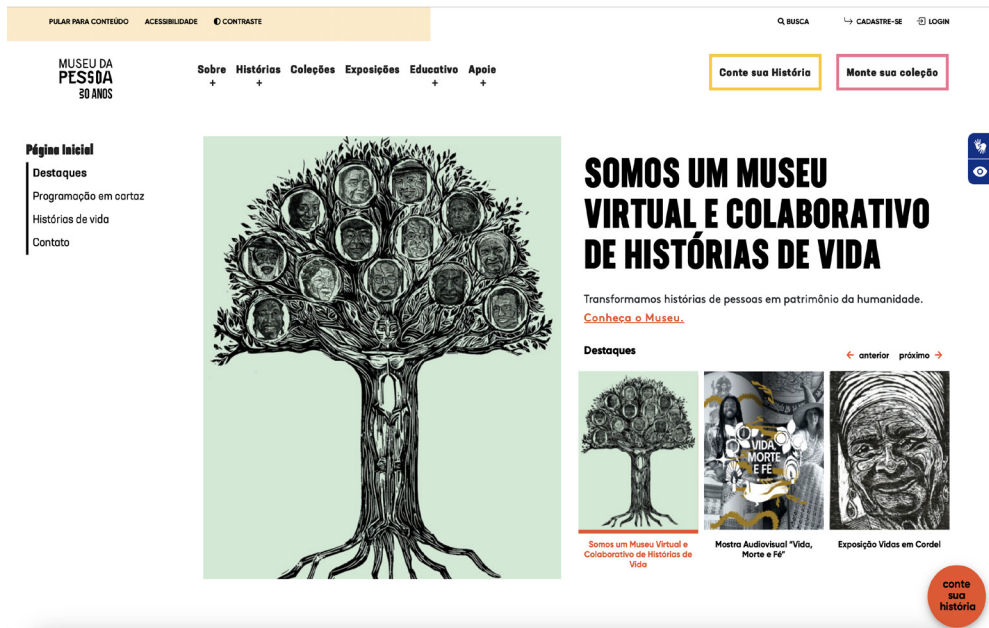


Fig. 1. Museu da Pessoa
Fonte: Museu da Pessoa [s.d.]

Criado exclusivamente para o ciberespaço, e já com reformulações na sua proposta de projetos, o Museu da Pessoa tem o seu acervo desenvolvido com ideais que abrangem à memória individual e social, a partir do internauta, e projetos históricos institucionais dele próprio.

O acervo do Museu da Pessoa é composto de histórias de vida, no qual qualquer pessoa do mundo pode inserir a sua história e fotografias.

O Museu da Pessoa, fundado em 1992, tem por objetivo democratizar o registro da memória, permitindo que todo e qualquer indivíduo da sociedade tenha sua história de vida registrada e preservada [...] é um museu virtual do qual você pode fazer parte, escrevendo e incluindo em nosso acervo a sua história de vida. Além disso, você pode consultar fotos, documentos, áudios e outras biografias (Museu da Pessoa [s.d.]).

O museu traz, além de uma gama de textos individuais de quem quer contar a sua história de vida, vídeos e áudios com entrevistas e narrações, trazidas a partir projetos pilotos do museu, que atuam em bairros de variadas cidades da região sudoeste do Brasil. Há interface com o sistema de documentação, o que possibilita a busca por fotografias e textos no acervo. Há *links* para ONGs e instituições ligadas ao museu.

O portal <https://museudapessoa.org/> é um museu virtual de histórias de vida. Fazem parte do seu acervo depoimentos, fotografias, documentos, desenhos, gravações em áudio e vídeo de pessoas célebres e anônimas. O portal é aberto à consulta e participação de toda pessoa que tenha o desejo de preservar e partilhar sua trajetória. Busca assim garantir o direito de todo ser humano de participar da História do seu lugar e da sua própria história.

Ao preservar, integrar e divulgar experiências de vida pela *Internet*, o portal visa transformá-las em fonte de conhecimento e contribuir com a formação de uma nova memória social.

A ideia original era preservar depoimentos de quem acumulou experiências de vida ao longo de décadas. Os jovens, porém, passaram à frente dos mais velhos e idosos, e estão decididos a fazer História. Desde 1992, o Museu da Pessoa vem recolhendo relatos de brasileiros de todo o país, famosos ou não, é o exemplo Alexandre José Barbosa Lima Sobrinho, advogado, jornalista, ensaísta, historiador, professor e político, que possui depoimentos em texto e som no acervo do museu, e de pessoas que não se destacam nos *media*.

Para Zilda Kessel¹, o Museu da Pessoa, que tem uma perspectiva do uso da tecnologia para a coleta e a socialização de histórias, vem se modificando com a mudança no uso das próprias tecnologias ao longo dos seus 27 anos. O portal atualiza o objetivo do museu, ou seja, poder ter fóruns de debate, imagens, sons, tudo articulado. Ele potencializa um objetivo, vem com variadas ferramentas. É um esforço de uso da tecnologia para a democratização.

Perante o gênero museológico, o ciber museu aparece como um *medium* mais aproximador entre todos, democratizando o acervo e com a preocupação maior em não

¹ Doutora em Educação, foi gerente do Educativo do Itaú Cultural, coordenadora de projetos e formadora do Museu da Pessoa.

elitizar os seus espaços, tornando o que seria uma ficção algo real. Mostrando o extremo daquele museu da Idade Média, restrito a uma ou duas classes.

Categorias como história, arte e etnografia são a demonstração dos campos mais abertos e propícios para o museu desenvolver uma comunicação mais democrática, com trocas, sem passividade, ao público. As três são partícipes do processo de criação dos cibermuseus, o que propiciou, em seus gêneros museísticos, a democracia respaldada numa interatividade entre medium e público, quando ambos constroem a informação.

Entre exemplos que podemos trazer aqui, está no campo das artes, o MUVA (MUVA [Museo Virtual de Artes El País] [s.d.], Fig. 2), hoje limitando-se ao Facebook. Esse projeto museográfico apresentou-se como um museu dinâmico e interativo que registrava, na *web*, as obras mais marcantes da arte contemporânea latino-americana. O MUVA permite conhecer áreas pouco exploradas, por vezes inacessíveis ou de muito difícil acesso. Com a sua plataforma, criada na década de 1990, foi possível acessar os trabalhos de artistas encontrados nas oficinas e em coleções particulares, desde os artistas mais jovens e emergentes até os mestres. Entre 2004-2010, ofereceu um amplo espectro de criatividade artística do Uruguai.

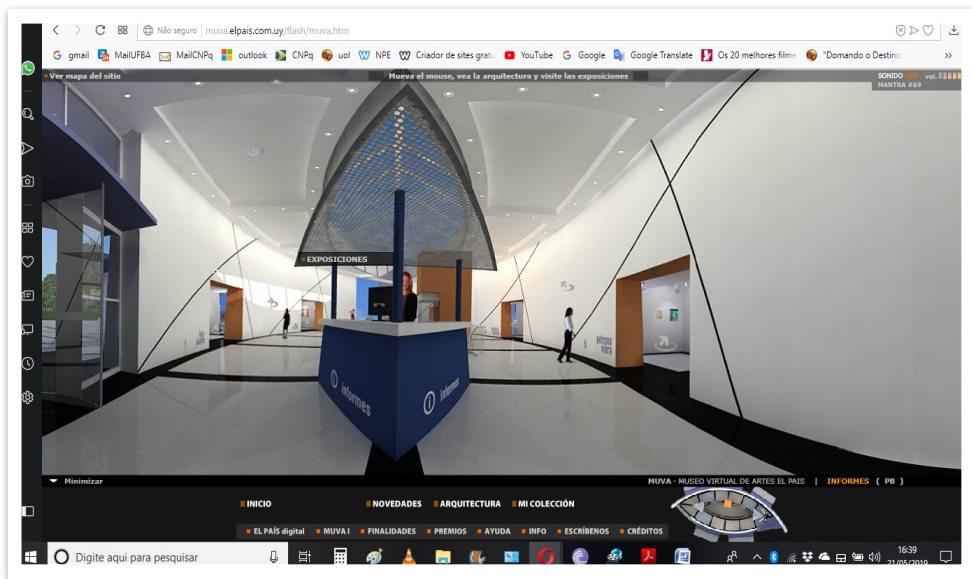


Fig. 2. Segunda versão do MUVA em 2019
Fonte: MUVA [s.d.]

No seu início, o MUVA foi administrado a partir de sua sede em Montevidéu, Uruguai, e entrou no ciberespaço em 20 de maio de 1997, hospedado no jornal *El País* digital,

que trazia o seu *link* na página inicial à esquerda no campo «Serviço», embora o endereço do MUVA fosse também independente, trazendo o *link* para o jornal. Todavia, hoje, o jornal não mais linka o museu.

Este cibermuseu, consagrado à arte e à cultura uruguaia, constituiu em um dos mais importantes *websites* do país. Suas galerias, nas duas primeiras versões na *web*, reuniam obras procedentes de ateliês de artistas, de coleções privadas e de museus, que eram impossíveis de serem admiradas de outra forma e que não eram facilmente acessíveis aos visitantes. Por outro lado, embora existindo no ciberespaço, e hoje limitando-se ao Facebook (Fig. 3), o MUVA ainda demonstra a importância da autenticidade, acessibilidade e idoneidade dos dados que apresenta e por isso se mostra respeitoso com as normas profissionais de um museu comum.

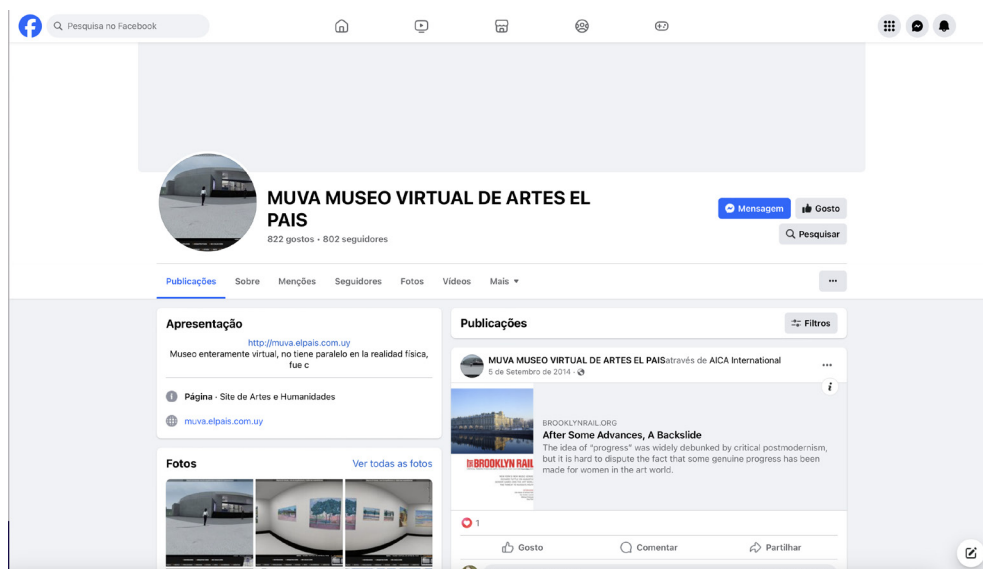


Fig. 3. MUVA no Facebook

Fonte: Facebook

A própria situação da arte uruguaia justificou a criação desse cibermuseu. Com efeito, os problemas enfrentados pelo mundo artístico do Uruguai estão vinculados às condições socioeconômicas que tornam difíceis a acessibilidade e a difusão. Os museus dispõem de infraestrutura pouco satisfatória, de coleções limitadas (nas quais a arte contemporânea não está bem representada) e praticamente não têm recursos para aquisições, daí a razão de muitas obras ficarem nos ateliês dos artistas ou serem vistas apenas em exposições temporárias.

Além disso, como a maior parte das obras e catálogos sobre arte uruguaia é publicada em espanhol e comercializada em escala nacional, não está disponível para o público estrangeiro. Assim, a criação do MUVA surgiu das frustrações e limites impostos pela situação socioeconômica do Uruguai na década de 1990.

Ora, algumas dessas dificuldades desaparecem no ciberespaço. O MUVA oferece análises, conhecimento, informações, testemunhos, bem como acesso a obras raramente visíveis. Para um pequeno país em desenvolvimento, ele constitui um meio rentável e economicamente viável de sustentar e encorajar a arte e a história da arte. Mesmo reduzido hoje ao Facebook, este cibermuseu proporciona aos habitantes dos quatro cantos do planeta a possibilidade de descobrir aspectos pouco explorados e, às vezes inacessíveis, de um pequeno país periférico, por meio de imagens e textos.

O MUVA e o Museu da Pessoa são dois exemplos da possibilidade de participação mais aberta, seja na categoria artística, seja no campo social, pelo debate e pela abertura à exposição daqueles que não ganham a oportunidade de fazê-lo em espaços tradicionais presenciais. Uma abertura que, em outros campos, se definem pelas histórias de vida e história de raças e nacionalidades.

3. INTERAÇÕES: NOVO GÊNERO?

Ainda falando em gênero museológico, a incursão da pesquisa identificou e nomeou aspectos que condizem com as atividades dos Museus presenciais. A nomeação, trabalhada a partir dos dados que os museus virtuais dispunham das suas interfaces, ajudou na criação dos conceitos para outros museus virtuais. O fator mais importante a relatar aqui é que aspectos da interatividade, pedagogia, tecnicidade e estrutura laboratorial de museus presenciais não estão disponíveis nos seus museus virtuais.

A paridade dos gêneros é pequena. Ou seja, os Museus presenciais que possuem aspectos interativos não têm, em muitos casos, a mesma correspondência em sua interface *online*. O mesmo acontece inversamente. Os trabalhos pedagógicos, laboratoriais e da ludicidade acontecem mais na arquitetura presencial, não são desenvolvidos na interface, e alguns museus virtuais desenvolvem outros tipos de atividades interativas — de linha pedagógica principalmente — que as suas interfaces presenciais não exercitam.

De «interação» e de «interatividade» sobressai um novo gênero aos cibermuseus. Sem sombra de dúvidas que a ótica primeira dos museus virtuais e cibermuseus é a interatividade, dada a arquitetura em que se encontram, com possibilidade de serem acompanhados com o *click* do *mouse* ou o *touch*, ser salvo no *HD*, *pendrive*, cartão ou *CD ROM* e *DVD*. Esses fatores já demonstram uma interatividade que o museu da *internet* incorpora e transmite.

Por interatividade, ao pé da palavra, baseando-se em um dicionário da língua portuguesa, compreende-se

o caráter ou condição de interativo; a capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação etc. de interagir ou permitir interação que, por sua vez, é entendida como a ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas, consubstanciando-se em uma ação recíproca. E ainda: Característica ou estado de interativo. Comunicação. Informática. Num sistema, mecanismo ou equipamento, a capacidade de possibilitar interação. Na informática, a capacidade de troca entre o usuário de um sistema informático e a máquina (computador), através de um terminal possuidor de uma tela visualização (Interatividade [s.d.]).

Interatividade, realidade virtual, inteligência artificial. Não faz muito tempo esses elementos eram considerados tão distantes que só pareciam fazer sentido quando os personagens do seriado *Jornada nas Estrelas* enfrentavam uma batalha no hiperespaço. A grande maioria dos telespectadores prestava atenção à trama, deslumbrava-se com os efeitos especiais, mas não compreendia absolutamente nada do que se estava falando. As coisas mudaram.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje com a popularização do computador, *tablet* ou *smartphone*, grande parte da população, sobretudo a que possui maior poder aquisitivo para as tecnologias², não se assusta mais quando se mede a vida em *terabytes*. Hoje se torna necessário saber na ponta da língua o significado das mesmas expressões cunhadas nos seriados de ficção científica.

As tecnologias que vão ditar as regras do jogo nesse século já estão incorporando as paisagens dos grandes centros urbanos do planeta numa velocidade gigantesca. E nesse contexto os museus, *in genere*, vêm aprimorando o quesito interatividade, com soluções que ultrapassam a simples visita.

O sistema torna-se um ambiente de educação, de diversão e facilitação, procurando adaptar os seus conteúdos às características dos utilizadores, principalmente de crianças, com as atividades mais envolventes que aguçam as noções de reflexo, conhecimento e os próprios aspectos lúdicos.

É importante pensar na interatividade homem-máquina-interfaces eletrônicas, quando se visualiza os museus na *internet*, principalmente os cibernuseus, que são os responsáveis por uma interação mais profunda, onde as pessoas não apenas se envolvem em contatos, entretenimentos e encontros, mas também na própria criação do museu e na reciprocidade que haverá em termos de acervo, tanto para quem interagiu, criando,

² Quando falamos em tecnologias digitais, é bom lembrar que grande parte da população, em todo o mundo, não possui acesso a elas.

como também para quem terá a oportunidade de verificar o acervo, interagir-se e iniciar contato com «todos». É a demonstração da criação e compartilhamento mais profundo de acervos mais dinâmicos e de conteúdos mais ricos.

É de fundamental importância a questão da interatividade e interação quando se fala em museus situados no ciberespaço. A lógica inicial é lembrar que há *links*, ícones e toda uma ação hipertextual, e não mais portas, corredores, pisos e pantufas. Isso já demonstra uma interação com a interface digital do museu físico. Mas se for analisado mais a fundo a diversidade de museus perceber-se-á caixas de diálogo, *chats* e redes sociais, exposições, processos lúdicos, jogos, sons e vídeos.

Para aprofundar e estabelecer uma certa tipologia das formas de interatividade presentes nos museus presenciais e cibermuseus tem-se que considerar três critérios. Em primeiro lugar, verificar se a relação se estabelece com um dispositivo mecânico programado ou com outro ser humano. Em segundo lugar, poder-se-ia considerar um critério quantitativo em função do grau de incidência que se estabelece. E, finalmente, também seria preciso considerar se o resultado da interação se torna circunscrito no âmbito privado ou, do contrário, alcançando uma dimensão pública.

Quantitativamente e com relação ao nível do potencial de interatividade, também se pode estabelecer diversos níveis de intervenção do público. Um primeiro nível ofereceria mecanismos de contato entre o visitante do cibermuseu e do museu virtual e os responsáveis pelos diversos setores disponíveis no *site*, que vão dos subsistemas museológicos ao *design* da informação. Isso pode acontecer em *chats* do museu virtual ou *links* abertos para as redes sociais.

O segundo nível permitiria ao internauta participar de algumas atividades propostas pelo museu virtual, seguindo roteiros preestabelecidos, e.g., possibilidade de pintar o quadro do dia ou de desmontar uma estrutura de ferro. Os objetos nesse caso são disponibilizados não a partir do visitante, mas pelo museu virtual.

O terceiro nível permitiria ao visitante gerar conteúdo de uma forma controlada para os responsáveis pelo *site*, conquanto que um quarto nível permita aos usuários converter-se em coautor dos conteúdos do museu e modificar livremente a informação inicial oferecida. É o caso do Museu da Pessoa, que oferece a inserção da história de vida em texto e imagens, podendo aquele que inserir a sua história fazer um complemento ou modificar o texto. Um exemplo que pode ficar apenas no terceiro nível, sem converter-se ao quarto, são os fóruns de debate, existentes tanto nos cibermuseus quanto nos museus virtuais.

Os fóruns de debate possuem moderadores e as temáticas são criadas pelo museu. Isso significa que há um controle, algo central, que marca e determina, são os limites, resquícios do velho museu tradicional, embora siga também a ótica cibercultural de muitos fóruns e grupos no ciberespaço, com os seus moderadores. Mesmo com esse quesito,

há uma abertura a qualquer pessoa participar, o que demonstra uma democracia ainda maior, indistinto do lugar, do horário e de quem quer contribuir com o próprio museu. Ares de um novo gênero.

REFERÊNCIAS

- FERNANDES, Florestan, 1978. *Sociologia e sociedade*. Rio de Janeiro: Livros técnicos e científicos editora, pp. 106-123.
- Interatividade, [s.d.]. Em: *Dicio, Dicionário Online de Português* [Em linha]. *Dicio, Dicionário Online de Português* [consult. 2022-10-23]. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/interatividade>.
- MUSEU DA PESSOA, [s.d.]. *Home page* [Em linha]. Museu da Pessoa [consult. 2022-10-23]. Disponível em: <https://museudapessoa.org/>.
- MUVA [MUSEO VIRTUAL DE ARTES EL PAÍS], [s.d.]. *Home page* [Em linha]. MUVA: Museo Virtual de Artes El País [consult. 2022-10-23]. Disponível em: <https://www.facebook.com/people/MUVA-MUSEO-VIRTUAL-DE-ARTES-EL-PAIS/100069436341144/>.
- OLIVEIRA, J. C. A., 2019. *O cibernuseum: sistemas, acervos, informação*. Curitiba: CRV.
- SIMONDON, Gilbert, 1958. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier.
- Tecnicismo, [s.d.]. Em: *Dicio, Dicionário Online de Português* [Em linha]. *Dicio, Dicionário Online de Português* [consult. 2022-10-25]. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/tecnicismo/>.