

O MUSEU NA ERA DO CIBERESPAÇO

José Cláudio Alves de Oliveira (*)

Resumo:

O presente artigo procura apresentar o museu e as suas perspectivas diante das novas tecnologias, sobretudo na cibercultura. O texto retrata o museu presencial (MP) e o museu digital (MD), ambos procurando o caminho infinito do ciberespaço, apresentando os seus acervos e exposições, elucidando a memória social, fruto do patrimônio cultural da humanidade, agora visto universalmente, em qualquer lugar. Traz Referências de teóricos como Pierre Lévy, Niklas Luhmann, Paul Virilio e outros.

Palavras-chave: cibercultura, museu, ciberespaço, memória social.

Abstract:

This article shows the museum and yours perspectives in front of news technologies, principally on the cyberculture. This text shows the traditional museum (TM) and the digital museum (DM), both looking for the infinity way of the cyberspace, showing yours objects and exhibitions, revealing the social memory of the cultural patrimony of the humanity, now for all, to everybody, in some place. It brings references of theoreticians as Pierre Lévy, Niklas Luhmann, Paul Virilio and others

Key-words: cyberculture, museum, cyberspace, social memory.

Desde quando os museus se abriram para experiências em novos ambientes, os seus espaços foram se transformando e se aproximando das novas estéticas, categorias e dos perfis paisagísticos e sociais que os cercam. Além disso, os museus passaram também a acompanhar a evolução tecnológica e a enquadrar suas linhas de trabalho e desenvolvimento científico em novas perspectivas, e.g., a informatização dos bancos de dados iconográficos (BDIs) de grandes museus, que facilitou a criação de *CD-ROMs* e o reconhecimento do ciberespaço como caminho para uma nova arquitetura museística.

Da diversidade existente entre os museus pode-se verificar a permanência dos tradicionais Museus-Casa e dos Museus-Jardim, numa demonstração de continuidade da estética museística que remonta à Antigüidade clássica (BARRETO, 2000). Dentro dessa observação, e ainda

* Professor do Departamento de Museologia da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pesquisador do CNPq. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela FACOM-UFBA. E-mail: claudius@pesquisador.cnpq.br

verificando o campo arquitetônico, pode-se notar o grande empreendimento das instituições museológicas em construir edifícios que consolidam uma proposta que objetiva a arte e os ambientes. Nesse sentido, uma nova concepção museográfica envolve hoje projetos que prevêm filiais institucionais em vários cantos do mundo, a exemplo da *rede* Guggenheim e Louvre.

A partir do início dos anos 90 com o advento da Internet, os museus viram o ciberespaço como um possível caminho para a divulgação de acervos e da própria marca do museu. Com isso, surge um conceito de museu que “decorre do nascimento de uma nova sociedade: a sociedade da informação, e da sua cultura. Estas se definem por uma mudança contínua que afeta todas as esferas da vida e, decorrentemente, também a uma mudança continua do sentido e do valor” (LLUSSÀ, 2002). Além disso, levando em conta essa mudança sócio-comunicacional, na “sociedade em rede é o espaço, não mais físico, mas de fluxos de informação, que passa a organizar o tempo” (LEMOS 2001, p.17).

A WWW abriga todo tipo de publicação. Um museu presencial (MP) que cria a sua interface digital *on-line* torna-se muito mais que uma publicação tradicional, uma vez que auferes os benefícios do hipertexto, da *hipermídia* e o do ciberespaço.

Portanto, os museus, como qualquer instituição, estão presentes na rede mundial de computadores. A criação de *sites* de museus proliferou a partir da década de 90, mas muitos museus ainda nem possuem *sites* institucionais. E muito deles possuem *sites* cujo único objetivo é divulgar atividades da instituição.

O seu acesso pela Internet possibilita ao espectador todas as vantagens decorrentes da informação dos processos comunicacionais. Um museu digital (MD) é parte desse grande hipertexto eletrônico que é o ciberespaço. (HAUPT, 1998, p.12).

O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona). Não chega a ser uma novidade absoluta, uma vez que o telefone já nos habituou a uma comunicação interativa. Com o correio (ou a escrita em geral), chegamos a ter uma tradição bastante antiga de comunicação recíproca, assíncrona e à distância (LÉVY, 1999, p.49)

Resumindo, a extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da “economia da sociedade” (Id.), mas que também agrega formas comportamentais quando se pensa nas possibilidades existentes na “quebra” da barreira tempo-espaço que está além do rádio e da televisão tradicionais – ou seja, transmitidos via satélites em aparelhos exclusivos.

"**Cyberspace is a new form of perspective.** It does not coincide with the audio-visual perspective which we already know. It is a fully new perspective, free of any previous reference: it is a *tactile perspective*. To see at a distance, to hear at a distance: that was the essence of the audio-visual perspective of old. But to reach at a distance, to feel at a distance, that amounts to shifting the perspective towards a domain it did not yet encompass: that of contact, of contact-at-a-distance: tele-contact." (VIRILIO, 2000, p.1)
(¹)

Este mundo construído sobre as redes de telecomunicações abriu aos museus uma era de grandes possibilidades. Sabe-se que os museus são na atualidade um dos empreendimentos culturais mais bem sucedidos, principalmente quando se fala dos grandes museus na Europa, EUA, México, Egito e de alguns Estados do Brasil, que, além de atraírem milhões de turistas todos os anos, exaltam a imagem de cada nação através da arte, da história, etnologia e criações diversas acontecidas em cada lugar, fonte para a identidade cultural e incursões científicas. Eles se constituem naturalmente em objeto de interesse público, uma vez que são guardiões e zeladores do patrimônio cultural.

Quando se visita os MDs tem-se a possibilidade de se transportar imediatamente a outros lugares, construir um percurso original, investigar, gravar textos, sons e imagens. O visitante do MD é um leitor ativo que traça seu caminho sem se restringir a um roteiro pré-existente. Ele organiza o seu próprio circuito dentro dos seus interesses. Nesse sentido trabalha a sua *poiese*, onde em um *sistema/ambiente* a sua organização se desenvolve – a partir da observação – numa “varredura” hipertextual que é a tentativa de organizar o seu mundo perceptivo em um caminho que indica a ligação de tudo, o ciberespaço. (LUHMANN apud STOCKINGER)

A noção de ambiente não deve ser vista como uma categoria-resto. Ambiente não é aquilo que sobra quando se subtrai o sistema. Pelo contrário, a relação ambiente/sistema é constitutiva para a realidade, e não apenas no sentido do ambiente estar aí apenas para a “manutenção” do sistema, seu abastecimento com energia e informação, como T. Parsons ainda postulava. “Para a teoria de sistemas autoreferenciais o ambiente é antes de mais uma pressuposição da identidade do sistema, porque identidade é apenas possível quando há diferença... Nem ontologicamente, nem analiticamente o sistema é mais importante do que o ambiente. Porque ambos é o que são apenas em relação ao outro”. (LUHMANN apud STOCKINGER, 2001a)

Essa razão *autopoiética* enquadra-se em dois sistemas: o psíquico, que se baseia em processos de pensamento – observação, percepção, inclusão ou exclusão – sentimentos etc., e o

¹ “Ciberespaço é uma nova forma de perspectiva. Ela não coincide com a perspectiva áudio-visual que nós já conhecemos. Ela é uma perspectiva plena, fácil de qualquer referência prévia: É uma *perspectiva táctil*. Para ver à distância, para ouvir à distância: que era a essência da velha perspectiva audiovisual. Mas para alcançar e sentir a distância, equivale mudar de perspectiva para um domínio ainda não paralelo: o contato, contato-à-distância: tele-contato”.

social baseado em processos de comunicação, já que o visitante do museu receberá mensagens, informações e formas bi e tridimensionais impulsionadas à contemplação, criticidade, apreensão ou estranhamento.

Isso equivale dizer que o museu, visto como sistema, é planejado para disponibilizar aos públicos comum e específico, ao turismo e universidades, uma organização partilhada de objetos, textos, circuito e espaço, para que o impulso do observador ao museu não se perca diante da imensidão museográfica, como acontecia no século XVIII e até meados do XIX, nas miscelâneas dos gabinetes de curiosidade, onde tudo era acumulado sobre tudo em poucas salas, sem sistematização. Embora ainda se perceba algumas miscelâneas em museus pelo mundo e até no ciberespaço. São lugares museais em que o pesquisador teria de iniciar uma *autopoiese*, além de imaginar como seria a do museu. É comum em arquivos e museus, no Brasil, pesquisadores, além de fazerem os seus próprios trabalhos, “ajudarem” na organização de subsistemas, fundos, séries e arquivos.

Apesar de novas realidades espaciais e temporais perpetuarem o dia a dias das pessoas, oferecidas pelas novas tecnologias, os MPs, com suas construções sólidas, continuam sendo os locais que abrigam obras que pretendem ser vistas e fruídas lá onde estão. “Jamais, em proporção, as obras de arte atingiram tão elevado preço, jamais se viu tantos consumidores comprimirem-se nos museus”. (DEBRAY, 1994, p.239) Prova disto é o aumento quantitativo dos MPs no mundo, assim como se pode observar com a imprensa, livros, TV, etc.

Além disso – e aqui cabe uma crítica – os MPs possuem um caráter hipertextual mais rico do que o MD. Pode ser uma ilogicidade, mas é um fato. O pesquisador, em um MP, pode ter uma biblioteca e um BDI que proporcionem suporte às informações sobre o seu objeto de pesquisa. Embora tenha que sair de casa, viajar e obedecer aos horários do museu. Isso porque o MD ainda não abriga conteúdos informativos e perceptivos dos (e sobre os) objetos de uma forma totalizadora. Os museus disponíveis na *net* ainda não possuem um terço de seus objetos disponíveis, o que é uma contradição com a *mídia* museu. A hipertextualidade nos MDs possui um baixo valor quantitativo de informações sobre uma peça do acervo. Os objetos mais prejudicados são os tridimensionais, sem a tridimensionalidade que o observador poderia perceber, analisar etc. Além de ainda não dispor de fontes bibliográficas em hipertexto sobre o acervo.

Sem dúvidas que o ciberespaço encurta tempo e espaço e nos faz partilhar relações à distância. Nesse sentido, o MD, parte integrante de um *cibersistema* estaria diretamente ligado ao que seria a própria visitação e pesquisa ancoradas na percepção do observador/pesquisador. ⁽²⁾

Em 1971 Ellin publicou o seguinte texto, referindo-se ao museu e ao uso da informática:
(³)

“Enquanto os museus desempenham o papel de conservadores, em geral têm demonstrado serem pouco convencidos do interesse existente em colocar à disposição do público informação atualizada sobre os objetos que guarda. Porém, a conservação, restauração e preservação das coleções eram objetivo da maior atenção, mas, pelo contrário não se atendem devidamente aos arquivos possuidores de preciosos dados sobre os mesmos, dados inclusive impossíveis de encontrar em outra parte. Com efeito, esses dados dos museus, que representam a maior informação secundária sobre o patrimônio artístico e cultural se encontram dispersos nos arquivos de milhares de museus em todos os cantos do mundo. Arquivos que seguem às vezes métodos arcaicos de catalogação.

“Os conservadores, especialistas, estudantes e outras pessoas que necessitam com freqüência de dados, têm aceitado por muito tempo tal estado de coisas. Hoje, sem dúvidas, parece que se inicia um caminho a este respeito. Como as coleções públicas, artísticas e científicas continuam crescendo em progressão geométrica, já é impossível enfrentar a proliferação da documentação correspondente com os velhos métodos. Com os especialistas de outras disciplinas, o museólogo deve trabalhar com uma área de informação que cresce sem parar.

“É evidente que os métodos correntes de registro e de catalogação empregados pela maioria dos museus não são aptos para solucionar o problema. Tem que recorrer aos computadores para poder tentar chegar ao controle sobre nossos arquivos. Todo sistema de informática destinado a responder às necessidades atuais e futuras dos museus não somente deve ser concebido para que estejam informados corretamente sobre suas próprias coleções mas também com vistas à criação de arquivos centrais, o banco de dados, onde devem estar distribuídos os objetos do museu de uma vasta região geográfica.

² STOCKINGER, G. *O paradigma sistêmico. Para uma visão holística da comunicação e da sociedade*. Tópicos de aula. Em PPT. Salvador: Facom/UFBA, 5/5/2001.

³ ELLIN, Everett. “O futuro dos computadores no mundo dos museus”. In: **Museum**, 1, 1970-71. A partir da versão em espanhol, com tradução livre na íntegra.

“O sistema atual que consiste em armazenar os dados relativos a cada objeto unicamente nos locais da instituição possuidora do objeto, não permite a criação de uma fonte central que ofereça a documentação escrita ou visual desejada. Por esta razão, é sumamente árduo realizar um estudo, ainda que simples, sobre um conjunto de obras de arte, ou de tecer conclusões do exame comparativo de grupos importantes de objetos. Inclusive a tarefa menos complicada de localizar obras para montar uma exposição apresenta hoje dificuldades que desanimam o mais otimista. Sem os arquivos centrais, nos quais se registram com computador os dados sobre o conjunto das coleções públicas nos principais domínios de atividade dos museus, será cada vez mais difícil tecer investigações originais e inclusive compartilhar com o ensino superior e suas áreas. A existência de sistemas de informação de envergadura facilitará as atividades cotidianas dos museus e também abrirá novas possibilidades de investigação, até agora consideradas impossíveis pelo esforço e tempo que requerirá com os métodos antigos.

“Poder-se-ia, por exemplo, conectar os sistemas de informação dos museus a banco de dados consagrados a outras disciplinas com o que se estimularia, em primeira via, o diálogo entre especialistas em áreas que apresentam assuntos de interesses comuns.

“Os primeiros esforços para aplicar a informática às atividades dos museus datam de 1967, quando se iniciaram vários projetos com objetivos similares em diversas regiões do mundo. Entre os projetos de caráter inovador, podemos citar os que estão sendo realizados na Inglaterra, França e EUA..

“Existem poucos museus com grandes coleções para justificar bastante, sobre a base do museu em si, os gastos de registro em computar o seu próprio catálogo. É o caso do Museu de História Natural do Smithsonian de Washington, do MOMA em Nova York ou do Museu Nacional de Antropologia do México. O problema deve ser encarado na escala nacional e regional.

“Graças à informática, podemos aproveitar uma documentação cada vez mais abundante com tanta facilidade, mesmo se tratando de fichários pessoais. O futuro não está circunscrito nos limites da tecnologia atual, pelo contrário, dependerá da imaginação e inteligência com que adaptemos a computação a nossas necessidades”.

O curioso texto de Ellin mostra a perspectiva de crescimento do pensamento sobre museus diante da tecnologia da informática que se desenvolvia àquela época. Além disso, mostra,

como num texto de ficção, a projeção para o mundo digital onde também se encontra hoje o MD, o ciber museu (CM), o *DVD* e o *CD ROM*. Talvez Ellin não vislumbrasse museus com interfaces digitais ou sem plataformas arquitetônicas tradicionais, hoje algo concreto. Importante também verificar em suas palavras a questão da troca e circulação da informação entre museu, usuários e outras instituições.

O uso dos computadores nos museus veio revolucionar os métodos de documentação e da exposição. Há uma evolução no campo da documentação, nas redes internas, na forma documental, que levou os museus sistematizados a “abandonarem” a ficha de identificação e o inventário de papel.

Assim como o uso da Internet pelos museus ainda é algo relativamente recente, as discussões sobre esse uso também o são. Em 1991, realizou-se em Pittsburgh, na Pensilvânia, EUA, a primeira conferência sobre o uso da *hipermídia* e da interatividade nos museus. Mais conhecida pela sigla ICHIM - International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums ⁽⁴⁾ - esta conferência tem se realizado bianualmente nos Estados Unidos e em alguns países da Europa para discutir as questões sobre o uso das novas tecnologias nos museus. O objetivo dessas conferências é promover o potencial da *multimídia* interativa nos programas dos museus. Nesse sentido também, em 1993, o MDA ⁽⁵⁾ - Museum Documentation Association - organizou em Cambridge um congresso sobre Museus e Interatividade. Este congresso dava ênfase ao uso de *multimídia* nos museus.

Em relação ao uso da Internet pelos museus, os primeiros debates surgem em 1997 quando foi realizada em Los Angeles a primeira conferência sobre museus e Internet. Chamadas de **Museums and Web** ⁽⁶⁾, essas conferências são realizadas anualmente nos Estados Unidos e Canadá e têm como objetivo reunir os profissionais dos museus, principalmente aqueles ligados às áreas das novas tecnologias, para discutir as questões relacionadas ao uso da Internet pelos museus, do patrimônio cultural digitalizado e dos softwares que trabalham com os suportes da memória social.

⁴ - As informações sobre todas as conferências já realizadas encontram-se no site da instituição Archives & Museums Informatics, no endereço <http://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>.

⁵ - O MDA é uma organização, criada na Inglaterra em 1977. Tem como objetivo desenvolver atividades de discussão, publicação e formação na área de documentação museológica. Mais informações sobre suas atividades podem ser obtidas no site do MDA: <http://www.mda.org.uk>.

⁶ - Os programas das discussões, bem como a publicação dos *papers* das conferências podem ser consultados no site <http://www.archimuse.com/conferences/mw.html>.

As discussões sobre as novas tecnologias nos museus, ligadas ao ICOM, órgão da UNESCO que cuida dos museus pelo mundo, são efetuadas pelo seu comitê de documentação, o International Committee for Documentation (CIDOC). O CIDOC possui um grupo de trabalho específico sobre o uso da Internet. Criado em 1992 durante o encontro do ICOM em Québec, esse grupo de trabalho começou a produzir durante o encontro na Noruega, em 1995, um documento ⁽⁷⁾ sobre o uso de *multimídia* nos museus. Em 1996 o documento foi finalizado e traçou algumas diretrizes sobre o novo desafio para os museus. O objetivo é esclarecer questões fundamentais sobre *multimídia* e a preservação do patrimônio através do uso das novas tecnologias nos museus.

A Internet possibilitou transformar átomos em *bits*. Ou seja, matéria palpável (objetos) em código binário. E segundo Nicholas Negroponte (1996) o bit “[...] não tem cor, tamanho nem peso e pode viajar à velocidade da luz”. Nesse sentido, os museus passam a trabalhar com referências patrimoniais digitais na Internet. E, portanto, passíveis de serem analisadas de várias formas. Nesse sentido, a Internet possibilitou aos museus interagir de forma globalizada, alterando a noção de tempo e de espaço. Ou seja, o museu na Internet nunca fecha, pois “L’accessibilité des musées sur les réseaux informatiques permet d’atteindre le grand public et de toucher la nouvelle génération de visiteurs de musées ‘en ligne’ ⁽⁸⁾.” (BALIGAND, 1998, p.195)

Na Internet é preciso, pois, abstrair os conceitos de tempo e espaço e logicamente, abrir mão da exposição tridimensional tradicionalmente usada pelos museus como forma de divulgação de seu acervo. Além disso, a Internet possibilita visitas virtuais e pode atrair mais público para a visita ‘real’ (GARCIA, 1999, p. 515). Ou seja, além de ser um cartão de visitas do museu, a Internet possibilita o acesso ao patrimônio de uma forma mais ampla. O acesso ao patrimônio pode ser universalizado através da Internet.

Atualmente um grande número de museus possui *sites* institucionais. Como qualquer instituição do século XXI, os museus também buscam levar ao grande público informações sobre o conteúdo do seu acervo e sobre as atividades culturais desenvolvidas em seu espaço. Assim, o uso da Internet como meio de divulgação e comunicação possibilitou aos museus uma interação maior com os utilizadores. Além da criação de *sites* com informações sobre o conteúdo de seu acervo, os museus utilizam também dos meios de comunicação próprios da Internet: *e-mails*,

⁷ - O documento final produzido pelo grupo de trabalho pode ser encontrado no site do CIDOC, pelo endereço <http://www.willpowerinfo.myby.co.uk/cidoc/multi1.htm>

⁸ - Tradução livre: “A acessibilidade dos museus nas redes informáticas permite atender ao grande público e tocar a nova geração de visitantes dos museus *on-line*”.

boletins, etc., para divulgar o trabalho desenvolvido. Segundo Maria Luísa Bellido Gant (2001), os museus transformaram a Internet num espaço para a apresentação de seus boletins, folhetos e catálogos, facilitando a divulgação de suas atividades.

O uso da Internet pelos museus

Uma questão que se coloca é **como** a Internet é usada pelos museus. Mais do que um veículo de comunicação, a Internet permite uma maior interação com o público, mas também com os especialistas. Além do uso como uma ferramenta de marketing, mencionada por Lévy (1999), a Internet possibilita a montagem de redes de conexão entre várias instituições afins e com objetivos convergentes. Este uso pode ser feito através de listas de discussões, fóruns, rede de comunicação, etc. Em 1994, Fátima Cofan Feijóo da Universidade Complutense de Madrid já fazia um alerta na revista de Museologia aos profissionais dos museus.

A Internet afectará las relaciones entre los profesionales del museo, por lo que debería existir una estrecha colaboración entre los museos con funciones similares, manteniendo lazos comunes mediante las discusiones *on-line* de los miembros y colaboradores para mejorar el producto de su trabajo ⁹. (COFAN FEIJOO, 1994, p. 35)

Outras formas de uso da Internet pelos museus são colaborações multi-institucionais. Nesse caso, a instituição responsável pelo projeto convida outras instituições a participarem com conteúdos específicos, criando exposições permanentes na Internet. Um exemplo disso é a exposição ‘Museus e Milênio’, promovida pelo Museu da Civilização de Québec em 2000. (V. Figura 1) O Museu da Civilização convidou várias instituições museológicas de todo o mundo para criar ou expor conteúdos dos seus acervos relativos ao século XX. O resultado foi uma exposição multifacetada de questões culturais e patrimoniais de vários museus no mundo. Nesta exposição colaboraram doze museus de várias partes do mundo, incluindo o Brasil. Este tipo de colaboração, embora mais raro, é de fundamental importância, pois permite que os museus usem a Internet no seu principal objetivo: na globalização da cultura. Infelizmente, a maioria dos museus ainda não viu a potencialidade de utilizar a Internet para este tipo de colaboração

⁹ - Tradução livre: “A Internet afetará as relações entre os profissionais do museu, pelo que deveria existir uma estreita colaboração entre os museus com funções similares, mantendo laços comuns mediante as discussões on-line dos membros e colaboradores para melhorar o produto do seu trabalho.”

interinstitucional. Para a grande maioria das instituições a Internet serve apenas como um grande painel para afixar suas informações institucionais, e não como uma ferramenta de troca e entrelaçamento de referências patrimoniais.

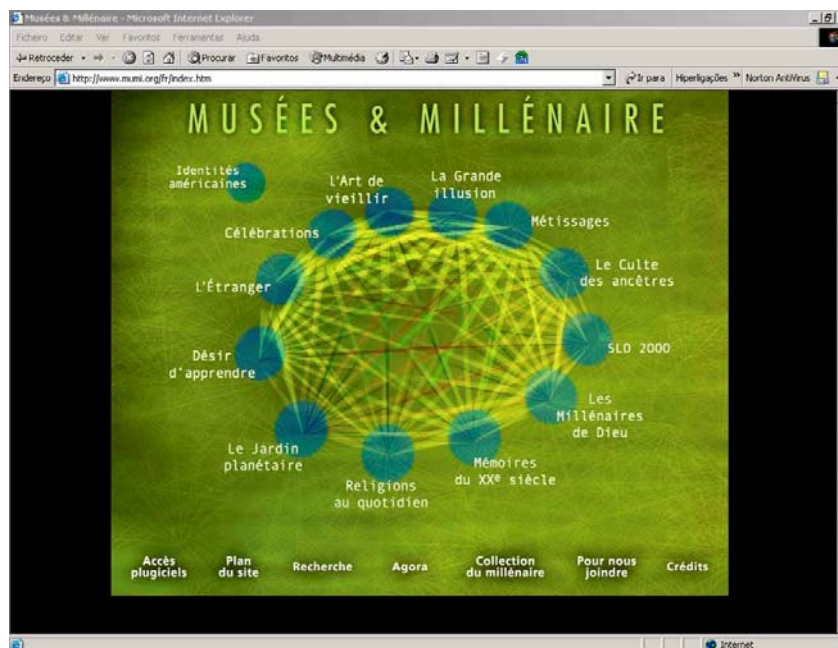


Figura 1. Página inicial da exposição virtual “Musées et Millénaire”

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

Acesso em julho 2007

Cibermemória: museu e sociedade

A sociedade tende a se modificar diante das novas estruturas tecnológicas. As cidades modificam nos seus aspectos paisagísticos, com torres, sinais, caixas eletrônicos, quiosques *multimídia*, serviços *on-line*, mutando a arquitetura urbana. Os aspectos psicossociais e antropológicos são alterados no movimento do dia-a-dia. As filas não são as mesmas. O contato entre as pessoas torna-se mais rápido com a utilização de cartões magnéticos, principalmente nas agências bancárias; muda aquele pequeno ou grande momento em que o cidadão faz a amizade ou “puxa o ‘bate-papo’”. A influência tecnológica é inegável na sociabilidade. (PALÁCIOS, 1996)

Para André Lemos, a tecnologia, “que foi o instrumento principal da alienação, do desencantamento do mundo (Weber) e do individualismo burguês vê-se investida pelas potências da sociedade. A cibercultura que se forma sob os nossos olhos mostra, para o melhor ou para o

pior, é bom que fique claro, como as novas tecnologias estão sendo, efetivamente, utilizadas como ferramentas de convivialidade e de formação comunitária, perspectivas essas, principalmente em se tratando da tecnologia, colocada à parte pela modernidade (ativistas, terroristas, pedófilos, anarquistas, Ongs...). A cibercultura é a sociedade que se apropria da técnica”. (LEMOS, 1999)

Isso não significa o fim daquilo que é tradicional. Bancos financeiros, bancas de jornal, museus, universidades etc. continuarão existindo nos seus *ambientes físicos*, ou seja, de pedra, “reais” ou em “átomos” como fala Negroponte (NEGROPONTE, 1995). Hoje se pode pensar na técnica, no meio tecnológico como extensão e comunicação da sociedade, da história e memória. Certamente que o exemplo principal está na interconexão de linguagens, escritas, sons e produções variadas na rede mundial de computadores que possibilita o diálogo “todos-todos”. (LÉVY, 1999, p.63).

Os mundos virtuais para diversos participantes, os sistemas para ensino ou trabalho cooperativo, ou até mesmo, em uma escala gigante, a WWW, podem todos ser considerados sistemas de comunicação todos-todos. Mais uma vez, o dispositivo comunicacional independe dos sentidos implicados pela recepção, e também do modo de representação da informação. Insisto nesse ponto porque são os novos dispositivos informacionais (mundos virtuais, informação em fluxo e comunicacionais (comunicação todos-todos) que são os melhores portadores de mutações culturais,... (Id, Ib)).

A questão da memória vem emergindo como muito importante na cibercultura, com a multiplicação de projetos de memória local, nas comunidades. Hoje em dia, cada vez mais as pessoas percebem a importância de terem suas próprias histórias como tema e como essa construção de vínculos é importante para a própria auto-estima. Então é positivo ver a questão da memória em pauta e abordada com possibilidade de trocas de experiências mais rápidas.

Voltando-se um pouco para o passado, pode-se perceber uma convergência de maneiras diferentes de preservar a memória. A Internet é um espaço fundamental para isso hoje, desde que possa ser compartilhada e desde que o acesso seja democratizado. Os meios se somam. A preservação de som, imagem e texto permite que essa relação seja mais rica, desde que quem produz a informação possa se reconhecer no que está lá, de alguma maneira. Isso permite a criação de vínculos. As tecnologias, em si, não são nem positivas nem negativas, desde que a sociedade consiga se perceber ao ver sua história retratada.

O exemplo do www.museudapessoa.net, que utiliza da tecnologia, dando voz e preservando a experiência de pessoas comuns, é notório para exemplificar esse assunto que enaltece a história social e amplia o universo biográfico. A história é uma construção de narrativas, feita de vários pontos de vista. Quanto mais pessoas tiverem suas experiências preservadas, mais se garante a preservação da memória. No caso do www.museudapessoa.net, a expectativa é que muitos possam falar para muitos. A Internet torna-se um espaço útil e democrático, desde que a sociedade por inteiro faça uso conseqüente dela. (v. Figura 2)

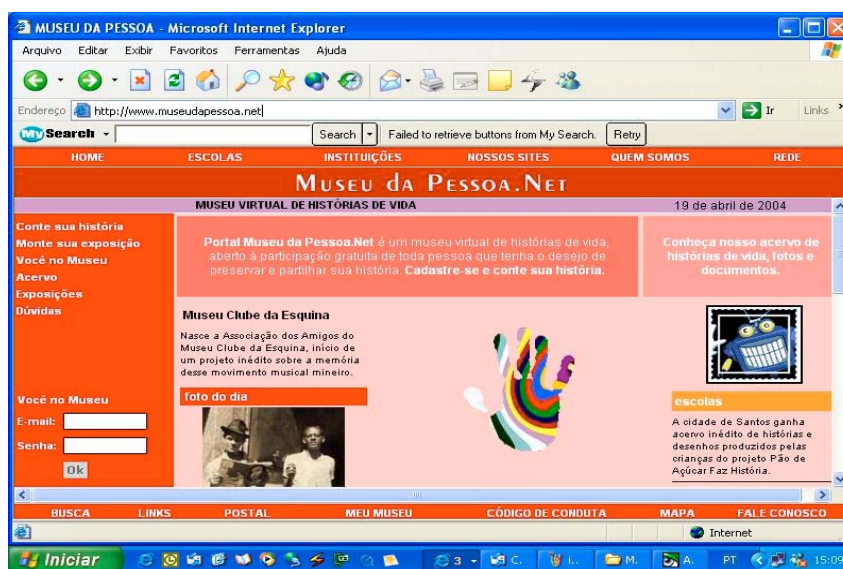


Figura 2. Home – www.museudapessoa.net
Acesso em julho 2007

Hoje, através de uma busca na Internet, pode-se encontrar um grande número de *sites* que mostram as mais diversas formas com que a história e a memória social se partilham. Nesses ambientes digitais novos museus estão se organizando. E neles a sociedade se coloca diante de um novo modelo, o das possibilidades de também ajudar na criação de acervos. Um acervo onde o próprio visitante, cidadão comum, guardará a sua história. É uma demonstração da democracia que os CMs vêm demonstrando desde 1994 num efeito totalmente oposto ao da pomposidade e do luxo de muitos MPs ainda existentes. (OLIVEIRA, 2004) Esse processo mostra a possibilidade do compartilhamento de dados histórico-pessoais e histórico-coletivos que valorizam a memória social, aquela que muda em cada período o espírito do tempo que a molda. O museu – dentre outras instituições – trabalha a memória social. Busca armazená-la, quantificá-

la, preservar atualizando e contextualizando os fatos, atitudes e valores humanos. É na **preservação** do que foi, do que é e daquilo que está sendo construído que o museu vem tornando sólido na sociedade.

Para Bergson, o universo das lembranças não se constitui do mesmo modo que o universo das percepções e das idéias. Bergson está centrado no princípio da diferença: de um lado, o par *percepção e idéia*; de outro o *fenômeno da lembrança* (BERGSON apud BOSI, 1979, p.8).

A observação de Bérqson a propósito da natureza e das funções da memória só pode ser avaliada com a devida justeza quando posta em relação com o contexto da sua obra filosófica, em que se interpenetram e se iluminam mutuamente as definições de memória, tempo, *devir*, energia, que trazem uma rica fenomenologia da lembrança que ele perseguiu em sua obra, bem como uma série de distinções de caráter analítico, que auxilia na compreensão do museu – e outras *mídias* – como sistema que objetiva, também, a preservação, processamento e divulgação de fatos, acontecimentos e histórias, questões pertinentes à lembrança, aos *flash backs* de um passado distante ou recente.

Aos dados imediatos e presentes dos nossos sentidos nós misturamos milhares de pormenores da nossa experiência passada. Quase sempre essas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais retemos então apenas algumas indicações, meros *signos* destinados a evocar antigas imagens. (BERGSON, 1999, p.183)

Segundo Ecléa Bosi, “o que o método introspectivo de Bérqson sugere é o fato da *conservação* dos estados psíquicos já vividos; conservação que nos permite escolher entre as alternativas que um novo estilo pode oferecer” (BOSI, 1979, p.9). A memória teria uma função prática de limitar a indeterminação (do pensamento e da ação) e de levar o sujeito a reproduzir formas de pensamento que já deram certo. Mais uma vez: a percepção concreta precisa valer-se do passado que de algum modo se conservou; a memória é essa “reserva crescente a cada instante e que dispõe da totalidade de nossa experiência adquirida” (Id.).

A figura 3 clareia o pensamento *bergsoniano* sobre a memória:

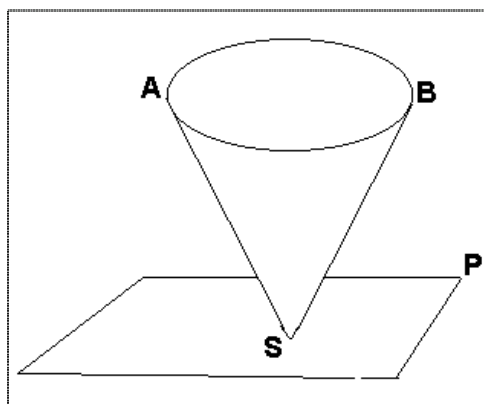


Figura 3. Esquema *bergsoniano* sobre a memória.

Onde: SAB= Totalidade das lembranças acumuladas na memória de uma pessoa; AB= acentada no passado, permanece imóvel; S= Figura em todos os momentos do presente de um indivíduo, avança sem cessar, e sem cessar toca em P que é o plano móvel da representação atual do universo do indivíduo. Em S concentra-se a imagem do corpo; e, fazendo parte do plano P, essa imagem limita-se a receber e a devolver as ações emanadas de todas as imagens de que se compõe o plano.

Embora em Bérqson a meta seja entender as relações entre a conservação do passado e a sua articulação com o presente, a confluência de memória e percepção, falta-lhe, a rigor, um tratamento da memória como fenômeno social.

O passado conserva-se e, além de conservar-se, atua no presente, mas de forma homogênea, num processo onde ocorrem lembranças independentes de quaisquer hábitos: “lembranças isoladas, singulares, que constituiriam autênticas ressurreições do passado”. Isso seria, para Ecléa Bosi a *Memória-Hábito*, que se adquire pelo esforço da atenção e pela repetição de gestos ou palavras. “Ela faz parte de todo o nosso adestramento cultural”. (Ib)

Há um outro tipo de memória social que está no outro extremo e que seria a “lembrança pura, quando se atualiza *Imagem-Lembrança*, traz à tona da consciência um momento único, singular, não repetido, irreversível da vida”. Ela tem “data certa: refere-se a uma situação definida, individualizada, ao passo que a *Memória-Hábito* já se incorporou às práticas do dia-a-dia”. Esta “parece fazer um só todo com a percepção do presente” (BOSI, 1979, p.9).

É essa lembrança e memória, guardada por cada um, em casa, em memoriais e até mesmo museus, que podem ser difundidas, socializadas para entendimento de fontes históricas, como

acontecimentos e fatos, para compreensão como fora o passado para a compreensão das mudanças até o presente, num ritmo *ex-post-facto* ⁽¹⁰⁾

Em sua obra "As tecnologias da inteligência", Pierre Lévy reserva a memória ao capítulo que reflete sobre a oralidade primária, a escrita e a informática. Nele, Lévy trabalha a palavra, a escrita, a história, o tempo, o esquecimento e a memória voltada, em sua concepção, no atual mundo e na cibercultura. (LÉVY, 1999b, p.78).

"Ao conservar e reproduzir os artefatos materiais com os quais vivemos, conservamos ao mesmo tempo os agenciamentos sociais e as representações ligados a suas formas e seus usos", (Id, p. 78).

A emergência da cibercultura provoca uma mudança radical no imaginário humano, transformando a natureza das relações dos homens com a tecnologia e entre si. Lévy (Ib) defende uma inter-relação muito próxima entre subjetividade e tecnologia. Esta influencia aquela de forma determinante, na medida em que fornece referenciais que modelam nossa forma de representar e interagir com o mundo. Através do conceito de "tecnologia intelectual", o autor supra citado discorre sobre como a tecnologia afeta o registro da memória coletiva social. O que se compreende é que as noções de tempo e espaço das sociedades humanas são afetadas pelas diferentes formas através das quais este registro é realizado.

Para resumir a discussão esquema criado por Mário Guimarães (1997) clareia bastante o assunto trazido por Lévy: (v. quadro 1)

Mudanças nas tecnologias intelectuais:	Mudanças no imaginário	: Mudanças na forma como as pessoas se relacionam entre si e com a própria tecnologia	
→	Surgimento de novos meios de sociabilidade	: São diferentes, porém estruturalmente semelhantes.	Exigem novos códigos, uma apropriação diferenciada.

Quadro 1. As mudanças sociais diante das novas TIs vistas por Guimarães a partir do pensamento de Lévy.

¹⁰ Algo "realizado ou formulado depois de certo fato e com ação retroativa". In: Dicionários Houaiss da Língua Portuguesa. Disponível em <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?stipe=k&verbete=ex-post-facto&x=11&y=6> . Acessado em 28 de setembro de 2004. O termo aplicado aqui referencia também ao tipo de pesquisa que leva o mesmo nome, cuja técnica é entrevistar pessoas (testemunhas) que possam testemunhar as mudanças ocorridas em determinados espaços, como ruas, jardins, bairros etc.. Método utilizado pela Sociologia, Turismo e Antropologia, que visa verificar as transformações ocorridas.

A memória humana possui dois momentos, o curto prazo e o longo prazo. O primeiro momento é considerado do trabalho, que mobiliza a atenção. “Ela é usada, e.g., quando lemos um número de telefone e o anotamos mentalmente até que o tenhamos discado no aparelho”. O segundo momento necessita de uma construção de uma representação “quando uma nova informação ou um novo fato surge diante de nós”, pois “esta representação encontra-se em estado de intensa ativação no núcleo do sistema cognitivo, ou seja, está em nossa zona de atenção, ou muito próxima a esta zona”. (Lévy, Id. 78).

A partir da história, da escrita e da palavra (a oralidade), preservar e mostrar os testemunhos dos fatos são uma forma de preocupação cultural com os signos que se transformam diariamente. Daí a articulação que Lévy faz com questões que vão do pai do texto impresso aos inventores do Ipod. Para Lévy, “à medida que passamos da ideografia ao alfabeto e da caligrafia à impressão, o tempo torna-se cada vez mais linear, histórico. A ordem seqüencial dos signos aparece sobre a página ou monumento”. (Lévy, Ib. 94).

Desde que a história se tornou efeito da escrita, trabalhada e discutida por personagens que a contextualizam, ela pode “ser constituída, fruto da dialética do ser e do devir...”, mas um devir “secundário”, relativo ao ser, capaz de “desenhar uma progressão ou um declínio”.

"A partir de então, a memória separa-se do sujeito ou da comunidade tomada como um todo. O saber está lá, disponível, estocado, consultável, comparável. Este tipo de memória objetiva, morta, impessoal, favorece uma preocupação que, decerto, não é totalmente nova, mas que a partir de agora irá tomar os especialistas do saber com uma acuidade peculiar: a de uma verdade independente dos sujeitos que a comunicam”. (Ib. 95).

A objetivação da memória como uma separação existente entre o conhecimento e a identidade pessoal ou coletiva. Lévy acredita que “o saber deixa de ser apenas aquilo que me é útil no dia-a-dia, o que me nutre e me constitui enquanto ser humano membro desta comunidade. [...] A exigência da verdade, no sentido moderno e crítico da palavra, seria um efeito de necrose parcial da memória social quando ela se vê capturada pela rede de signos tecida pela escrita” (LÉVY).

O que interessa aqui é que o estudo da escrita, palavra e memória são as palavras-chave do capítulo da obra que Lévy traça com o objetivo de mostrar os suportes que mostram os testemunhos, embora ele se prenda à escrita e ao armazenamento de dados. A escrita, que vai dos

poemas aos registros de Heródoto até chegar na difusão pós-Gutenberg. Os dados, trazidos das memórias digitais, que acumulam signos e representações de acontecimentos que são compartilhados entre sistemas – do tradicional ao cbersistema –, dos CDs à rede. Todos com fatores sociais, representativos do próprio pensamento e períodos históricos.

Ao analisar André Lemos (2001), sobre as *cibercidades*, e elucidando o projeto *Living Memory*, verifica-se que há um compartilhamento e troca de experiências e conhecimentos entre as pessoas em um ritmo mais acelerado quando há uma intercessão entre a cidade digital e a cidade real. Lemos acredita que tal processo é alcançado quando há a possibilidade de coleta, estoque e distribuição de “informação entre as pessoas”. Esse é o objetivo do CM, processando uma troca coletiva de grande dimensão, não mais local ou regional, sobre acontecimentos, histórias, *estórias*, enfim, “retratos da memória” não apenas transmitidos mas interligados em uma rede mundial.

Referências

Archives and Museums Informatics. Disponível em: <http://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>. Acesso em 29 de julho de 2007

BALIGAND, F. Musenor, le site Internet des musées du Nord-Pas-de-Calais. In: **Public et Projets Culturels**: un enjeu des musées en Europe. Paris: L'Harmattan, 1988. p. 194-197.

BARRETO, Margarita. **Turismo e legado cultural**. Campinas: Papirus, 2001. 119 p.

BELLIDO GANT, Maria Luisa. **Artes, museos y nuevas tecnologías**. Gijón: Trea, 2001. p. 342.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 291 p. il.

BÓSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: T.A. Queiroz, 1979. 402 p. il. (Biblioteca Letras e Ciências Humanas)

COFAN FEIJOO, Fatima. La Revolucion informática: como los avances tecnológicos estan cambiando los Museos. In: **Revista de Museologia**, n. 3, Octubre-Diciembre, 1994. p. 32-41.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**: uma história do olhar no ocidente. Tradução de Guilherme Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993. 373 p.

ELLIN, Everett. “O futuro dos computadores no mundo dos museus”. In: **Museum**, 1, 1970-71.

GUIMARÃES Jr, Mário José Lopes. **A cibercultura e o surgimento de novas formas de sociabilidade.** Santa Catarina: UFSC. Nov. 1999. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima>. Acesso em Nov. 2004.

HAUPT, Gerhard. “Os museólogos exploram um novo meio. É a internet uma alternativa adequada para a difusão das artes e da cultura no mundo inteiro? A América Latina avança ousadamente pela rede global”. **Humboldt**, São Paulo, n 76, p. 12-16, 1998.

LE MOS, André. Ciber-socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea., in Rubim, A., Bentz, I, Pinto, J.M., **Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea.** São Leopoldo: Unisinos, Compós, 1999, pp.9-22.

_____. Cibercidades. In: LEMOS, André, PALÁCIOS, Marcos. (org.) **As janelas do ciberespaço.** Porto Alegre: Sulina, 2001. p. 17

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1999a. p.

_____. **As tecnologias da inteligência.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34. 1999b. 203 p. 145-155

MDA. Disponível em: <http://www.mda.org.uk>. Acesso em 29 de julho de 2007

Musées et Millénaire. Disponível em: <http://www.mumi.org> . Acesso em julho 2007

Museu da Pessoa. Disponível em www.museudapessoa.net. Acesso em julho 2007

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Schwarcz Ltda, 1996. 265 p.

PALÁCIOS, Marcos. Cotidiano e sociabilidade no ciberespaço: apontamentos para discussão. In: FAUSTO NETO, A; PINTO, M. **O indivíduo e as mídias.** Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **Museus digitais e cibermuseus: sistema, objeto e informação dos bancos de dados iconográficos: problemas e perspectivas da pesquisa científica no ciberespaço.** Salvador: FACOM-UFBA, 2004. 640 p. il. Vols I, II (Tese de Doutorado)

STOCKINGER, Gottfried. Sistemas Sociais – A teoria sociológica de Niklas Luhmann. PreTextos. UFBA. Salvador, 2001a. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/Pos/pretextos>. Acesso em ago. 2001

_____. **Observação:** como elemento construtor e regulador de sistemas. Pontos de aula em PPT. Salvador: Facom/UFBA, 2001.

VIRILIO, Paul. **Cibermundo: a política do pior.** Lisboa: Teorema, 2000. p. 124.