

MUSEOLOGIA VIRTUAL NA PRÁTICA. O QUE É E QUAIS AS FUNÇÕES DE UM MUSEU VIRTUAL.

(Modalidade de trabalho: Apresentação oral)

As novas tecnologias têm sido gradativamente apropriadas pelos museus. Isso possibilita um salto na qualidade do dia a dia de trabalho, do serviço prestado e na possibilidade de novas atividades. Essas tecnologias também possibilitaram novas formas de manifestações do fenômeno museu (MAGALDI, 2010). Esta pesquisa visa discutir as possibilidades de ação no campo da museologia social por meio do museologia virtual, realizando um estudo de caso com um museu virtual. Esse trabalho irá somar as discussões existentes sobre os campos da museologia social e virtual e suas possibilidades de interação.

Segundo Pierre Lévy, o que se entende como virtual vem do termo *virtualis* derivado de *virtus*, em latim, relativo à força, potência. Filosoficamente o virtual é o que existe em potência e não em ato. “Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (LÉVY, 1999, p. 15). Para Magaldi (2010), com o desenvolvimento tecnológico os museus passaram a usar ferramentas digitais e copiar/digitalizar seus acervos e processos e depois fazer uso da internet. Esse é o primeiro passo no caminho da museologia virtual. Hoje o museu virtual deixa de ser uma opção e passa a ser uma necessidade em face ao patrimônio que já nasce em meio virtual (MAGALDI, 2010; KARP, 2004).

O museu virtual se manifesta em diferentes formatos e ainda não existe diretrizes formais quando a sua configuração. Eles podem constar em mídias digitais, em portais na internet, em redes sociais e terem representações de si no meio físico. (MAGALDI, 2010). Ele é mais do que um site de um museu físico, mais do que uma página de informação sobre um tema específico, e não apenas uma visita virtual de um acervo de um museu físico.

As funções sociais do museu já foram definidas e discutidas. (ICOM, 1972; CARREÑO, 2004). Sucintamente o museu virtual é aquele que existe, atua e cumpre suas funções enquanto museu (que são as mesmas do museu físico) no ciberespaço (KARP, 2004). O museu virtual adquire (obras criadas em realidade virtual ou digitalizando documentos), conserva (digitalmente), pesquisa (diversas formas), comunica (diversas formas) e expõe (virtual e/ou fisicamente).

O século XX assistiu um enorme salto na quantidade e na qualidade de museu. (VARINE, 2008; DUARTE CÂNDIDO, 2013) A necessidade respaldou o surgimento de novas instituições, proporcionou a revisão de suas funções e métodos e colocou a instituição no caminho que deve trilhar. Esse processo está em vigência, ainda estamos nos reinventando, descobrindo novas possibilidades (MAGALDI, 2010) e aparece cada vez mais grupos que manifestam o desejo de preservar sua memória (VARINE, 2000). Sob diferentes aspectos a constituição e manutenção de um museu não é tarefa simples (financeiro, arquitetônico, profissional, etc). A museologia virtual permite então que o processo de preservação se inicie; é um caminho para que comunidades lancem mão de das ferramentas disponíveis para preservar o que acreditem importantes.

Esse processo está integrado com os preceitos da Museologia Social/Nova Museologia, que intenta a utilização museu como agente de mudança social. Está preocupado com a preservação da memória de minorias sociais, étnicas, de gênero e afins; estendendo o acesso ao universo museal a onde ele não alça. A Nova Museologia apoia instituições de ordem cultural que fomentem museus comunitários que construam memórias democráticas, plurais, respeitando os saberes dos indivíduos, da comunidade. Nesse sentido esse novo fazer museológico entende o leque de manifestações do museu enquanto fenômeno, enquanto

processo, em suas diversas tipologias e configurações. (ICOM, 1972; MINOM, 2013; VARINE, 2000).

A museologia virtual é um processo de educação cultural e museal, onde se estabelece a importância da preservação da memória, aprendem técnicas de conservação e tem o primeiro contato com museu, sendo esse um dos méritos do museu virtual (WERNER, 2004). Muitas vezes, dado o poder de alcance do museu virtual, ele torna-se o primeiro contato de dadas comunidades com o universo museal (VARINE, 2000).

Para descobrir os pormenores do museu virtual na sua realidade prática entrevistou-se o EP, Diretor do “Museu Virtual¹”, instituição sediada em Maringá, no interior do Paraná, fundada em 2011, fruto de projetos de memória no norte e noroeste do Paraná. Foi-se utilizado um questionário semiestruturado. Abaixo estão transcritos os trechos destacados da entrevista.

Qual a sua definição de museu virtual?

Um museu virtual é uma instituição que cumpre todos os papéis dos museus convencionais no espaço virtual. As orientações legais e academias sobre a definição e museus não faz distinção entre as instituições convencionais e as instituições de atuação virtual. Dessa forma elas são, e devem ser, essencialmente a mesma coisa, claro que cada uma adaptada a sua realidade. (EP – Diretor do Museu Virtual)

O que faz de um museu virtual de fato um museu? (Pesquisador)

Toda a sua documentação, como registro de CNPJ, alvará de funcionamento, relacionamento com o IBRAM, participação no cadastro de nacional de museus e eventos da área, plano museológico, políticas de aquisição e descarte de acervo e afins. Também o cumprimento dos requisitos presente no estatuto dos museus, como ser instituição de caráter permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade. E por fim o seu compromisso em adquirir, conservar, pesquisar, comunicar e expor seu acervo.

Existem muitas definições de museus virtuais. Diz-se museus virtuais desde o site de museus até visitas virtuais em museu físicos. O que há de similar com a sua instituição? (Pesquisador)

Museus são processos. Eles não são nem a estrutura que abriga um acervo, nem o conjunto esse acervo. Não é diferente para o museu virtual. É um processo, diferente por estar inserido em outra realidade (a dor porvir – risos), mas assim com as mesmas características essenciais. Pense no que é uma loja virtual. É uma loja comum que funciona no ciberespaço. Ela tem, claro, as mesmas funções da loja física, as mesmas responsabilidades legais e financeiras e o mesmo tipo de resultado pro seu consumidor final. Claro que ela tem suas particularidades, assim como a loja convencional também tem. Mas uma loja virtual não é um catálogo online, não é um site de informações sobre uma loja física, não é um passeio pela vitrine da loja. (EP – Diretor do Museu Virtual)

Para você quais os maiores desafios do museu virtual (Pesquisador)

Definitivamente o reconhecimento da própria academia, das instituições pares, dos órgãos de classe, que não nos enxergam com a seriedade merecida. Ainda que reconheçam nossa existência, não a contemplam de nenhuma forma inclusiva. Ainda somos um ET para a própria comunidade museológica. (EP – Diretor do Museu Virtual).

Para você o que pode oferecer a museologia virtual para a área de estudo e de atuação da Museologia? (Pesquisador)

Em primeiro lugar o museu virtual é a primeira instituição que vai estar diretamente ligada a conteúdo artístico e documental que nasce em meio digital e isso é uma realidade. Em segundo a democratização de acesso, já que mais dos 5 mil municípios brasileiros mais de 80% não possuem museus. Por fim a possibilidade de preservação e a criação de processos museológicos.

Assim conclui-se que o museu virtual é uma instituição sólida e não apenas um site e que suas funções são idênticas ao museu tradicional.

¹ Museu Virtual, com iniciais maiúsculas é como vamos identificar a instituição pesquisada.

Referências

CARREÑO, Francisco Javier Zubiaur. **Curso de Museologia**. Espanha: Ediciones Trea, 2004.

DUARTE CÂNDIDO, Manuelina Maria. **Gestão de Museus, um desafio contemporâneo: diagnóstico museológico e planejamento**. Porto Alegre: Medianiz, 2013.

FARIA FILHO, Luciano, et al. **A cultura escolar como categoria de análise e como campo de investigação na História da Educação brasileira**. Caderno de Educação e Pesquisa. São Paulo, v. 3 n°1, pp 133-159. Jan/abr de 2004.

ICOM. **Mesa Redonda de Santiago do Chile, 1972**. Disponível em: <http://tsousa.ulusofona.pt/docbweb/MULTIMEDIA/ASSOCIA/IMAG/REVISTAS_LUSOFONAS_PDF/SOCIOMUSEOLOGIA/N%C2%BA.%2015/MESAREDONDA.PDF> Acesso em: 28 jan. 2013.

KARP, Cary. The Legitimacy of the Virtual Museum. **Icom News: The International Council of Museums Magazine**, Paris, v. 3, n. 57, p.5-5, 2004. Trimestral. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p8_2004-3.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2014.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1999.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no museu virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu**. 2010. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro/Museu de Astronomia e Ciências Afins/Programa de Pós Graduação em Museologia e Patrimônio, Rio de Janeiro, 2010.

MINOM. **Declaração MINOM Rio 2013**, 2013. Disponível em: <http://tsousa.ulusofona.pt/docbweb/MULTIMEDIA/ASSOCIA/IMAG/REVISTAS_LUSOFONAS_PDF/SOCIOMUSEOLOGIA/N%C2%BA.%2015/MESAREDONDA.PDF> Acesso em: 28 ago. 2014.

VARINE, Hugues de. A nova Museologia: Ficção ou Realidade. In: **Museologia Social**. Secretaria Municipal da Cultura (Org.). Porto Alegre: Unidade Editorial, 2000. Cap. 3. p. 21-34.

_____. **Museu e desenvolvimento social: Balanço Crítico**. In: BRUNO, Maria Cristina de Oliveira; NEVES, Kátia Regina Felipini. **Museus como agentes de mudança social e desenvolvimento: Propostas e reflexões museológicas**. São Cristóvão: Museu de Arqueologia de Xingó, 2008. cap. 1, p.11-20.

WERNER, Schweibenz. El desarrollo de los museos virtuales. **Icom News: The International Council of Museums Magazine**, Paris, v. 3, n. 57, p.3-3, 2004. Trimestral. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p8_2004-3.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2014.