

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

BRUNO CESAR RODRIGUES

REFLEXÕES ACERCA DO MUSEU VIRTUAL DE
ARTE E SEU PAPEL COMO MEDIADOR CULTURAL

São Paulo

2011

BRUNO CESAR RODRIGUES

REFLEXÕES ACERCA DO MUSEU VIRTUAL DE
ARTE E SEU PAPEL COMO MEDIADOR CULTURAL

Dissertação apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de São
Paulo, para obtenção do título de Mestre em
Ciência da Informação.

Área de concentração: Cultura e Informação

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Giulia Crippa

São Paulo

2011

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa desde que citada a fonte.

**Catálogo na publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

Rodrigues, Bruno Cesar

Reflexões acerca do museu virtual de arte e seu papel como mediador cultural / Bruno Cesar Rodrigues – São Paulo : B. C. Rodrigues, 2011.

139 p. : il.

Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientadora: Giulia Crippa

1. Museu virtual 2. Mediação cultural 3. Fotografia 4. Informação 5. Ciência da informação 7. Documento 8. Museu de Arte Contemporânea I. Crippa, Giulia II. Título

CDD 21.ed. – 708

BRUNO CESAR RODRIGUES

Título: Reflexões acerca do museu virtual de arte e seu papel como mediador cultural

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Banca examinadora:

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Aprovada em: __/__/____

Dedico este trabalho à minha pequena
sobrinha, Melissa, que começa a
caminhar agora, mas logo estará
correndo e vendo que o percurso da
vida é longo e nada fácil. No entanto, ele
se torna mais prazeroso quando
estamos com quem amamos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

À CAPES, pelo financiamento da pesquisa, o que permitiu a manutenção da mesma.

À Prof^a. Dr^a. Giulia Crippa, pela orientação dedicada a mim durante o período desta pesquisa; pelo apoio para seguir adiante, seja na pesquisa, seja na carreira; pela paciência, pois vivo perdido e sem saber que rumo tomar; por abrir-me a mente a novos e possíveis rumos a serem seguidos e pela amizade e respeito que só crescem.

À banca de qualificação (Prof^a. Dr^a. Maria Lúcia Bueno, Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida), pela disponibilidade de agenda e pelas considerações acerca de meu trabalho.

Aos professores da ECA que ministraram as disciplinas e apresentaram, mesmo que de modo indireto, possíveis rumos a serem seguidos durante a pesquisa.

Ao meu amigo Willian Eduardo Righni de Sousa, pela paciência quando eu entrava em crise com os possíveis rumos e mesmo sobre a utilidade de minha dissertação. Não fossem os bate-papos, ainda não saberia por onde começar a pesquisa.

À minha grande amiga Thaís Harumi Manfré Yado, pelas leituras de diversos textos e comentários muitas vezes decisivos; pelas inúmeras dicas de leitura e de modos de pensar o trabalho que eu desenvolvia; pelos bate-papos nos momentos de crise que tanto me ajudaram a acalmar e (re)descobrir o rumo a ser tomado.

À minha família pelo apoio incondicional, em especial à minha mãe que só me deseja o bem e o sucesso.

Aos meus amigos que sempre me apoiaram a seguir a carreira acadêmica e até hoje apoiam; pelas diferentes formas de ajuda: desde um simples bate-papo até a indicação de textos e outros materiais para pesquisa.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a pesquisa ou mesmo minha manutenção em São Paulo. São muitos e não haveria espaço suficiente para colocar seus nomes aqui.

[...] aquilo que cada um de nós vê depende da história individual de cada um e do modo como cada subjetividade foi construída.
Douglas Crimp (2005)

RODRIGUES, Bruno Cesar. **Reflexões acerca do museu virtual de arte e seu papel como mediador cultural**. São Paulo, 2011. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)- Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.

Resumo:

Esta pesquisa, desenvolvida sob a metodologia do estudo exploratório, reflete sobre o museu de arte virtual e a mediação cultural. Dos diferentes processos que definem a Ciência da Informação, este trabalho tem seu foco maior na Recuperação da Informação. Este é o processo que pretende reduzir o tempo de pesquisa do usuário e trazer-lhe resultados mais satisfatórios. Para tanto, é importante definir o que é informação e o que é informação relevante para o mesmo. Por meio da literatura da área encontramos as principais discussões empreendidas que pretendem definir o termo. Nela percebemos haver certa dificuldade em se estabelecer o que seja informação. No entanto, o consenso maior concentra-se em defini-la como tangível e intangível, o que confunde muitas vezes documento e informação. Dentre as definições de informação apresentadas, adotamos "*information-as-thing*", "*information-as-process*" e "*information-as-knowledge*". Associamos a estas a noção de informação que se constitui por meio das interações sociais: o paradigma social da informação. A partir dessas definições, adentramos o campo dos museus de arte e aceitamos a obra de arte como objeto informativo, como documento plástico. Observamos as problemáticas com relação a definir o que é obra de arte e documento no contexto das artes contemporâneas. Elencamos o importante papel que a fotografia tem adquirido no campo artístico ao longo dos anos, seja como documento, seja como obra de arte. A fotografia enquanto documento da obra de arte levanta discussões quanto à desmaterialização das obras de arte. Por sua vez, a desmaterialização apresenta questões que se relacionam ao virtual. Definido o termo virtual como aquilo que existe em potência, buscamos refletir o que vem a ser museu virtual. A nosso ver, museu virtual pode ser definido a partir da não presença da obra de arte, comumente ocorrido com as artes contemporâneas. Outro fator que observamos é quanto à mediação nos museus de arte, seja físico, seja virtual. Abordamos o importante papel das tecnologias da informação e do próprio museu como mediadores das artes visuais, pois definimos mediação como aquela que tem o papel de intermediária. Concluímos que as artes contemporâneas são virtuais na medida em que existem mesmo não presente e o museu é virtual enquanto aquele que reúne as imagens e os documentos das obras, sendo ele um importante mediador entre a arte e o público.

RODRIGUES, Bruno Cesar. **Reflections on the virtual museum of art and our function as cultural mediator**. São Paulo, 2011. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)- Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.

Abstract:

This research, developed under the methodology of exploratory study, reflects on the virtual museum of art and the cultural mediation. Of the various processes that define Information Science, we focus on the Information Retrieval. This is the process that aims to reduce the research time of the user and bring him better results. However, we need to define what relevant information is. On the other hand, it is necessary to determine what information is before defining what is relevant. Through literature we find the main discussions undertaken seeking to define the term. Considering that, we see that there is some difficulty in establishing what information is. Nevertheless, the greater consensus focuses on defining it as tangible and intangible, which often confuses the concepts of document and information. Among the definitions of information presented, we adopted "information-as-thing", "information-as-process" and "information-as-knowledge." In addition to these notions, we included the information notion that is constituted through social interactions: the paradigm of social information. From these definitions, we enter the field of art museums and accept the work of art as object information, such as plastic document. We observed the problems regarding defining what is work of art and document in the context of contemporary art. We list the important function that photography has acquired in the arts over the years, either as a document, whether as a work of art. The photography as an artwork document raises discussions on the dematerialization of the art. In turn, the dematerialization presents issues that relate to the virtual. Defined the term virtual as that which exists in power, we reflect what virtual museum could be. In our view, virtual museum can be defined from the non-presence of the artwork, often occurred with the contemporary arts. Another thing we observed is the mediation in art museums, either physically or virtually. We discuss the important function of information technologies and the museums itself as mediators of the visual arts, defining mediation as what has the function of intermediary. We concluded that contemporary arts are virtual even not present and the museum is virtual as one that gathers the images and documents of the works, being an important mediator between art and the public.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Spiral Jetty, Robert Smithson, 1970-----	42
Figura 2: Wrapped Reichstag, Christo, 1980-----	43
Figura 3: Wrapped Reichstag, Christo and Jeanne-Claude, 1995 -----	44
Figura 4: Marat (Sebastião), Vik Muniz, 2008-----	45
Figura 5: Site Museu de Arte Contemporânea - Universidade de São Paulo -----	72
Figura 6: Site Museu Lasar Segall -----	72
Figura 7: Site Era Virtual - Página inicial -----	75
Figura 8: Site Era Virtual - Museu do Oratório -----	76
Figura 9: Site Era Virtual - Museu do Oratório – Visão interna – Piso 1 – Oratório Bala-----	77
Figura 10: Site Art Project - Google-----	79
Figura 11: Site Art Project - Google – Palácio de Versailles – Visão interna -----	79

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
PARTE 1	21
1 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO	22
1.1 <i>Ciência da Informação: informatividade, oferta de sentidos e recuperação da informação</i>	22
1.2 <i>Informação e documento: alguns conceitos e abordagens</i>	25
PARTE 2	31
2 MUSEU	32
2.1 <i>Museu: breve apresentação</i>	32
2.1.1 <i>Museu de arte: algumas características</i>	34
2.1.2 <i>Museu de arte contemporânea e arte contemporânea</i>	38
PARTE 3	49
3 FOTOGRAFIA	50
3.1 <i>Fotografia na arte e no museu</i>	50
3.2 <i>Fotografia enquanto documento</i>	52
3.3 <i>Reprodução técnica: fotografia</i>	55
3.4 <i>Museu imaginário</i>	59
3.5 <i>Fotografia como arte: legitimação pelo museu</i>	62
PARTE 4	66
4 VIRTUAL	67
4.1 <i>O que é virtual?</i>	67
4.2 <i>Site de Museu</i>	71
4.3 <i>Digitalização do museu</i>	74
4.4 <i>Museu virtual?</i>	79
PARTE 5	91
5 MEDIAÇÃO	92
5.1 <i>Mediação: algumas discussões</i>	92
5.1.1 <i>Educação no museu: Arte-Educação</i>	103
5.1.2 <i>Mediação na exposição/no museu</i>	109
5.1.3 <i>Mediação e tecnologia: alguns aspectos</i>	112
5.1.4 <i>Algumas considerações quanto à mediação</i>	114
PARTE 6	117
6 DISCUSSÕES E CONSIDERAÇÕES	118
6.1 <i>Discussões</i>	118
6.2 <i>Considerações</i>	127
REFERÊNCIAS	129

INTRODUÇÃO

Neste trabalho pretendemos apresentar algumas das discussões empreendidas no âmbito da Ciência da Informação, doravante CI, e as abordagens dos problemas por ela estudados, bem como algumas das teorias voltadas à definição de informação e mediação, no âmbito dos museus de Arte Contemporânea. Com base em algumas discussões que norteiam o campo da CI, pretendemos oferecer uma base para outras discussões atuais que entrelaçam possíveis definições de museu de arte, virtualidade e, finalmente, de Museu Virtual.

Ao longo de sua história, a CI tem se deparado com problemas de difícil solução, como o de uma definição unívoca de Informação, do estabelecimento do que é Informação relevante para os usuários, até a própria questão do que se entende por usuário final. A CI tem se empenhado na busca de soluções para tais problemas, configurando-se, para tanto, como um campo multi, inter e mesmo transdisciplinar (SARACEVIC, 1992; 1995; PINHEIRO, 2006). Dessa forma, faz uso dos conhecimentos desenvolvidos em outras ciências para realização de suas atividades. Segundo Saracevic (1992; 1995), algumas das áreas que se relacionam com a CI são a ciência da computação, a ciência cognitiva, a biblioteconomia e a comunicação. Como exemplo dessa apropriação pela CI, poderíamos citar as teorias sobre a transmissão da informação, oriundas da comunicação, e as teorias sobre o armazenamento e a recuperação da informação, originárias da computação.

Um dos objetivos da CI é facilitar o acesso rápido e eficaz às informações para os usuários de Sistemas de Recuperação da Informação (SRI). Para tanto, é importante observar o que tais sujeitos julgam ser informações relevantes. Todavia, as subjetividades que envolvem a definição de informação e o conceito de relevância dificultam a realização plena desse objetivo. Outro aspecto que prejudica a solução do problema observado por Mooers (1951 *apud* Saracevic, 1992), a Recuperação da Informação (RI), é a dificuldade em definir quem é o usuário do SRI.

Cada indivíduo é constituído por características sociais, históricas, políticas e ideológicas distintas. Assim, em uma sociedade na qual este mesmo indivíduo possui formações diferenciadas de seus iguais, como definir o que é informação relevante para o mesmo? Como tratar estas diferenças em um sistema, comumente, rígido, fechado? Há, atualmente, o conceito de indexação livre, *folksonomia*, que dá mais liberdade para que o usuário determine o que lhe é importante em termos de informação. No entanto, há críticas que apontam falhas

nesse sistema de classificação, referentes a um "caos" informativo (CATARINO; BAPTISTA, 2007).

Quanto às subjetividades que envolvem a definição do termo informação, é possível observar, por meio da literatura, diversas abordagens que buscam estabelecer um conceito do mesmo, e o termo conhecimento é comumente utilizado como sinônimo daquele. Nesse ínterim, informação tem sido considerada como tangível e conhecimento como intangível. Todavia, ao ser determinado como informação aquilo que é informativo e relevante para o usuário de um SRI, torna-se difícil estabelecer um ponto fixo que determine se informação é tangível ou intangível, pois, para o usuário, isso pode ser distinto.

Por ser a CI um campo multi, inter e mesmo transdisciplinar, é possível observá-la por meio dos mais variados contextos profissionais. Dessa forma, buscamos analisá-la, a partir dos museus de arte, ou seja, relacionamos o conceito de informação com o processo de mediação em tais museus. A partir dessa relação que estabelecemos, notamos um aumento das dificuldades enfrentadas pelo profissional da informação no que tange à definição do que seja informação relevante aos públicos desse ambiente. Tal dificuldade é devida às subjetividades que envolvem a definição de Arte.

Para o nosso trabalho, dentro das muitas definições existentes, escolhemos definir arte como as "manifestações, técnicas ou habilidades provenientes de atividades humanas, geralmente ligadas à ordem estética, por meio da expressão de idéias, percepções, sentimentos etc., e provocam sentimentos na pessoa que a frui" (RODRIGUES; CRIPPA, 2009, p. 3). Na longa tradição que busca definir a Arte, encontram-se privilegiados, nos sistemas dos museus, objetos como esculturas e pinturas, bem como gravuras, produção em metais preciosos e, no século XX, a fotografia. Já no contexto das Artes Contemporâneas, a utilização de diversos materiais e mesmo tecnologias na constituição dos produtos artísticos faz com que não seja possível estabelecer um "material particular que desfrute do privilégio de ser imediatamente reconhecido como material da arte" (ARCHER, 2001, p. 19). No entanto, o que torna as informações subjetivas no contexto do museu de arte é o fato de que o significado da obra emerge, em muitos casos, de seu contexto tanto social quanto político e mesmo formal (ARCHER, 2001).

Outro aspecto a ser considerado é que cada obra "é dotada de características peculiares enquanto produtos artísticos produzidos, ou escolhidos,

por artistas que possuem suas individualidades" (RODRIGUES; CRIPPA, 2009, p. 6). Dessa forma, é necessário ao profissional da informação um conhecimento mais aprofundado de tais questões para tentar entender o que possa vir a ser relevante e informativo aos públicos do museu de arte.

Tratar as informações técnicas de uma obra (nome de autor, data da obra, dimensões, técnica utilizada etc.), para Umberto Eco (1981), é o mesmo que falar da obra cientificamente e, para este autor, isto não basta quando se trata de arte. As percepções provocadas por uma obra de arte devem ser consideradas no momento de coleta das informações para a disponibilização ao usuário. Portanto, para trabalhar o processo de mediação cultural de obras de arte, é necessário definir quais são as informações artísticas, mas sem esquecer-se de quem é o usuário que acederá tais obras. Definidas essas informações, deve-se atentar, também, para o que é e como se faz a mediação das mesmas.

Na definição clássica da CI, proposta por Griffith (1980 *apud* CAPURRO, 2003), esta é uma ciência que se ocupa da produção, seleção, organização, interpretação, armazenamento, recuperação, disseminação, transformação e uso da informação. Este processo pode ser aplicado em qualquer unidade de informação identificado pela CI, como a biblioteca, o arquivo, o museu e o centro de documentação, por exemplo.

Para realizar seu trabalho, a CI busca definir o que vem a ser informação e documento, visto que trabalha com ambos. É perceptível como também as definições desses dois termos, às vezes, confundem-se. Informação é comumente pensada tanto no sentido tangível como intangível, enquanto o termo documento, em geral, representa esse sentido tangível, ou melhor, o sentido "físico" da informação.

Documento é aquilo que contém registro de informações. É o que foi selecionado para ser objeto de estudo, segundo Buckland (1991; 1997), quando este autor retoma as ideias de Suzanne Briet, documentalista francesa do século XX. Dessa forma, documento não pode ser informação, mas sim o objeto no qual as informações são registradas.

A pesquisa que desenvolvemos busca, na primeira parte, expor algumas das características de CI, mais especificamente quanto a RI, além das discussões quanto às definições de informação e documento. Nosso intuito é introduzir o assunto, apresentando os preceitos determinados pela área.

Esta primeira parte é composta por duas outras, em que a primeira relacionando a RI à informatividade como oferta de sentido e mesmo à relevância informacional. Questionamos, aqui, como determinar o que vem a ser relevante para usuários de SRI, visto que cada indivíduo possui uma formação e modo de pensar diferenciado. Na segunda apresentamos algumas das principais discussões da área quanto à definição de informação e de documento. Estabelecemos como base em Buckland (1991) e em Capurro (2003), como nosso ponto de partida para uma definição de informação.

Na segunda parte do trabalho, o foco passa a ser uma das unidades de informação em que opera a CI, ou seja, o museu e fazemos uma breve introdução histórica quanto ao mesmo. Tradicionalmente, o trabalho do museu é voltado aos objetos tridimensionais. Tais objetos possuem o *status* de documentos e, portanto, são informativos. Cada museu trabalha as informações contidas nos objetos conforme a característica da unidade. Por exemplo, um museu de história trabalhará a representação histórica que contém uma pintura do século XVII, por exemplo, enquanto que o museu de arte focará mais questões estéticas e de estilo de pintura. No caso dos museus de arte, a obra de arte é considerada um "documento plástico", segundo Meneses (1994).

Neste primeiro momento, apresentamos algumas características específicas do museu de arte, distinguindo-o de outras tipologias de museus. No segundo, especificamos ainda mais o foco em relação a museus e tratamos do museu de arte contemporânea e alguns dos problemas que envolvem a arte contemporânea. Observamos que este tipo de arte tem feito uso dos mais variados tipos de materiais pertencentes às mais diferentes naturezas. Já não se pode dizer que há materiais específicos na produção artística. Outro aspecto que notamos é a dificuldade do museu em classificar algumas das obras que farão parte do acervo. Freire (1999), por exemplo, aponta para os livros de artistas, obras, que são levadas à biblioteca e não à reserva técnica; outras obras, representadas por sua documentação (fotografias, filmes e projetos) são enviadas ao arquivo, constituindo um problema para a CI, na medida em que são o único vestígio de performances e/ou instalações efêmeras, substituindo, assim, a obra pela sua representação. Da arte contemporânea apenas algumas peças, em materiais mais tradicionais, vão, de fato para a reserva técnica.

Surgem, assim, algumas questões quanto a determinar o que é arte e o que é documento no âmbito do museu e da arte contemporânea. Isto porque muitas obras são efêmeras e produzidas com materiais que se deterioram ou que são impossíveis/inviáveis de serem guardados no acervo. No caso destas obras, seu registro é o que toma seu lugar, mas em muitos dos casos fica a dúvida quanto ao lugar desse material: a reserva técnica, a biblioteca ou o arquivo? Nesta parte da pesquisa já é possível notar a importância das fotografias no processo artístico e de documentação das obras que se "desmaterializam" após sua exibição. Por isso, buscamos abordar algumas questões sobre o papel da fotografia nos museus na terceira parte do estudo.

Como principal forma de registro das obras de arte contemporânea, a fotografia demonstra sua importância e acaba tornando-se autônoma aos poucos, além de ser considerada como arte. A fotografia possui seu próprio histórico na instituição museológica e no âmbito artístico, como percebemos por meio das leituras. Em sua trajetória histórica, a fotografia foi considerada como desprovida de características artísticas, sendo vista como ferramenta de documentação. Com efeito, diversos artistas utilizavam-na, já no século XIX, como recurso para não terem muitos gastos com modelos vivos e, ao mesmo tempo, reduzirem seu tempo de produção de uma obra, como aponta Rouillé (2009).

Aos poucos a fotografia adentra o museu não apenas como documento, mas como objeto de arte, um produto que possuía sua própria aura artística ou mesmo uma arte tecnológica. Sua aceitação no museu deu-se entre as décadas de 1970 e 1980, quando os artistas contemporâneos começam a fazer uso dessa tecnologia em larga escala na composição de suas obras ou registro das mesmas (ROUILLÉ, 2009; FREIRE, 1999). Neste período, a fotografia estabelece melhor seu espaço no ambiente museológico como objeto de arte e não apenas como documento.

No âmbito artístico tem sido constante o uso de tecnologias para a composição das obras de arte e/ou o registro das mesmas. Com o uso da fotografia, denota-se um movimento da desmaterialização das obras, restando apenas sua documentação. Neste caso, a obra não está mais presente e esta ideia remete à noção de não presença do conceito de virtual, apresentado por Lévy (1996; 1999). Em outras palavras, virtual é aquilo que, frequentemente, não está presente, afirma o autor, e virtualização é o desprendimento do aqui e agora. Assim, a

desmaterialização da obra de arte desprende-a do aqui e agora, tornando-a não presente.

Buscamos aprofundar um pouco mais este assunto de virtual e definimos quais são suas características na quarta parte da pesquisa. Observamos que há diferentes noções de virtual, de natureza filosófica, técnica e do próprio senso comum. Na acepção filosófica, virtual é aquilo que existe em potência, que pode vir a ser; na técnica, é virtual o que está relacionado ao ambiente da Internet; no senso comum vislumbra-se a dialética do que é virtual com o real, isto é, enquanto o real possui uma materialidade e existe de fato, o virtual é considerado como seu oposto.

O uso das tecnologias na produção de arte tem levado os museus a apropriarem-se das mesmas para que possam expor tais obras de maneira adequada. No entanto, seu uso não tem se restringido apenas à exposição. Os museus passam a utilizar as tecnologias existentes e acessíveis, principalmente as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), visando ampliar às trocas de informações e experiências com seus iguais, com os atores do sistema de arte; artistas, públicos, críticos e historiadores. Desde seu surgimento, os museus trocam informações e experiências com estes atores, mas com o uso crescente da Internet, fica mais fácil alcançar em tempo quase real os atores do sistema que estão em outra parte do globo.

Inicialmente, o uso da Internet era mais restrito a troca de informações e experiências. Todavia, aos poucos os museus de arte têm colocado à disposição dos públicos bancos de dados de imagens de suas coleções e realizado o que alguns autores denominam de "exposições virtuais". A crescente inserção dos museus de arte na Internet e a disponibilização das reproduções fotográficas de algumas das obras que compõem seus acervos têm suscitado discussões que se relacionam ao surgimento de uma nova instituição, o "museu virtual", confluindo o tema museu com o tema do que vem a ser virtual.

Esta confluência do museu de arte com a Internet tem trazido diferentes tipos de espaços institucionais no ambiente virtual. Apresentamos os dois mais recorrentes, que são os *sites* e a digitalização de museus, e trazemos uma discussão em torno da definição de museu virtual.

Com base nestas três representações institucionais do museu na Internet, indicamos nosso ponto de vista. O que se tem apresentado na Internet, conforme as discussões referentes à definição do que é virtual, não pode ser considerado como

museu virtual. Definimos, então, como Catálogo Hipertextual o que se tem aduzido como museu virtual.

Na parte cinco do estudo, apontamos algumas discussões em torno da noção de mediação cultural a partir da comunicação e da CI. Tentamos observar o que se apresenta na literatura como mediação no ambiente artístico-cultural. Perguntamos-nos o que é e como vem a ser a mediação nos museus de arte. Observamos que o termo mediação é discutido e apropriado pelas mais diversas áreas do conhecimento e relacionado aos mais diferentes fazeres profissionais e que, quando aplicado nas mais diferentes áreas, acaba tornando-se um termo plástico e complexo.

De modo geral, a mediação em museu sempre foi vista como a exposição e/ou a orientação educativa que se dá à parte dos públicos que frequentam os museus de arte. No entanto, nosso foco de discussão não será neste sentido: arte-educação. Apenas expomos alguns conceitos e o interesse que as empresas patrocinadoras de exposições têm em relação este tipo de mediação enquanto objeto de *marketing*, como afirma Honorato (2007).

Definimos mediação como intermediária, aquela que está entre os públicos e as artes, transmitindo informações prévias aos públicos. Estes, por sua vez, apropriam-se daquilo que lhes são transmitidos e, por interesse, buscam ampliar seus conhecimentos e pesquisam novas informações, produzindo suas próprias mediações (ALMEIDA, 2009). Com a interatividade que há na Internet, muitas vezes o público torna-se mediador das informações artísticas e dos museus de arte também.

O processo de mediação, então, é visto como aquele que aproxima o visitante do objeto exposto, seja no ambiente físico, seja no ambiente virtual por meio das reproduções fotográficas das obras. Mas a aproximação não se faz apenas ao objeto exposto naquele exato momento da visita ao museu. O museu em si é visto como um mediador também porque consegue apresentar aos públicos exposições que já ocorreram, obras que já estiveram presentes naquele ou em outros espaços. Principalmente os museus de arte contemporânea fazem esta aproximação com o "não presente", pois possuem, muitas das vezes, mais documentos de obras que as obras em si. Estes documentos podem possuir tanto esta característica documental como podem tornar-se autônomos e adquirem o *status* de arte.

Para finalizar, na sexta parte retomamos todas as apresentações realizadas desde a parte um até a parte cinco e buscamos alinhar alguns dos conceitos apresentados ao longo do trabalho. Apontamos nesta última parte algumas das dificuldades do profissional da informação ao trabalhar no âmbito do museu de arte e com os conceitos artísticos para estabelecer os meios de recuperação da informação. Procuramos nos posicionar e trazer nossas considerações quando ao que se define como museu virtual, com base em Pierre Lévy (1996; 1999) e André Malraux (2000). Também consideramos a desmaterialização da obra por meio da fotografia neste processo de discussão do museu virtual

Os documentos em geral não garantem apenas a virtualização, como também garantem o processo de mediação, uma vez que aproximam os públicos das obras que registradas. O museu de arte contemporânea, seja ele físico ou virtual, também possui seu papel fundamental como mediador, pois ele salvaguarda tais documentos e configuram-se, na acepção de Ferrari (2006), como arquivos da contemporaneidade.

PARTE 1

1 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

1.1 Ciência da Informação: informatividade, oferta de sentidos e recuperação da informação

A CI, em sua definição clássica, é (ou busca ser) responsável pela "produção, seleção, organização, interpretação, armazenamento, recuperação, disseminação, transformação e uso da informação" (GRIFFITH, 1980, *apud* CAPURRO, 2003, p.4). Por meio da literatura observa-se que há diversas discussões referentes a cada um destes aspectos, mas o que buscamos focar neste momento é quanto à RI. Pretendemos apresentar alguns aspectos da RI e elencar alguns dos problemas enfrentados por ela, bem como apresentar o que se tem discutido como possíveis soluções.

Observamos que as discussões referentes à RI estão intrinsecamente ligadas à noção de relevância informacional, visto que em um SRI não se indexa qualquer coisa, mas sim aquilo que é ou pode ser importante para o usuário e, em consequência disso, será buscado posteriormente. Esta observação implica outras abordagens, nesse caso, o que vem a ser relevância informacional.

Ao realizar a leitura de um texto, por exemplo, cada leitor pesquisa as informações que podem ser importantes, que respondem às suas necessidades informacionais. Assim, a busca/pesquisa dá-se a partir daquilo que lhe é proeminente. O profissional da informação, em sua função de facilitar o acesso às informações relevantes aos usuários, reduzindo seu tempo de pesquisa e gerando resultados mais eficazes, tenta destacar o que se sobressai no texto, colocando em evidência tais temas por meio de termos previamente estabelecidos pela área.

Assim, parte-se do pressuposto de que o texto seja inicialmente informativo e "O conceito de informatividade é originalmente utilizado na literatura da Lingüística Textual que, na sua versão contemporânea, destaca o fato de que a compreensão de um texto depende do conhecimento de outros textos [...]" (LARA, 2008, p. 2). Neste caso, o que se encontra em destaque é a ideia de intertextualidade. Conforme a mesma autora aponta, o objeto informativo está vinculado

às estruturas informacionais, terminológicas e de linguagem das comunidades discursivas que, mesmo em situações onde não são compartilhados pontos de vista, são determinantes para definir os critérios de relevância que fazem com que algo seja informativo (LARA, 2008, p. 2-3).

Nesse ponto é possível observar alguns problemas enfrentados pelo profissional da informação, no que se refere a determinar o que seja relevantemente informativo ao usuário: cada indivíduo é constituído por características sociais, históricas, políticas e ideológicas distintas. O próprio profissional da informação não consegue desvincular-se de sua formação para tentar determinar o que, de fato, seria realmente importante ao usuário. Sendo assim, o profissional pode não conseguir contemplar plenamente as expectativas do usuário.

De qualquer modo, é necessário ter em mente que o processo de indexação visa dar destaque ao que vem a (ou possa) ser informação relevante ao usuário, objetivando o que será armazenado e posteriormente recuperado pelo mesmo. Esta relevância deve ser observada por meio de questionamentos: Para quê? Para quem? Quando? Como? É essencial saber quem é o usuário e quais as (possíveis) necessidades do mesmo para que o processo seja eficaz. Todavia, como prever quem é o usuário e quais suas necessidades considerando suas diferenças? Aqui se adentra outras discussões que não se pretende aprofundar no trabalho, mas sabe-se que estudos de usuários tanto são possíveis quanto podem dar retornos positivos para o resultado final do trabalho de armazenamento do que é informativo.

Novas técnicas têm sido desenvolvidas para tentar atender de forma mais efetiva o problema da relevância informacional para o usuário. Há estudos totalmente voltados a novos sistemas de classificação e indexação, sempre buscando considerar o usuário dos SRIs. Estes estudos não têm se restringido apenas aos bancos e bases de dados acadêmicos, mas também à Internet como um todo. Como exemplo, tem-se a *folksonomia*: sistema de indexação livre, em que o próprio usuário indexa por meio de marcadores os materiais de acordo com seu ponto de vista (CATARINO; BAPTISTA, 2007). Mesmo que essa indexação intuitiva, feita pelo usuário, possa dar a sensação de que as necessidades do mesmo são contempladas, há percepções de problemas neste processo, sendo um deles o "caos" informativo (CATARINO; BAPTISTA, 2007). Isso se dá pelo fato de que os usuários não são técnicos especialmente treinados e não utilizam termos, no sentido das linguagens documentárias, e nem uma normalização do uso das palavras, do

senso comum, escolhidas por eles. Estas palavras utilizadas pelos usuários deixam abertos os espaços para a polissemia ou mesmo polifonia (CINTRA *et al.*, 2002) o que não deveria ocorrer com o uso dos termos específicos de cada área e assuntos indexados. Outro aspecto é que cada usuário faz ou pode fazer uso de palavras diferentes para representar o mesmo assunto.

Apresentamos neste item os preceitos da CI quanto à recuperação da informação, mas abordaremos mais adiante as dificuldades dos profissionais da informação ao adentrarem outras unidades de informação, mais especificamente o museu de arte. Sabemos que não é possível seguir à risca as ideias de RI em todas as unidades de informação, mas apresentamos tais ideias para ilustrar o que se apresenta na área.

Cada documento apresenta uma "oferta de sentidos" (CAPURRO, 2003; LARA, 2008) e cada leitor faz sua seleção, baseada em sua formação e influência social, histórica, ideológica, política etc. Os profissionais da informação, como intermediários entre as informações e os usuários, não são sujeitos neutros, e fazem a seleção das "ofertas de sentido" com base em seus próprios conhecimentos de mundo. Eles buscam disponibilizar aos usuários informações com graus de polissemia reduzidos. No entanto, essa delimitação de sentidos acaba por preestabelecer rumos, muitas vezes, não desejados pelos usuários, uma vez que nem sempre condizem com aquilo que os mesmos consideram relevante. Entrementes, torna-se indefectível determinar o que vem a ser informação. Esta é apresentada em diversos sentidos, sendo ela uma constituição particular ou coletiva, tangível ou intangível, entre outras perspectivas.

Uma das maiores dificuldades para a própria CI é formar uma definição unívoca de informação. Apesar das tentativas de uma conceituação mais consensual, tem-se percebido que a definição do mesmo se apresenta como subjetiva. Isto é, ela depende das capacidades e habilidades de interpretação de cada indivíduo (CAPURRO; HJØRLAND, 2007), o que dificulta o trabalho do profissional da informação, no momento da indexação das informações, visto que sua interpretação pode ser totalmente oposta à do usuário. Portanto, apresentamos a seguir os conceitos que configuram as principais discussões da área de CI quanto à definição de informação.

1.2 Informação e documento: alguns conceitos e abordagens

O que é informação? Para o quê serve informação? O que é estar informado? Informação, documento e conhecimento são sinônimos? Estas e outras questões permeiam o âmbito da CI, considerada a ciência que estuda as informações e suas relações com o indivíduo, com os sistemas informatizados e com a sociedade como um todo. Muitas discussões são empreendidas na busca pela definição do termo informação. Cada definição parte de perspectivas diferenciadas e, algumas vezes, mostram-se opostas e complementares ao mesmo tempo. Neste item, pretendemos abordar algumas das teorias relacionadas à definição do termo informação no âmbito da CI.

Um estudo amplamente divulgado e que também tem servido como base para se discutir o termo informação é o texto "Epistemologia e Ciência da Informação" de Rafael Capurro (2003). Nesse trabalho, o autor aborda a definição do termo subdividindo as noções do mesmo em três categorias. A primeira, bastante abordada em vários estudos, é a que se denomina por paradigma físico. "Em essência esse paradigma postula que há algo, um objeto físico, que um emissor transmite a um receptor" (CAPURRO, 2003). Nessa acepção, o que ocorre é um processo de transferência de informação ou, em outras palavras, troca de informação, na qual esta é designada como um objeto concreto e que pode ser mensurado.

Em linhas gerais pode-se dizer que, além de ser mensurável, a informação não necessariamente envolve significado semântico em seu sentido físico. Esta noção está bastante ligada aos primeiros estudos que, de certo modo, culminam nesta que se denomina CI, a qual visava possibilitar o acesso às informações no contexto do *boom* informacional ("explosão da informação" técnico-científica) do pós-guerra (a partir de 1945). Vannevar Bush (1945) foi quem observou a necessidade de se estabelecer melhores formas de recuperação das informações, reduzindo o tempo entre a busca e o resultado. A partir desta necessidade, intentou-se desenvolver novas técnicas de arquivamento e recuperação da informação, bem como a tentativa de determinar o que seria considerado como informação.

Le Coadic (2004, p. 4) determina informação como

[...] uma medida da organização de sistema: medida da organização de uma mensagem em um caso (Shannon, Weaver), de organização de um ser vivo no outro caso (Von Bertalanffy). E também a medida das moléculas em um recipiente que contém um líquido ou um gás (Boltzman).

O mesmo autor também afirma que documento vem a ser um termo genérico utilizado para designar objetos que são portadores de informação, assim, esta noção vem a ser o conhecimento registrado.

É considerada sob a perspectiva do paradigma físico a ideia de *information-as-thing*¹ apresentada por Buckland (1991). *Information as thing*, na acepção do autor, define o objeto como informação. Em outras palavras, a um objeto é atribuído uma capacidade informativa. Por exemplo, uma pedra possui a capacidade de informar a um geólogo as condições do solo.

Buckland (1991) também retoma o conceito de documento como fonte de informação, por intermédio dos documentalistas franceses Pollard e Briet. Neste caso, o autor observa que objetos não são necessariamente documentos, mas que devem ser considerados como tal a partir do momento em que são processados com essa finalidade. Isto é, a pedra só será um documento, possuirá informações, se o geólogo, ou outro sujeito, atribuir-lhe a capacidade informativa. Daí a noção de *informaton-as-thing*. Também a partir disso, observa-se que informação é aquilo que é informativo a um indivíduo ou uma coletividade. Entrementes, Buckland (1991) afirma que, se tudo pode ser informativo e qualquer coisa pode ser informação, esta se torna banal. Em contrapartida, ao ter em mente que a informatividade pode ser determinada pelo indivíduo (no caso dos SRIs, pelo usuário), o que é informação poderá divergir de um para o outro. Logo, nem tudo seria informação para todos, não permitindo que a mesma seja trivial, como afirma o autor.

Sob outra perspectiva, para Aldo Barreto (1994) e também Bruno Latour (2000), informação é aquela que liga/sintoniza o mundo, sendo necessária e participante da evolução do homem. Barreto (1994) julga que informação é importante na redução de incertezas e na organização de sistemas. Em contrapartida, percebe-se que informação também aumenta a incerteza, distanciando ainda mais aquilo que se busca. Pode-se dizer que aqui se apresenta a

¹ Adotamos, aqui, os termos em seu original inglês por acreditar que haja inconsistências na tradução literal, amplamente difundida na área.

oposição entre quantidade e informatividade. Isto é, a noção de que mais informado o indivíduo está quanto maior for seu estoque de informação cai por terra. Não adianta ter um grande conjunto de informações que não faz sentido. Vale mais possuir uma quantidade restrita de informações que realmente são informativas, que realmente façam sentido a este sujeito.

Com o exposto, depreende-se que uma "coisa" não é e nem pode ser informação por si só. Todavia, pode ser informativa, concretizando-se como fonte de informação (documento). Ao mesmo tempo, informação não deve ser considerada isoladamente; junto a ela estão atreladas as noções de documento e mídia (BUCKLAND, 1991). Mas, o que Capurro (2003) busca destacar é o fato de que, no paradigma físico, os usuários não são considerados. O papel ativo do usuário é excluído desse paradigma e o mesmo é colocado na posição de receptor passivo daquilo que se pretende informação.

Aldo Barreto (1994) também apresenta a informação como algo pronto, já construído, e que possibilita, por sua vez, a constituição de conhecimento. Isto é, em um primeiro momento o autor define conhecimento como um mero conjunto de informações, que se relaciona ao paradigma físico. Não obstante, em um segundo momento, ele diz que informações não produzem conhecimento por si só, elas necessitam da intervenção do homem. Em outras palavras, não basta construir estoques daquilo que se classificou como informação para a constituição do conhecimento, mas tem que haver a interação/comunicação entre esses estoques e os usuários, sendo estes os principais responsáveis pela constituição do próprio conhecimento. Nesta acepção, adentra-se ao segundo paradigma da informação, caracterizado por Capurro (2003): o paradigma cognitivo.

Ao se definir que algo é informativo, que esta informação atende às suas necessidades e que a mesma tem sentido considerável, o indivíduo apropria-se dela, processa-a e constrói um novo conhecimento. Este indivíduo utiliza esta nova informação para ligar os pontos soltos de seu conhecimento, que se encontrava em estado anômalo (BELKIN, 1980 *apud* LE COADIC, 2004). "Essa teoria parte da premissa de que a busca de informação tem sua origem na necessidade ("*need*") que surge quando existe o mencionado estado cognitivo anômalo, no qual o conhecimento ao alcance do usuário, para resolver o problema, não é suficiente" (CAPURRO, 2003). Sob outro ponto de vista, "informação é o que é informativo para uma determinada pessoa. O que é informativo depende das necessidades

interpretativas e habilidades do indivíduo" (CAPURRO; HJØRLAND, 2007, p. 155). Isto significa que as informações são construídas pelas pessoas conforme suas necessidades e com base em suas capacidades, até mesmo cognitivas.

Estes autores defendem que informação é tudo aquilo que seja importante e responda uma questão feita pelo indivíduo. "Na prática, contudo, informação deve ser definida em relação às necessidades dos grupos-alvo servidos pelos especialistas em informação, não de modo universal ou individualista, mas, em vez disso, de modo coletivo ou particular" (CAPURRO; HJØRLAND, 2007, p. 187). Estes mesmos autores destacam também que "a distinção mais importante é aquela entre informação como objeto ou coisa (por exemplo, número de *bits*) e informação como um conceito subjetivo, informação como signo; isto é, como dependente da interpretação de um agente cognitivo" (p. 193). Complementam dizendo que é fácil determinar quantas e quais palavras possuem um documento, bem como descrevê-lo. No entanto, saber para quem este documento é relevante e quais as questões que podem ser resolvidas por meio dele ainda é um problema difícil de resolver.

Na concepção de Buckland (1991), *Information-as-process* vem a ser o processo de transmitir uma informação que pode ser processada pelo receptor, transformando seu conhecimento. A pedra transmitiu ao geólogo as informações sobre o solo pesquisado; *Information-as-knowledge* seria o conjunto de informações absorvidas e processadas pelo indivíduo. O geólogo processou as informações transmitidas pela pedra e teve seu conhecimento transformado, o que lhe permitiu constituir um novo conhecimento.

Embora seja válido esse segundo paradigma da informação, o mesmo não considera o indivíduo como elemento do contexto social. Em outras palavras, é uma visão reducionista a qual percebe o usuário como um ser que vive em uma esfera, separado do mundo exterior, sem contato social algum (CAPURRO, 2003). É em contrapartida a essa ideia que Capurro (2003) define o paradigma social da informação, com base em estudos de Hjørland quanto à análise de domínio (*domain analysis*) (NASCIMENTO; MARTELETO, 2004). "Uma consequência prática desse paradigma [o social] é o abandono da busca de uma linguagem ideal para representar o conhecimento ou de um algoritmo ideal para modelar a recuperação da informação a que aspiram o paradigma físico e o cognitivo" (CAPURRO, 2003, p. 12). De modo geral, para este autor, o paradigma social pode ser definido como uma junção das perspectivas do paradigma cognitivo e um contexto social. Em outras

palavras, o indivíduo não determina o que é informação isoladamente, como se vivesse em uma bolha e excluído do mundo; ele define informação a partir das relações que ele estabelece com outros indivíduos.

Em alguns momentos é perceptível, por meio das considerações acima, que o conceito de informação flutua entre a materialidade e a imaterialidade, entre o tangível e o intangível. Pode-se observar também que, apesar das divergências entre teorias, há ponto de concordância entre alguns dos autores que pesquisam o conceito de informação: esta é aceita como aquela que transforma o estado atual de conhecimento de uma pessoa ou coletividade. Também é perceptível a complexidade que é definir informação bem como o que é (ou pode ser) relevante a um indivíduo.

A noção de que a compreensão de algo se faz por meio de outras leituras, formando a intertextualidade (LARA, 2008), dificulta a resolução do problema da RI, estudado pela CI. Contudo, é sabido que o mesmo não pode ser resolvido plenamente, pois o indivíduo e/ou a coletividade, está em constante transformação. Desse modo, os problemas apresentados devem ser constantemente dialogados, sem desconsiderar nunca a volatilidade social. Em outras palavras, a CI tem um trabalho árduo e sem fim.

O que observamos é que, em geral, informação pode ser considerada tanto como intangível quanto tangível e é passível de ser recuperada. Por outro lado, conhecimento fica no nível da intangibilidade. O que é considerado por um indivíduo como informação pode não ser para o outro. Ao realizar uma busca por determinada informação, em um SRI, o que se recupera é o registro físico (ou digital, porém, passível de fisicidade) desta informação. Nesse mesmo registro não há uma única informação, mas um sem-número de ofertas de sentidos que, com a devida interpretação, caracterizar-se-á como informação.

Ao restringir essas questões de informatividade, oferta de sentidos e recuperação de informação, e ao ampliar o campo de atuação da CI para os museus de arte, surgem novos questionamentos: Quais os problemas enfrentados pela mediação de informações culturais, no âmbito dos museus de arte? A definição de mediação interfere no processo de seleção do que é relevante, em termos de informação, em uma exposição, seja física ou virtual/digital? Tem-se a consciência de que estas questões não podem ser respondidas tão já ou em sua completude. No

entanto, busca-se ao menos colocá-las em evidência para, assim, contribuir com as reflexões da área.

A CI tem dificuldades em estabelecer o que seja informação em seu campo e ao se colocar em um campo diverso, o artístico, por exemplo, e tentar pensar as mediações culturais, o que poderia ser definido como informação? Acreditamos que a mesma definição de informação pode ser adotada em diferentes campos de atuação e pesquisa, portanto, optaremos pelas noções que nos parecem mais bem estruturadas para embasar nossa pesquisa e os conceitos que seguirão ao longo do estudo. Adotaremos como definição de informação as noções de *information-as-thing*, *information-as-process* e *information-as-knowledge* apresentadas por Buckland (1991) e o paradigma social da informação definido por Capurro (2003).

PARTE 2

2 MUSEU

2.1 Museu: breve apresentação

O museu tem lugar no imaginário comum como uma instituição de cultura e lazer guardiã da memória sociocultural. Estas memórias são representações de determinados períodos, eventos, movimentos sociais, políticos, científicos e/ou artísticos que se fazem por meio dos objetos escolhidos por processos realizados pela instituição. Esta é vista como um órgão gerenciador de cultura, observando-se que o mesmo promove tanto suas tradicionais funções: coleta, preservação, estudo ou pesquisa e exposição, como também possibilita o acesso a seus produtos culturais e a interpretação dos mesmos pelos diversos públicos (SUANO, 1986). É o espaço próprio para exposição. Isto é, os objetos e artefatos que fazem parte da coleção do museu, ou passam por ele em exposições itinerantes, lá estão para serem vistos. "O museu, de fato, é um sistema articulado, cuja história tem que se fazer com a imagem que a sociedade quer transmitir de si, com a ideologia de uma época, é expressão de valores partilhados, de escolhas 'ideológicas'"² (VARALLO, 2006, p.67) (Tradução livre).

Hooper-Greenhill (2006) afirma que o museu é um local de espetáculo, espaço de exposição, onde se localizam exposições complexas, onde objetos reais são vistos. A autora também afirma que todos os objetos exibidos nos museus ou nas galerias podem, legitimamente, ser considerados como meio de comunicação visual.

As coleções evoluíram, especializaram-se e passaram a organizar seus objetos segundo critérios "que obedeciam a uma ordem atribuída à natureza, acompanhando os progressos das concepções científicas nos séculos XVII e XVIII" (JULIÃO, 2006a, p. 20). Dessa forma, abandonaram a função de "curiosidade", adquirindo aspectos científicos por meio da pesquisa e da ciência pragmática e utilitária, afirma a mesma autora. O que se percebe é que o século XIX foi um período de grandes transformações para os museus e no século XX estas

² Il museo, infatti, è un sistema articolato, la cui storia ha a che fare con l'immagine che la società vuole trasmettere di sé, con la Weltanschauung di un'epoca, è espressione di valori condivisi, di scelte "idologiche".

transformações foram acentuadas, bem como há um crescimento quantitativo dos museus, inclusive em diversidade.

Outro aspecto que deve ser considerado é o fato da não dissociação da pesquisa e da educação, desenvolvida nas instituições da antiguidade, utilizando-se da coleção de objetos e espécimes naturais, seja vegetal, seja animal.

A partir de fins do século XVIII o museu recolhe e abriga fragmentos, objetos, artefatos e obras da natureza e da cultura e os agrupa em coleções com o propósito de expor. Essa memória, constituída a partir de objetos selecionados segundo critérios de valor, não provém de um colecionismo neutro ou isento, mas comprometido com o poder hegemônico, com as ideias e o contexto da época em que ocorre. O conceito de valor não é absoluto e varia em cada cultura e ao longo da história da humanidade, e cada coleção traz a assinatura de sua época e de seus patrocinadores (LARA FILHO, 2006, p. 8).

Localizado no tempo e no espaço, o museu é uma instituição que se responsabiliza pelo recolhimento, seleção e guarda dos objetos e artefatos que são considerados como produtos de representação da cultura, da natureza ou do patrimônio diverso da sociedade. Estes trabalhos realizados pelo museu têm como intuito a exibição, a exposição para o público que o frequenta. A ordenação dos objetos apresentados nas exposições é definida pela instituição e constituída de modo artificial. A cada representação é possível observar que são dados recortes diferenciados e focados diferentes aspectos apresentados pela coleção do museu que realiza a exposição. Cada um destes recortes permite que o público realize uma leitura diferenciada da exposição em questão. A instituição museológica consagra-se como espaço de reflexão com as várias formas de exposição desenvolvidas nele. Assim, o fruidor não deve voltar-se apenas ao que é exposto, mas também à forma, à ordem de se expor, sendo esta, talvez, a primeira observação que deva ser feita.

Os acervos museológicos foram constituídos, em grande parte, por meio da retirada dos objetos de seus contextos originais, ou do espaço para o qual foi concebido. Anteriormente, muitos destes objetos compunham coleções particulares que, em geral, não estavam abertas ao público. A partir da compra e/ou doações destas coleções, o Estado visa constituir um fundo público que permitisse o acesso por parte da população geral (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL). É possível observar, também, que o museu passa a exercer um papel importante na educação

de seus públicos. A educação está voltada ao modo de utilização e como se comportar nos museus.

A marca distintiva da museologia do século XIX é a especialização dos museus e, fundamentalmente, a separação entre "beleza" e "instrução", que resulta na criação de museus que lidam com artefatos científicos - os museus de história natural - e os que lidam com objetos estéticos, os museus de arte (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Ao considerarmos a especialização do museu no século XIX, apresentada acima, a qual resultou na separação entre instrução e beleza, buscaremos direcionar nossos estudos ao museu de arte, que se responsabilizou pelos objetos que representavam o belo.

2.1.1 Museu de arte: algumas características

Sob a perspectiva histórica, é observado que o museu de arte surgiu da descontextualização das obras produzidas para fins diversos e da especialização dos espaços denominados museus ou gabinetes de curiosidades. Estes possuíam as coleções formadas pelos mais diversos objetos de natureza as mais distintas. Os objetos que passaram a compor as coleções de arte eram tidos como artes superiores que representavam o conceito estético do belo. Estas obras faziam parte das coleções das igrejas, mosteiros e palácios da Europa (CRIMP, 2005). Antes da descontextualização, as obras possuíam outras funções nestes lugares o qual pertenciam. Por meio deste fato histórico, é possível estabelecer um diálogo com Walter Benjamin (1994), quando este defende a perda do "valor de culto" da obra e o ganho de um novo significado por meio do "valor de exibição". Este valor de exibição comentado pelo autor é o que confere à obra o estatuto de arte, baseando-se em função estética. Isto é as obras passam a constituir os acervos museológicos com intuito de exibição para o público visitante. Conforme Tota (2000, p. 24), "podemos dizer que uma obra de arte só é tal no momento em que é exibida e consumida, no momento em que se produz socialmente a sua definição". Os valores e significações são atribuídos à arte pelos sujeitos sociais por meio das convenções estéticas e até mesmo pelo desejo de consumir tal obra.

Obras de arte sempre foram produzidas com o intuito de representar algo, fosse por interesse daqueles que as encomendavam, fosse por interesse do próprio artista. Tais representações podiam ser de retratos biográficos, uma passagem bíblica ou uma paisagem. Com o novo espaço voltado à arte, os pintores e escultores passam a produzir principalmente em prol do museu em meados do século XIX e para exibição de seu trabalho. Observa-se nesse ponto uma pequena ruptura entre a produção artística para fins diversos, conforme interesse daqueles que a encomendavam e a produção com intencionalidade artística para exibição no museu. Ao que podemos observar, este passa a ser um ambiente de experimentalismo artístico e que agrega valor estético aos objetos por meio da exposição (FREIRE, 1999), desse modo, acaba por constituir-se como local onde as obras seriam contempladas sob este ponto de vista. As obras passaram a ser expostas em uma ordem artificialmente produzida pelo museu.

Os museus de arte são instituições que promovem a proteção dos produtos culturais. Buscam salvaguardá-los da destruição e, de algum modo, transformá-los em um conjunto de objetos que representem a cultura e a sociedade.

O conjunto de objetos dispostos no museu somente se sustenta pela ficção de que ele constitui, de algum modo, um universo representacional coerente. [...] Essa ficção é o resultado da crença acrítica na noção de que o fato de pôr em ordem e classificar, ou seja, justapor os fragmentos no espaço, pode produzir uma compreensão representacional do mundo (CRIMP, 2005, p. 49).

Neste sentido, as coleções que se formam são vistas como traduções da complexidade do mundo em sistemas de combinações. (VARALLO, 2006). As coleções, então, transformam a complexidade do mundo em um sistema conceitual e controlável por meio de símbolos (obras, objetos, documentos) e que são combinados e recombinações a cada exposição. Assim, os objetos que compõem a coleção são elementos do sistema e têm a função de comunicar algo. Desse modo, as exposições de arte são combinações e recombinações das representações artísticas nos museus de arte. É um transmitir aos públicos as diversas formas de pensar o mundo, a arte, o mundo artístico, o artista e o próprio museu de arte. É um constante recriar-se. É, ao mesmo tempo, uma representação dos interesses artísticos de um curador, que realiza suas pesquisas no acervo do museu com o intuito de estabelecer diferentes modos de leitura desses elementos

comunicacionais que são as obras de arte. Por meio das exposições nos museus, o público passa a percorrer sua própria história, sua identidade nacional, representada (VARALLO, 2006).

O surgimento do museu de arte veio reconfigurar o que se denomina como sistema da arte. Este sistema vem a definir-se como "uma rede complexa de agentes que confere significado social à obra de arte" (COSTA, 2008, p. 132). O museu posicionou-se como mais um ponto de encontro entre os atores pertencentes ao sistema, a saber, os artistas, as obras, o público, os críticos entre outros. No museu, como ponto de encontro, também se estabelece o diálogo entre estes personagens do sistema de arte (FREIRE, 1999).

Segundo Teixeira Coelho (2004), o museu de arte tem representado um espaço de significações especiais para muitas pessoas. Para ele, estas significações possibilitam o "contato com valores espirituais superiores e ao qual somente se tem acesso uma vez atravessados os diferentes e sucessivos níveis da educação formal" (p. 274). Isto é, o museu de arte enquanto instituição de coleta, tratamento, preservação, pesquisa e exposição de bens culturais, em seu sentido físico, é facilmente acessível pelos diversos públicos. Entretanto, apropriar-se intelectualmente dos sentidos e representações da obra de arte, de seu conteúdo, é algo possível apenas àqueles que detêm os meios para tal. Esta é uma observação já realizada, também, por Bourdieu e Darbel (2003).

Afrânio Mendes Catani (2003) observa que os museus de arte abrigam os "tesouros artísticos", verdadeiros tesouros culturais que, apesar de aberto a todos, estão interditados à maioria das pessoas. Com estes dizeres, o autor compartilha do mesmo ponto de vista demonstrado por Teixeira Coelho.

Ao longo da história dos museus e visitas realizadas às diferentes instituições museológicas, é observável que cada um destes espaços tem uma natureza específica ao tratar seus objetos expostos. No caso do museu de arte, estes objetos não representam apenas a memória, como também agregam valor estético.

"A obra de arte considerada enquanto bem simbólico não existe como tal a não ser para quem detenha os meios de apropriar-se dela, ou seja, decifrá-la" (BOURDIEU; DARBEL, 2003, p. 71). Assim como os museus de arte, o acesso físico às obras de arte é garantido. No entanto, a apropriação é vista como privilégio da "classe culta"; mas é perceptível, desde o século XIX, uma forte tendência didática

dos museus de arte, estreitando as relações entre os mesmos e as escolas de arte (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Ao longo do século XX, novas especializações ocorreram nos museus de arte, permitindo que surgissem museus de temáticas específicas, ou melhor dizendo, museus com coleções especializadas em determinado período ou artista ou com intenções de que fossem especializadas. Como exemplos, o Musée d'Orsay, criado em 1986, teve sua coleção voltada para a arte da segunda metade do século XIX; The Museum of Modern Art (MoMA) e o Whitney Museum of American Art, criados em 1929 e 1931 respectivamente, com intenções de voltar seu acervo à arte moderna e contemporânea; dentre outras novas tipologias de museus, que concentravam seu foco em artistas, como o Museu Picasso de Barcelona, de 1963 e o Museu Van Gogh em Amsterdã, de 1973 (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Podemos observar, por meio da arquitetura dos museus, que estes também podem ser interpretados, igualmente se faz com as obras de arte que eles abrigam. E é importante que se faça tais interpretações, pois, facilita a melhor compreensão das obras hospedadas em tais espaços. Podemos dizer que o próprio museu é uma obra integral de arte enquanto embalagem de objetos de natureza variada.

Estamos conscientes de que as instituições podem ser interpretadas. Os estudiosos de museus se envolvem na interpretação do museu por meio da descrição mudando a forma de ver o prédio e a coleção. Por exemplo, vale a pena observar que muitos museus têm grandes escadarias, que metaforizam a elevação para uma esfera longe do cotidiano para o "mundo das artes". Essa simples observação já modifica a percepção daquela mesma escada.

Já no Renascimento havia colecionadores, pintores e escultores. Toda a maquinaria do museu foi inventada nesse período. A obra de Giorgio Vasari, *A Vida dos mais excelentes pintores, escultores e arquitetos*, providenciava um caminho histórico para a organização de coleções de arte. O nascimento do museu de arte demonstra uma forte ligação com a história da arte (VARALLO, 2006) e as novas teorias estéticas que despontam entre os séculos XVII e XVIII. Assim que a arte era removida de igrejas, templos e coleções principescas para o espaço público do museu, o público devia ser educado.

Museus de arte que admitiam qualquer visitante aparecem quase no final do Antigo Regime, em Roma e nos países de língua alemã, ainda que o grande

modelo seja o Louvre, o antigo palácio real que abriu suas portas ao público em agosto de 1793.

O Museu de arte está, portanto, relacionado à Revolução Francesa e às novas teorias estéticas alemãs. Hegel é o grande teorizador do Museu Histórico de Arte, porque sua filosofia da história fora reconstruída como um "museu imaginário". Sua história da arte é construída como um passeio pelo museu, pois o presente está separado do passado. Somente aquilo que possui a aura de histórico e que deve ser transmitido pelo consenso social é admitido nesse museu (CLAIR, 2011).

2.1.2 Museu de arte contemporânea e arte contemporânea

O museu de arte foi, por muito tempo, um dos espaços privilegiados para consagrar as artes, o erudito e o belo. Foi pensado, principalmente ao longo do século XX, como um espaço de sacralização dos objetos artísticos, por meio da legitimação³ institucional de suas exposições, tornando, assim, objetos em arte e seus artífices em artistas. Também é considerado como espaço de experimentação, que agrega valor simbólico aos objetos a partir da exposição dos mesmos (FREIRE, 1999).

[Como] instituição normalizadora, [o museu] dita padrões de legitimação para diferentes práticas artísticas, por meio de estratégias diversas, especialmente pelas exposições que realiza, pelas publicações que organiza ou endossa, e pela política de incorporação de obras adotadas para seu acervo (COSTA, 2008, p. 132).

Pode-se dizer que o museu de arte hoje é pluri e/ou multifacetado, visto que ele é tanto uma tradição quanto um espetáculo, lugar político ou de promoção social e arena para processos de ação sociocultural, também especulação, corporação e experiência, "bem como alegoria ou metáfora para a explanação, criação e manutenção de outras dimensões de conhecimento. O museu se configura assim como complexidade, grandeza modelada por múltiplas dimensões" (GROSSMANN, 2004). Os museus de arte têm se desenvolvido em constante

³ Entenda-se por legitimação os resultados de um conjunto de estratégias diversas, realizadas com intuito de obter reconhecimento de algumas modalidades de obras ou práticas artísticas (COSTA, 2008).

relação com a história da arte e, ao mesmo tempo, com relações fortes e conflitantes com os artistas e a arte que produzem (VARALLO, 2006).

Tanto quanto os museus, ou mesmo por intermédio e por causa deles, as artes passaram por processos que podem ser denominados como evolutivos ou apenas transformativos. Marcel Duchamp, com seus *ready-mades*, começa a desafiar tanto o fazer artístico quanto a função de colecionador de artes do museu.

De maneira mais totalizante, a noção de arte como conceito, como elemento referente a um contexto (de linguagem) de qual se depreende seu sentido e valor, remete mais uma vez a Marcel Duchamp que operando com idéias jogou com seus sentidos dentro do sistema de valores e representações. O campo da arte se expande, portanto, do estético – eminentemente retiniano – para o artístico, que envolve conceitos, idéias, valores e representações que se estendem além dos limites da percepção visual (FREIRE, 1999, p. 50).

Complementando este sentido, Ane Cauquelin (2005, p. 93-94) afirma que Duchamp com os mesmos *ready-mades* "faz notar que apenas o lugar de exposição torna esses objetos obra de arte. Ele dá o valor estético de um objeto, por menos estético que seja". Ele rompe com a ideia do feito à mão e mostra que tanto o artista quanto o local de hospedagem das obras podem dar a estas o *status* de arte, bastando, para isso, que ela seja exposta ou assinada por um artista. Ainda a partir de Duchamp, Cauquelin (2005) complementa que qualquer coisa pode ser arte, entretanto, na hora certa, dando a entender que o valor mudou de lugar, sendo ele relacionado, agora, a tempo e lugar e não ao próprio objeto (p. 94-95).

Com o passar dos tempos, novas tecnologias são introduzidas na esfera artística. Neste contexto, não apenas objetos tradicionais como pinturas, gravuras e esculturas são considerados como arte, pois materiais de naturezas diversas passam a fazer parte da produção artística. Isto é, não apenas tinta, tela, metal e pedra são utilizados na produção artística, mas também materiais percíveis e de uso outrora diverso do campo artístico, sendo eles restos de comida, animais, som, luz dentre muitos outros (ARCHER, 2001).

A idéia de arte enquanto algo depende de seu momento histórico específico e profundamente envolvido com ele, enquanto um desvio radical das convenções imemorais da pintura e da escultura, enquanto algo que abraça as novas tecnologias de sua produção – parecia que isso tudo podia ser posto de lado por uma idéia de arte enquanto algo sujeito apenas às limitações da criatividade humana individual (CRIMP, 2005, p. 62).

Segundo Crimp (2005), os pintores Elisabeth Murray e Bruce Boice defendiam que Picasso havia mostrado que se podia fazer qualquer coisa, que ser pintor era fácil e que as regras tanto existem quanto podem não existir. Murray e Boice defendiam uma liberdade criativa, significando que Picasso, por meio de suas obras, ensinou que "a única coisa que existe é a liberdade, liberdade de inventar à vontade, de fazer o que quiser" (CRIMP, 2005, p. 63). Outros, como o amigo e biógrafo de Picasso John Richardson, exaltam tanto a vida e obra deste artista que, de certo modo, desconsideraram outras produções importantes no meio artístico, como é o caso dos *ready-mades* de Duchamp.

Assim, é como se os *readymades* de Duchamp nunca tivessem sido concebidos. Como se os progressos mais radicais do modernismo, inclusive a própria colagem cubista de Picasso nunca tivessem ocorrido, ou, no mínimo, como se suas implicações pudessem ser omitidas e os velhos mitos da arte pudessem ser completamente reavivados. [...] Os *readymades* de Duchamp personificaram, é claro, a proposição de que o artista não inventa nada, de que ele ou ela apenas, usa, manipula, desloca, reformula e reposiciona aquilo que foi oferecido pela história. [...] Os *readymades* propõem que o artista não consegue fazer, mas apenas tirar de algo já existente (CRIMP, 2005, p. 64, grifos do autor).

Devido às transformações que o campo da arte tem passado, o museu tem sofrido uma indefinição classificatória dos objetos que o adentram (FREIRE, 1999). O princípio dos museus é a perenidade e as obras produzidas nas últimas décadas, principalmente a partir da segunda metade do século XX (doravante arte contemporânea), têm desafiado esse princípio. O museu que tem abrigado estas obras é o museu de arte contemporânea.

As novas orientações artísticas, apesar de distintas, partilham um espírito comum: são, cada qual a seu modo, tentativas de dirigir a arte às coisas do mundo, à natureza, à realidade urbana e ao mundo da tecnologia. As obras articulam diferentes linguagens - dança, música, pintura, teatro, escultura, literatura etc. -, desafiando as classificações habituais, colocando em questão o caráter das representações artísticas e a própria definição de arte. Interpelam criticamente também o mercado e o sistema de validação da arte. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Em arte contemporânea, há o que Cristina Freire (1999, p. 29) denomina de "predomínio da idéia sobre o conteúdo" e afirma que as "poéticas conceituais" materializam críticas às instituições por meio da desmaterialização das obras.

Para Meneses (1994), em um museu de arte a obra é o documento plástico. No caso da arte contemporânea, devido à imaterialidade de muitas obras, há uma indefinição do lugar simbólico das mesmas (FREIRE, 1999). Por isso, várias delas oscilam entre a biblioteca, o arquivo e/ou a coleção museológica. Há casos em que o que resta da obra de arte contemporânea é o documento (fotografia, vídeo, croquis de projeto etc.). Desse modo, a linha que separa o que é documento e obra de arte contemporânea, muitas vezes, é tênue e o museu de arte se vê no dilema de como classificar tais obras/documentos (FREIRE, 1999).

As proposições artísticas da arte Conceitual, assim como muitas obras contemporâneas, supõem uma nova concepção de museu que possa também assimilar o fluido e entremear o paradoxo de incorporar dinamicamente o transitório. Nesta perspectiva, o museu de arte contemporânea não se limita a uma função passiva, com salas de exposição abertas a contemplação de poucos privilegiados (FREIRE, 1999, p. 53).

Segundo Meneses (1994, p. 11), os museus funcionavam como "almoxarifado de um patrimônio burguês", sendo considerados como "templos" que homologavam os valores da burguesia. Instituição vista como espaço de contemplação. Local onde as obras são observadas como se fossem objetos sagrados e que não devem ser questionados, onde ocorre o maravilhar-se diante do que se é exposto, muitas vezes, de modo passivo. Por outro lado, aponta Cristina Freire (1999), o museu de arte contemporânea vem, aos poucos, desvinculando-se deste espaço de aceitação passiva do que se classifica como arte e torna-se o fórum, o espaço do debate por meio do qual se apresenta. "A obra Conceitual quebra expectativas arraigadas e cria, muitas vezes, um desconforto intelectual ou em alguns casos até mesmo físico para o espectador" (FREIRE, 1999, p. 29).

O museu de arte contemporânea torna-se um arquivo da contemporaneidade (FERRARI, 2006) ao fazer a guarda dos documentos que representam as obras realizadas. Ao considerar que há obras que não podem ser acessadas no momento de sua realização, este museu/arquivo passa a ser o mediador entre tais obras e os públicos (FREIRE, 1999). Assim, afirma a mesma autora, a fotografia teve e ainda tem um papel importante nas obras de arte contemporânea, ultrapassando sua função inicial de documento. Muitas vezes as fotografias vinham depois das obras com o intuito de apenas documentar. Aos

poucos ela passou a ser parte constituinte da obra e de todo processo de produção artística, tornando-se, algumas vezes, a obra final.

Como exemplo de uma obra que se representa por sua documentação devido ao fato do difícil acesso quando foi realizada, pela difícil observação em sua completude, a não ser pela visão aérea, temos *Spiral Jetty*, de Robert Smithson.

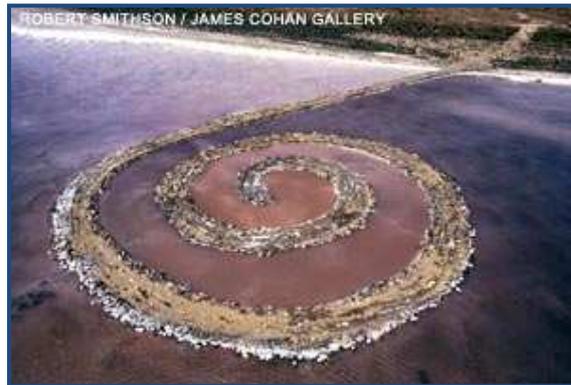


Figura 1: Spiral Jetty, Robert Smithson, 1970⁴

Esta obra compõe uma tendência da arte contemporânea que, no seu conjunto, denomina-se como Arte Ambiente ou Arte Ambiental. Assim como as *assemblage*, as instalações e mesmo alguns trabalhos minimalistas, esse tipo de arte "volta[-se] mais decididamente para o espaço – incorporando-o à obra e/ou transformando-o –, seja ele o espaço da galeria, o ambiente natural ou as áreas urbanas" (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL). Esta obra de Smithson é classificada como *Land Art* (Arte da Terra), que pretendeu inaugurar "uma nova relação com o ambiente natural. Não mais paisagem a ser representada nem manancial de forças passível de expressão plástica, a natureza é o lugar onde a arte se enraíza". Assim, todo e qualquer espaço físico seria o campo onde os artistas poderiam realizar suas intervenções.

Robert Smithson mantinha uma preocupação constante quanto à conexão entre a natureza e o meio ambiente e buscou "desenvolver uma teoria da relação entre um local particular no meio ambiente (que ele chamava de 'sítio') e os espaços anônimos, essencialmente intercambiáveis, nas galerias em que ele poderia expor (as quais chamava de 'não-sítios')" (ARCHER, 2001, p. 96). As obras deste artista demonstravam uma disposição em fazer alterações em grande escala na natureza e

⁴ Disponível em: <<http://www.robertsmithson.com>>. Acesso em 31 maio 2011.

as mesmas foram deixadas para serem modificadas pelas ações do tempo e dos eventos naturais (ARCHER, 2001; ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Esta obra apresentada ainda pode ser acessada em seu local onde foi realizada, porém, para se ter uma visão completa da mesma é necessário que se tenha uma visão aérea. Para a exposição desta obra ou mesmo a mediação com o público, a fotografia teve, e ainda tem, um papel importante. Não é possível trazer esta obra para o museu a não ser por meio da fotografia. As fotografias tiradas quando esta obra foi realizada e as atuais podem demonstrar os sentidos desenvolvidos pela *Land Art* sobre as alterações sofridas pela obra devido às ações do tempo e da natureza.

Outro artista bastante emblemático, cujas obras realizam alguma intervenção no ambiente e são, muitas vezes, temporárias, restando apenas os documentos compostos por projetos e fotografias que comprovam sua intenção e realização das mesmas, é Christo, juntamente com sua esposa Jeanne-Claude. Algumas das obras deste artista dialogam com as da categoria *Land Art* por apresentar alguma intervenção no ambiente. Suas realizações mais conhecidas eram "empacotamentos" de diversos elementos naturais ou de monumentos bastante emblemáticos. Nas figuras abaixo, o *Reichstag*, situado em Berlim, foi o objeto "empacotado" pelos artistas. Primeiro é apresentado o projeto para a realização desta obra e, em seguida, uma obra do "empacotamento" já realizado.

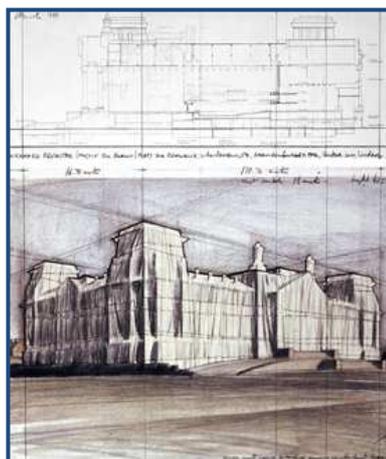


Figura 2: Wrapped Reichstag, Christo, 1980⁵

⁵ Disponível em: <<http://www.christojeanneclaude.net/>>. Acesso em 31 maio 2011.



Figura 3: Wrapped Reichstag, Christo and Jeanne-Claude, 1995⁶

As questões da fotografia desta obra de Christo e Jeanne-Claude e da obra de Smithson diferenciam-se em alguns aspectos e igualam-se em outros. Igualam-se no sentido de que nem uma nem outra obra pode ser levada ao museu a não ser por meio da fotografia. A diferença é que a obra de Smithson não apenas pode permanecer onde está como ainda permanece diferentemente da obra de Christo e Jeanne-Claude.

Outro artista ainda mais atual que podemos citar é Vik Muniz, artista brasileiro e de renome internacional cujas obras são constituídas dos mais diversificados materiais e fotografadas para que estas fotografias sejam expostas no lugar das obras, tendo em vista a problemática ou a dificuldade em expor a obra em si. Alguns dos materiais utilizados são poeira, açúcar, sucata e lixo (MUNIZ, 2007). Vik Muniz apresenta consciência de que suas obras são efêmeras e de que o que deve permanecer é sua documentação fotográfica. No caso, a fotografia toma o lugar da obra e adquire o *status* de obra de arte.

⁶ Disponível em: <<http://www.christojeanneclaude.net/>>. Acesso em 31 maio 2011.



Figura 4: Marat (Sebastião), Vik Muniz, 2008⁷

Muitos são os exemplos que podem ser apresentados para representar a efemeridade da obra, permanecendo apenas sua documentação, ou a não

⁷ LAGO, Pedro Corrêa do (org). Vik Muniz; Obra completa – 1987 – 2009. Rio de Janeiro, Capivara, 2009. p. 639.

possibilidade de observação da obra que não por alguma forma de registro da mesma. Todavia, há obras que se tornam inviáveis de serem registradas fotograficamente, ou mesmo impossíveis. Isto é, segundo Freire (1999), tentar captar as Instalações por meio das câmeras fotográficas é um problema recorrente que remete às questões relacionadas às inúmeras perspectivas. Assim, não existe uma única perspectiva para que a instalação seja abordada e cada perspectiva daria à obra um novo sentido.

Uma Instalação remete à ideia de alteração e/ou montagem no ambiente das galerias, dos museus ou mesmo em ambientes externos onde estas obras foram propostas. Estas obras são

lança[das] [...] no espaço, com o auxílio de materiais muito variados, na tentativa de construir um certo ambiente ou cena, cujo movimento é dado pela relação entre objetos, construções, o ponto de vista e o corpo do observador. Para a apreensão da obra é preciso percorrê-la, passar entre suas dobras e aberturas, ou simplesmente caminhar pelas veredas e trilhas que ela constrói por meio da disposição das peças, cores e objetos (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

É neste sentido, o de necessitar percorrer a obra por todos os lados e, de certo modo, entrar nela, que percebemos o que Freire (1999) defende como dificuldade em se registrar tal categoria de obra de arte. Não seria viável para o fotógrafo tentar captar todos os pontos de observação possíveis do leitor da obra, visto que cada indivíduo tem sua particularidade ao observar uma ou outra obra.

As performances, que são obras que envolvem, muitas vezes, elementos teatrais, vídeos, músicas, poesias entre outros aspectos, são realizadas, em geral, para um público restrito ou em particular diante da câmera fotográfica ou de vídeo. Dessa forma, o que fica para além do momento mesmo da realização deste tipo de obra são seus documentos. Archer (2001, p. 111, grifo do autor) aponta a importância da documentação deste tipo de arte justamente pelo fato de que "Mesmo quando acontece numa galeria, uma *performance* só pode existir para todos, com exceção dos poucos presentes como audiência, na forma de fotografia ou relatório". A performance é uma ação e mesmo que não realizada diante de um público, mas sim em particular e seja registrada para que seja apresentada, continua a ser uma ação, pois muitas obras performáticas foram realizadas diante das câmeras de vídeo e/ou fotográficas e apenas tais registros foram apresentados ao público por meio de exposições (MELIN, 2009).

Archer (2001) cita exemplos de artistas que promoveram artes performáticas que, muitas vezes, chegavam a extremos, como é o caso da artista sérvia Marina Abramovic que levava seu corpo ao extremo dos limites físicos.

Na sua *performance* "Ritmo" final, *Ritmo 0* (1974), ela se colocou em silêncio na galeria Studio Mona em Nápoles ao lado de uma mesa com 72 objetos variados. Os visitantes eram convidados a utilizar os objetos e ela mesma como achassem apropriado. As ações foram interrompidas quando Abramovic, depois de ter toda sua roupa arrancada, foi forçada a segurar uma pistola, com o cano em sua boca aberta. Era difícil desfrutar de um *frisson* ou deleite demoníaco diante destes trabalhos, uma vez que os riscos que Abramovic corria com seu próprio corpo colocavam responsabilidades muito pesadas sobre sua audiência. Estas responsabilidades tinham menos a ver com salvá-la dela mesma do que com o ponto maior – relevante para toda *Performance* – de que, por mais empenhado que o artista possa estar, tal empenho tem pouco valor, a não ser que encontre igual envolvimento por parte do observador (ARCHER, 2001, p.114, grifos do autor).

O acesso que se tem às performances, então, muitas vezes é por meio da documentação que fica, porém, é comum a ideia de que esta seja secundária, afirma Melin (2009). Nos casos em que a performance não existiu diante de um público, mas sim o processo de documentação das mesmas nos ateliês dos artistas, isto é, os artistas encenavam diante das câmeras (de vídeo ou fotográficas) suas performances, era essa documentação que seria apresentada ao público. Assim, quando não se tem uma audiência formal, no momento da realização da performance, a documentação e a performance passam a ser a mesma coisa (MELIN, 2009). A performance que se realizou como ação e foi documentada sistematicamente adquire um prolongamento da sua existência por meio destes documentos, afirma também a mesma autora. E o museu de arte contemporânea é o responsável por essa documentação/obra.

O que se percebe, nesse caso, é que o que permanece no museu não é a obra em si, mas sim os documentos da mesma. Há uma desmaterialização, uma desterritorialização da obra de arte a qual vai de encontro com o sentido geral do museu que é a guarda do objeto, no caso, artístico. As noções de desmaterialização e desterritorialização são bastante abordadas quando o assunto é a virtualização. Esta, em geral, é focada na transposição das coisas reais para o espaço virtual da Internet, como aponta Lévy (1996). Este autor também aponta dois outros sentidos para o termo virtual, além deste técnico que se liga à informática, que são o filosófico e o corrente. No sentido filosófico, "é virtual o que existe em potência e não em ato"

(LÉVY, 1996, p. 15). Desse modo, o virtual é que pode vir a ser, o que pode vir a existir, não o que já existe. No sentido corrente, "a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade – enquanto a 'realidade' pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível" (LÉVY, 1999, p. 47). Mas o que nos interessa nesse ponto não é o que se refere, de fato, ao conceito de virtual, visto que o assunto será tratado com mais cuidado mais adiante, mas sim a ideia de desmaterialização, no caso, da obra de arte.

Uma das formas de considerar a desmaterialização da obra de arte é a digitalização de sua imagem por meio de escaneamento da obra ou de fotografias da mesma e/ou fotografia digital. Com a fotografia inserindo-se no museu cada vez mais desde inícios do século XX, abre-se a possibilidade de levantar inúmeras discussões. Algumas dessas discussões poderiam ser relacionadas à reprodução técnica (BENJAMIN, 1994); ao museu imaginário, o museu sem paredes (MALRAUX, 2000), de modo que, possivelmente, poderia relacionar este às noções de museu virtual, e também poderia observar o museu como arquivo (FERRARI, 2006). É pensando nas múltiplas e possíveis abordagens por meio da fotografia na arte e no museu, que a seguir buscamos apresentar algumas delas.

PARTE 3

3 FOTOGRAFIA

3.1 *Fotografia na arte e no museu*

Vista da perspectiva provinciana do mundo artístico do final da década de 1970, a fotografia surgiu como um divisor de águas. Reavaliada de maneira radical, ela se instalou nos museus em pé de igualdade com as expressões tradicionais das artes visuais e de acordo com precisamente os mesmos parâmetros artísticos e históricos" (CRIMP, 2005, p. 3).

A fotografia de uma obra, conforme os interesses do fotógrafo, pode tanto denotar um trabalho de documentação ou mesmo para a composição de um catálogo de artista ou de exposição a se realizar, quanto uma nova obra de arte. Crimp (2005, p. 6) descreve uma fotografia de Louise Lawler na qual a fotógrafa "apresenta um trabalho de Degas, mas o faz por meio de uma representação – reformulando-o, cortando-o [...]". Esta fotografia não é um documento de uma exposição, não foi realizada para compor um catálogo. Ela é uma representação com intencionalidade artística da fotógrafa/artista. Esta fotografia é uma obra de arte.

É baseando-se na arqueologia foucaultiana que Douglas Crimp (2005, p. 14) tece uma teoria do pós-modernismo nas artes visuais. Tal teoria "propõe que a moderna epistemologia da arte é um resultado do isolamento da arte nos museus onde a arte foi apresentada como autônoma, alienada, algo à parte, submetendo-se apenas à própria história e dinâmica internas". A fotografia colaborou para estender esse idealismo enquanto instrumento de reprodução da arte. No entanto, a fotografia não fora aceita no museu e na história da arte porque

aponta para um mundo que está fora de si mesma. Assim, quando se permite que a fotografia entre no museu como uma arte como as demais, a coerência epistemológica do museu desmorona. O 'mundo de fora' é admitido, revelando-se que a autonomia da arte é uma ficção, uma construção do museu (CRIMP, 2005, p. 14).

A fotografia era apenas um veículo para que as obras de arte adentrassem o "museu sem paredes" de Malraux. Até esse ponto, defende Crimp (2005, p. 52), havia coerência. "Mas, uma vez que a própria fotografia passa a ser

um objeto a mais, restabelece-se a heterogeneidade no coração do museu, e suas pretensões de conhecimento estão condenadas ao fracasso".

Rouillé (2009) afirma que a história da fotografia está cheia de tomadas de posição, seja a favor ou contra a introdução dela no meio artístico. Discutia-se muito a essência artística da fotografia, pois se tinha como conceito artístico a obra que era feita manualmente e não por meio de uma máquina.

Muitos artistas utilizaram a fotografia como ferramenta para criação de suas obras. Delacroix, por exemplo, desenhava utilizando-se de provas fotográficas que realizava junto com Eugène Durieu, aponta Rouillé (2009). Para o artista, a máquina fotográfica é um objeto didático do qual os artistas fazem uso, seja para realizar seus desenhos de modo mais exatos, seja para conhecerem as obras dos grandes mestres.

[...] a fratura entre a arte e a fotografia seria estrutural: enquanto a célebre "teoria dos sacrifícios" constitui um dos critérios fundamentais da arte, a fotografia não pode controlar a profusão de detalhes; enquanto a arte consiste em escolher o que lhe convém e repudiar o que não lhe convém, a fotografia apenas registra; enquanto a pintura é da ordem da construção, a fotografia compete a captação, a coleta e o corte. [...] O fotógrafo "tira", a pintura compõe; a tela é uma totalidade, a fotografia é apenas um fragmento (ROUILLÉ, 2009, p. 243, grifos do autor).

Com o advento da fotografia houve um choque entre esta e os artistas, não por medo de uma possível concorrência, mas pelo receio da abertura de outro funcionamento da arte, afirma Rouillé (2009). A fotografia veio ameaçar a produção artesanal da imagem, processo este que era lento e minucioso, pois ela não cria, não fabrica a imagem, ela escolhe, ela enquadra.

O que se apresenta aqui é que a fotografia não só podia afetar, como afetou o processo de produção artística quando surgiu. Embora fosse criticada, ela fora muitas vezes utilizada como ferramenta para a produção artística, ou, juntamente com outros materiais, como vetor da arte. É somente na década de 1980 que a fotografia torna-se um dos principais materiais da arte, no caso, contemporânea (ROUILLÉ, 2009).

Uma das coisas que deve ser observada é que a fotografia, não apenas no campo artístico, posiciona-se principalmente como documento, seja apenas no sentido informativo, seja no sentido de prova, evidência (KRAUSS, 2002). Devido a

este posicionamento, muitas vezes involuntário, apontamos a seguir algumas considerações quanto à fotografia enquanto documento.

3.2 *Fotografia enquanto documento*

Fotografia, como seu nome já diz, surgiu como uma escrita de luz que envolve o estado físico e químico⁸. Esta escrita de luz é um registro da realidade quando não manipulada com alguma intenção, retirando sua autenticidade. Na concepção clássica da CI quanto a documento, apontada por Buckland (1991), quando este retoma a documentalista francesa Suzane Briet, a fotografia enquanto registro físico de um fato, enquanto prova, é um documento. Por exemplo, as estrelas no céu não são documentos, mas a fotografia das mesmas sim. É documento pelo fato de possuir informações, de ser informativa. Mesmo que produzida com fins artísticos, a fotografia também possui informações, mas enquanto documento e não arte, ela é interpretada de forma menos flexível e abstrata e muito mais tecnicamente. De certo modo, a fotografia enquanto documento pressupõe que a informação seja imutável e compreensível da mesma forma por todos. Por sua vez, a fotografia produzida com intuito artístico é passível de interpretações variadas, não havendo uma resposta única para o que a mesma representa. Mas é fato que a mesma fotografia pode ser tratada das duas formas em contextos distintos.

Uma das grandes funções da fotografia-documento terá sido a de erigir um novo inventário do real, sob a forma de álbuns e, em seguida, de arquivos. O álbum, enquanto mecanismo de reunir e tesaurizar as imagens; a fotografia, enquanto mecanismo para ver (óptico) e para registrar e duplicar as aparências (químico). Assim, esse inventário fotográfico do real constituiu-se no cruzamento de dois procedimentos de tesaurização: o das aparências, pela fotografia; e o das imagens, pelo álbum e pelo arquivo (ROUILLÉ, 2009, p. 97).

A maior parte das missões, encomendas e trabalhos fotográficos documentais, durante mais de meio século, a partir do XIX, teve seu apogeu nos álbuns. As áreas que constituíam os álbuns fotográficos e os utilizavam eram as mais diversas. Na segunda metade do século XIX adquirem popularidade os retratos

⁸ Não entraremos no mérito da descrição de como se dá o processo de produção fotográfico.

carte de visite e surgem aí os álbuns privados, expandindo-se para as fotografias de família (ROUILLÉ, 2009).

Rouillé (2009, p. 98-99) afirma que "a primeira grande máquina de documentar o mundo e amearhar suas imagens" foi a união "fotografia-álbum". A junção entre "fotografia-documento" durou por quase um século antes dos arquivos. Ele afirma ainda que a "fotografia-documento" tinha "como horizonte o arquivamento", e que mudavam a escala das coisas ampliando-as ou reduzindo-as. O uso das fotografias tem como principais funções, em seu início, inventariar, arquivar e de submissão simbólica, obedecendo "a uma verdadeira compulsão de exaustividade, a uma veleidade de registro total do real".

A "fotografia-documento" teve papel importante na sociedade, pois contribuiu "para a expansão da área do visível e também para o aumento do espaço de trocas, para a dilatação dos mercados, para o alargamento da zona de intervenções militares ocidentais" (ROUILLÉ, 2009, p. 99). A partir da fotografia, as missões fotográficas, com interesses científicos, intensificaram-se. O que antes era realizado por desenhistas, gravuristas e outros profissionais, com a câmera fotográfica passou a ser realizado por uma única pessoa e com a certeza de uma imagem mais fidedigna da real, bem como o trabalho era mais rápido e menos custoso.

Muitas das vezes as missões fotográficas eram associadas às operações militares, mas com intuito de levar para o museu os registros de lugares longínquos, com interesses e curiosidades privadas ou para constituir o que Disdéri (1862), citado por Rouillé (2009, p. 100), denominou "enciclopédia universal da natureza, das artes e da indústria". Neste ponto, a fotografia atinge outro plano, que não se relaciona mais ao da captura, mas ao do depósito, ao da coleta, ao da tesauroização, que envolve o museu, o álbum e o arquivo, com o intuito de acumular e conservar o que denominavam "vestígios de ontem" e "fragmentos atuais e de outros lugares".

Diante do resplendor do mundo, de sua aceleração, de sua dilatação, diante da desordem causada pela consciência recente da expansão de outros lugares e do inacessível, diante da confrontação reiterada com o novo e o diferente, ou seja, diante da dificuldade crescente em manter uma relação física, direta e sensível com o mundo, a fotografia-documento desempenha um papel de mediação (ROUILLÉ, 2009, p. 100).

A fotografia fez com que as pessoas familiarizassem-se com a exterioridade de outros lugares. Mas, como aponta Rouillé (2009), a relação que se tinha com essa exterioridade era delegada ao fotógrafo e as relações eram substituídas pela imagem e não mais pelo contato direto. Aos poucos, o mundo era transposto em imagens para os álbuns e arquivos.

Todo este processo de transposição do mundo em imagens aprofundou-se cada vez mais com o passar dos tempos, segundo Roillé (2009). Todos os álbuns como os arquivos, e os dispositivos que vieram depois, nunca foram receptáculos passivos. Eles não apenas agrupavam, acumulavam ou conservavam e arquivavam sem classificar e redistribuir as imagens, sem produzir sentidos e constituir coerências, sem propor visões e ordenar simbolicamente o real. A "fotografia-documento", juntamente ao álbum e ao arquivo, tinha a função de ordenar o mundo. "Nesta vasta empreitada, a fotografia-documento e o álbum (ou arquivo) desempenham papéis opostos e complementares: a fotografia fragmenta, o álbum e o arquivo recompõem os conjuntos. Eles ordenam" (ROUILLÉ, 2009, p. 101). Enquanto a reordenação é realizada de modo artificial e seguindo interesses daqueles que fazem tais ordenações, a interpretação daqueles que acessavam os álbuns e os arquivos era individual. Mesmo que houvesse e/ou ainda haja algum direcionamento no modo de perceber o que se expõe, o indivíduo permanece livre para interpretar segundo seus conhecimentos o que lhe é exposto.

Se a fotografia disputava espaço e reconhecimento no território das artes no âmbito artístico, no campo científico sempre teve seu lugar ao sol.

A fotografia – que reproduz mais rapidamente, mais economicamente, mais fielmente do que o desenho, que registra sem omitir nada, que dissimula as imprecisões da mão, que, em resumo, troca o homem pela máquina – impõe-se imediatamente como a ferramenta por excelência, aquela que a ciência moderna necessita. E continuará sendo assim até à Segunda Guerra Mundial (ROUILLÉ, 2009, p. 109).

A fotografia contribui para a modernização do conhecimento e do saber científico, segundo aponta André Rouillé (2009, p. 109), mas este processo de modernização extingue toda subjetividade dos documentos, o que significa "registrar, sem esquecimento nem interpretação, para autenticar, ou para substituir, o próprio objeto". Sob este ponto de vista, o autor apresenta uma separação entre o que é fotografia documental e fotografia com intuitos artísticos. Isto é, a fotografia

como processo mais mecanicista é considerada como documental, enquanto que a fotografia com intenções de interpretação do que se fotografa, como transmissão de sentidos e não apenas informação, é mais humanística, logo, artística.

Pode-se utilizar como metáfora os comentários de Rouillé (2009, p. 112) quanto à diferenciação de "vista" e "paisagem" para diferenciar arte e documento, nos quais a ideia de vista seria o documento e a de paisagem seria a arte:

A paisagem depende do julgamento do gosto; a vista, do julgamento prático. Na vista, o referente prevalece sobre o indivíduo que a realiza, a descrição suplanta a expressão. A vista é denotativa. Ela não é destinada à parede da exposição, mas à publicação e ao arquivamento. A vista descreve, propõe um conhecimento. Não a contemplamos, não a consultamos: servimo-nos dela.

O que podemos observar é que a fotografia enquanto registro/reprodução automática das coisas, dos fatos, está mais para documento, ou melhor, documentação, do que para arte. A arte, de certo modo, requer outros sentidos diferentes deste reproduzir automaticamente com fins de registrar os fatos. Mas a reprodução da arte por meio da fotografia pode ser discutida de maneiras diferenciadas e há o texto célebre de Walter Benjamin, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, que traz algumas discussões. Observaremos as discussões de Benjamin (1994) no item seguinte e buscaremos levantar as possibilidades que a reprodução fotográfica traz para o campo artístico e para o museu de arte.

3.3 Reprodução técnica: fotografia

Walter Benjamin (1994) observou algumas mudanças ocorridas nos processos de produção as que se refletiram nos setores culturais. As técnicas de reprodução de massa (fotografia e cinema) transformaram o entendimento, a produção, a concepção, a recepção e a percepção dos produtos culturais. Desde que o capitalismo estabeleceu novas formas de produção e refletiu-se até mesmo na cultura, o modo de produção cultural tem se transformado cada vez mais ao longo do tempo. Para o mesmo autor, conceitos tradicionais "como criatividade e gênio, validade eterna e estilo, forma e conteúdo" (BENJAMIN, 1994, p. 166) não fazem

parte do novo modo de produção cultural, este que consiste na reprodução técnica. Percebemos que para Benjamin (1994), o modo de produção cultural foi "afetado" pelas reproduções técnicas das obras de arte. O autor afirma ainda que, em essência, a obra de arte é reproduzível. Em contrapartida, a reprodução técnica vinha com o novo modo de produção e sua intensidade crescia consideravelmente.

A reprodução, como Benjamin (1994) mesmo afirma, sempre ocorreu, mas é a partir da fotografia que ela passa a ser diferenciada. Por meio das técnicas de reprodução, as obras passam a ser pensadas e concebidas para as massas, visto que podem ser vistas e ouvidas em qualquer lugar e a qualquer momento. O modo de reprodução teve início com a xilogravura e seguiu-se com a chapa de cobre, água-forte e litografia, desde a Idade Média até o século XIX (BENJAMIN, 1994).

Gravura define o processo de desenhos por meio de superfícies duras, sendo tais superfícies o metal, a pedra ou a madeira. Estes materiais recebem incisões, corrosões, talhos, sulcos por meio de instrumentos especiais para cada material. Este processo permite a reprodução da imagem, pois, as superfícies gravadas tornam-se a matriz dos desenhos, que são fixados em outras superfícies (papel e/ou tecido). "Nessa medida, uma gravura é considerada original quando resultado direto da matriz criada pelo artista, que com essa base imprime a imagem em exemplares iguais, numerados e assinados" (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Os diferentes nomes que este processo recebe são dados em função da técnica e/ou do material utilizado. A xilogravura, por exemplo, utiliza-se de madeira e sua produção é, desde a gravação nesse material e a gravação no papel ou tecido, quase toda manual. A madeira é sulcada por meio de materiais especiais e sua superfície recebe uma tinta, imitando o carimbo, e a madeira é prensada sobre a outra superfície onde se deseja gravar a imagem. A chapa de cobre faz parte da gravação em metal, sendo o cobre um dos tipos de materiais utilizados. Neste caso, a superfície do metal também é talhada por meio de ferramentas especiais e a gravação da imagem se dá pela prensa do metal, com tinta, em outra superfície que também pode ser o papel ou o tecido. A água-forte é uma das técnicas utilizadas na gravação em metal, sendo sua especificidade utilizar-se de material corrosivo para sulcar a superfície do metal. Por sua vez, a litografia utiliza-se de pedras para a produção da matriz do desenho que será impresso em outras superfícies

(ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL). De modo geral, fica patente que estes processos funcionam de modo semelhante: como uma matriz que recebe tinta, da mesma forma que um carimbo, e cuja imagem é gravada em outra superfície flexível por meio da prensa. No entanto, cada uma delas reserva suas características específicas, seja na forma de se produzir a imagem na superfície dura, seja no processo de gravação na superfície flexível.

A litografia foi bastante importante na reprodução, sendo uma etapa essencialmente nova para a época, corroborando o estabelecimento das artes gráficas no mercado, utilizando-se de reproduções do cotidiano social. No entanto, a fotografia veio substituí-la. Contudo, há que se deixar claro que o processo de produção de imagem por meio das técnicas gravuristas eram manuais e que o uso das matrizes sofriam desgaste com o uso na impressão das imagens e que, mesmo utilizando-se dessas matrizes, nenhuma gravura era exatamente igual à anterior ou posterior. Isso se deve ao fato de que a quantidade de tinta empregada na superfície dura, a força da prensa, a receptividade da superfície flexível ao receber a tinta podiam variar a cada impressão. Isto tornava cada gravura singular e não uma cópia absolutamente idêntica. Por sua vez, a fotografia passa a ser uma forma de reprodução da imagem cujas cópias são idênticas umas das outras, salvo as manipulações desejadas por aquele que faz as ampliações da matriz, que no caso é o negativo (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Ainda hoje a fotografia mostra-se como um fator importante da reprodução de muitos dos produtos artístico-culturais quando se pensa a disponibilização para o acesso remoto ou, como no caso da arte contemporânea, acesso à memória, à documentação das obras, visto que, em grande parte, as obras de arte deste período são, em parte ou completamente, efêmeras. Algumas das vezes o processo de reprodução da imagem não é realizado diretamente pela fotografia, mas por processos de síntese de imagem, ou tradução desta para a linguagem binária do sistema de informática, semelhantes, tais como o escaneamento de imagens. Na atualidade não somente o escaneamento traduz a imagem para esta linguagem binária como o processo fotográfico já é realizado digitalmente por meio das câmeras digitais atuais. Desse modo, as imagens podem tanto reproduzir-se inúmeras vezes como seu processo de difusão pode ser maior e até mesmo instantâneo (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL).

Para Benjamin (1994), a reprodução de qualquer obra de arte considerada tradicional não possui o estatuto de arte, por mais perfeita que ela seja. Ao contrário, só o tem aquela que compreende os elementos essenciais à obra: o aqui e o agora; sua existência única. Para o autor, a obra original passa por processos de transformações e de relações de propriedade que a cópia nunca passará. Cada reprodução é uma obra nova, com uma vida nova.

O aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto [...]. A esfera da autenticidade, como um todo, escapa à reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. (BENJAMIN, 1994, p. 167).

A reprodução técnica tem maior autonomia, o que não ocorre com a reprodução manual e esta, muitas das vezes, pode ser considerada uma falsificação, segundo afirmações do mesmo autor. A fotografia, por exemplo, pode "acentuar certos aspectos do original, acessível à objetiva [...]" (BENJAMIN, 1994, p. 168). Em outras palavras, aspectos não acessíveis ao olho humano são acentuados, imagens são fixadas, obra e público tornam-se próximos em diferentes situações, entre outros fatores. A reprodução da obra pode ser colocada em situações impossíveis à original, como afirma Benjamin (1994), como a reprodução fotográfica da imagem das mesmas também. Como exemplo, as reproduções das imagens das estátuas de Michelangelo ou de outros artistas podem ser vistas em diversos locais, por diversos públicos, ao mesmo tempo. Estas reproduções fotográficas podem ser expostas na Internet, propiciando uma difusão e um conhecimento mais amplo tanto dos artistas quanto de suas produções. No entanto, há que se perceber que as sensações de estar diante da obra original, da reprodução em outro material ou uma reprodução da imagem por meio da fotografia são totalmente diferentes, mas esta discussão se enquadraria no campo da percepção das obras.

Embora as afirmações de Benjamin (1994) sejam válidas e mesmo atuais, ainda que formuladas nas primeiras décadas do século passado, essas ideias são válidas para as obras de arte ditas tradicionais. Ao adentrar a esfera da arte contemporânea, percebe-se que a reprodução torna-se elemento fundamental da arte (FREIRE, 1999). Mas, em alguns casos, questões envolvendo a percepção das obras continuam as mesmas, pois há obras que possuem textura que devem ser tocadas, cheiros a serem sentidos, tamanhos diferenciados que promovem uma

visão mais intimista ou mais distante, entre outros fatores importantes no processo de apropriação da obra.

Quando Benjamin escrevera sua obra, o autor já observava que a reprodutibilidade técnica por meio da fotografia trazia ao indivíduo (leitor/consumidor) outra forma de ver a obra de arte. A técnica, além de aproximá-lo da arte, também pode mudar o ângulo de visão ou salientar detalhes impossíveis ao olho humano, gerando transformações na forma de percepção dessa arte (BENJAMIN, 1994). O mesmo ocorre com as informações agregadas aos produtos culturais que são apresentados no espaço virtual, como aponta Almeida (2009). Este último autor vem mostrar que as atuais TICs⁹ possibilitam também tanto novas formas de circulação como de produção e recepção dos produtos simbólicos no cenário cultural. As consequências disso são os produtos culturais tornarem-se mais complexos ao serem agregadas múltiplas camadas de informação nos mesmos e ao redor deles (Almeida, 2009).

3.4 Museu imaginário

O museu é uma invenção europeia de poucos séculos de vida e que destituiu a função original dos objetos e tornou-os "arte" segundo Malraux (2000). Para ele, estas obras (pinturas – esculturas) sempre foram imagens de alguma coisa, o retrato de alguém, e passaram a ser a "obra do artista". O autor ainda diz que não se reconhece mais, em certos casos, a imagem "impressa" na tela ou no mármore, mas sim o trabalho do artista, sua técnica. Assim, o museu veio "conceituar" a obra e dar-lhe estatuto de arte. Malraux (2000) ainda diz que, quando pintadas, as obras eram pinturas e com o museu passam a ser arte.

Há mais de um século que a nossa convivência com a arte não cessa de se intelectualizar. O museu impõe uma discussão de cada uma das representações do mundo nele reunidas, uma interrogação sobre o que, precisamente, as reúne. Ao «prazer do olhar», a sucessão e a aparente contradição das escolas vieram acrescentar a consciência de uma busca

⁹ Marco Antônio de Almeida (2010) comenta que as "novas" Tecnologias são aquelas relacionadas à informática em rede e que seriam responsáveis por "reposicionar" e "absorver" as tecnologias anteriores, sendo elas, as de escrita, imagem e som. Também afirma que tais "novas" tecnologias não são tão novas. (informação pessoal). A partir disso, podemos pressupor que o melhor termo a ser utilizado seria as "tecnologias atuais".

apaixonada, de uma recriação do universo frente à Criação. Afinal, o museu é um dos locais que nos proporcionam a mais elevada ideia do homem. Mas, os nossos conhecimentos são mais extensos do que os nossos museus; o visitante do Luvre sabe que não encontra ali significativamente nem Goya, nem os grandes ingleses, nem a pintura de Miguel Ângelo, nem Piero della Francesca, nem Grünewald; dificilmente Vermeer. Onde a obra de arte não tem outra função senão a de ser obra de arte, numa época em que a exploração artística do mundo prossegue, a reunião de tantas obras-primas, e a ausência de tantas outras obras-primas, convoca, em imaginação, *todas* as obras-primas. Como poderia este possível mutilado não apelar para o possível? (MALRAUX, 2000, p. 12, grifos do autor).

Apesar das tentativas de "reunir as representações do mundo", realizadas em pinturas, esculturas e/ou outros tipos artísticos, o museu apresenta-se como "um todo mutilado". Não é possível reunir no museu os afrescos de muitos mestres artistas ou muitas outras obras de arte. A "não transportabilidade" de uma obra mantém o museu sempre "incompleto". No museu só é possível ver parte do que é instituído como arte (MALRAUX, 2000). Não era possível ter acesso à maior parte das obras de arte a não ser por meio de reproduções e gravuras, ou deslocando-se até as mesmas. Algumas obras/quadros foram "traduzidos pelas gravuras", mas eram gravuras e não quadros, isto é, outro tipo de arte. Segundo Malraux (2000), com a fotografia originou-se um "museu imaginário" que possibilita a reunião de toda e qualquer obra no mesmo "espaço", suprimindo a incompletude do museu físico.

Nesse museu imaginado por Malraux, coisas diferentes são colocadas todas juntas. "Qualquer obra de arte passível de ser fotografada pode tomar assento no supermuseu de Malraux" (CRIMP, 2005, p. 50). Crimp (2005) afirma que a fotografia não apenas assegura que esta diversidade de objetos de arte tenha acesso ao museu como ela tem o papel de ser um instrumento organizador. "[...] Através da reprodução fotográfica, um camafeu é posto ao lado da página onde apareceu um relevo feito em superfície redonda; um detalhe de um Rubens em Antuérpia é comparado ao de um Michelangelo em Roma" (CRIMP, 2005, p. 51). Por meio deste "museu imaginário", ou museu sem paredes, as obras passam a se relacionar de modo diferente, bem como os próprios visitantes têm um relacionamento diferenciado com o objeto, visto que não é a obra em si que veem, mas suas imagens.

A fotografia era um meio de fazer chegar àqueles que não podiam comprar gravuras as obras-primas. O número de reproduções disponibilizadas no mercado crescia cada vez mais. Por outro lado, afirma Malraux (2000, p. 77), a

crescente reprodução fotográfica das obras "substitui a obra-prima tradicional pela obra significativa, o prazer de admirar pelo de conhecer".

Obras reproduzidas, mesmo que de natureza diversa tornam-se «próximas» por meio das reproduções fotográficas. "Uma tapeçaria, uma iluminura um quadro, uma escultura e um vitral medievais, objectos muito diferentes, reproduzidos numa mesma página, perdem a cor, a matéria (a escultura, uma parte do seu volume), as dimensões" (MALRAUX, 2000, p.86), isto, segundo o autor, pelo benefício do estilo comum representado pelas obras reproduzidas. Outro aspecto que é observado é o fato de que as obras são reproduzidas no mesmo formato e, por isso, perdem a dimensão e a escala. Em outras palavras, obras de tamanhos grandes ficam reduzidas e aquelas de tamanho pequeno ficam ampliadas.

Para Malraux (2000), o museu é uma necrópole e o museu imaginário vem libertar as obras dela. Assim como a gravura, a fotografia tem o papel de se fazer conhecer a obra, além de suscitar a sabedoria e a curiosidade e estas reproduções fotográficas não rivalizam com as obras de arte originais, mas apenas as evoca, segundo Malraux (2000). A fotografia não suscita a negação da obra-prima, pelo contrário "*Leva-nos a contemplar as obras-primas que nos são acessíveis, não a esquecer-las; e sendo inacessíveis, que conheceríamos nós, sem a reprodução?*" (MALRAUX, 2000, p. 108, grifos do autor). O autor afirma, nesse ponto, que as reproduções fotográficas nada mais são que mediadoras entre as obras dos grandes mestres e seu (possível) público.

A ideia de museu imaginário de André Malraux (2000) tem o sentido de um museu cujas fronteiras espaço-temporais são rompidas por meio das reproduções fotográficas das obras de arte, as quais podem ser agrupadas e reagrupadas de diferentes maneiras. Seria um museu constituído por imagens. Mas o autor reconhece que as reproduções alteram os significados originais das obras reproduzidas fotograficamente, o que representa que o trabalho de Malraux (2000) conversa com o texto de Walter Benjamin (1994). Outro possível entendimento do que viria a ser esse museu é a ideia de um espaço imaginário, no qual todas as obras se reúnem, sem fronteiras de espaço-tempo e enquadramentos. Nesse aspecto, seria o museu imaginário o museu concebido mentalmente. Para Belting (2006, p. 219, grifo do autor), "[...] O museu real, no qual o número de obras sempre permanece limitado, é substituído por um livro em que as reproduções e as

descrições no *medium* da impressão de imagem e de texto desencadeiam uma visão geral limitada da arte de todos os tempos e povos".

Este museu imaginário de Malraux (2000) pode ser pensado como um álbum, um mediador. Estes álbuns trazem as mais diferentes obras reunidas uma ao lado da outra, dotam-lhes de novas significações ao alterarem suas perspectivas, suas dimensões e também por colocar lado a lado obras distintas devido ao estilo que representam. Tanto o álbum quanto o museu imaginário, ou mesmo o museu físico, são mediadores na medida em que aproximam as pessoas das obras reproduzidas.

3.5 Fotografia como arte: legitimação pelo museu

Pintura e fotografia são dois processos de produção de imagens. No entanto, segundo John Szarkowski, diretor do departamento de fotografia do MoMA, citado por Crimp (2005), a primeira é um processo mais humanizado, no qual há o toque do artista, as pinceladas dele. Por outro lado, a fotografia é um processo mecânico de criar imagens que não se baseia na síntese, mas sim na seleção. Outro ponto defendido pelo autor é que enquanto a pintura é feita, a fotografia é tirada. Rouillé (2009) observou em Walter Benjamin que, diferentemente do pintor que mantinha certa distância em relação à realidade do sujeito, o fotógrafo adentra as estruturas da realidade determinada de modo profundo. Para o fotógrafo Anselm Adams, tirar fotografias era um símbolo de exploração e fazer uma foto uma "ressonância criativa essencial para a expressão profunda", que classificava o fotógrafo como "fotopoeta" (CRIMP, 2005, p. 65). Crimp (2005, p. 65) observa que Szarkowski e Adams não são tão opostos quanto aparentam ser, pois, para ambos "a ação do meio está restrita a isso, ser um *meio* da subjetividade do artista".

Ao conceber ontologicamente a fotografia como um meio da subjetividade, Anselm Adams e Szarkowski arquitetam uma posição fundamentalmente modernista para ela, copiando praticamente ponto por ponto as teorias de autonomia modernista articuladas no início do século XX para pintura. Agindo assim, ignoram a pluralidade de discursos de que a fotografia participa. Tudo aquilo que tem determinado suas múltiplas aplicações é deixado de lado em favor da fotografia enquanto tal. Reorganizada dessa maneira, prepara-se a fotografia para ser canalizada através de um novo mercado – em última análise, para ser abrigada em um museu (CRIMP, 2005, p. 66).

Crimp (2005) cita exemplo de fotografias que adquiriram um novo estatuto e tornaram-se "arte" e seus realizadores "artistas". Foram realizadas por Julia Van Haften exposições com livros da biblioteca onde trabalhava e que possuíam impressões fotográficas da mais alta qualidade, sendo muitas do século XIX. Estes livros foram descobertos enquanto ela estudava sobre fotografia. Após a exposição, os preços das fotografias dispararam. Os livros utilizados receberam nova classificação com base no valor adquirido pelos mesmos: passaram a ser classificados pelos artistas que fizeram as fotografias. "O que era Egito virará Beato, Du Camp ou Frith; a América Central Pré-Colombiana será Désiré Charnay; a Guerra Civil Americana, Alexander Gardner e Tomothy O'Sullivan; as catedrais da França serão Henri LeSeq; os Alpes Suíços, os Frères Bisson [...]" (CRIMP, 2005, p. 67). O que ocorre é uma nova perspectiva em relação à fotografia; um novo olhar.

Embora inventada no século XIX, a fotografia passa a ser (re)descoberta nas décadas de 1960 e 1970 devido ao novo olhar que se lançava sobre ela. A fotografia começou a adquirir seu espaço no campo artístico como arte e não mais apenas como documento e/ou vetor das artes.

[...] De agora em diante, a fotografia será encontrada nos departamentos de fotografia ou nas seções de arte e fotografia. Assim enclausurada no gueto, deixará de ser essencialmente útil para outros discursos; não mais terá o propósito de informar, documentar, provar, ilustrar, comunicar. O antigo espaço plural da fotografia limitar-se-á doravante a um único e abrangente campo: o *estético* (CRIMP, 2005, p. 68, grifos do autor).

Com esses dizeres, o autor afirma que a fotografia adquire sua autonomia como arte e adentra o museu. Mas complementa que, para reconhecer esta nova compreensão, as outras formas como se entendiam as fotografias devem ser destruídas. "[...] Enquanto podemos ter olhado outrora para as fotografias de Cartier-Bresson pela informação que traziam sobre a revolução chinesa ou a Guerra Civil Espanhola, olhamos agora para elas por aquilo que dizem sobre o estilo de expressão do artista" (CRIMP, 2005, p. 69).

Como percebemos, a fotografia não foi facilmente aceita no museu logo que foi criada.

A forte hostilidade que o mundo da arte lhe atribuiu desde seu surgimento não significa absolutamente que a fotografia seria, por natureza, incompatível com a arte, exclusivamente condenada à função subalterna de documento. Tal hostilidade é, ao contrário, provocada pela consciência de que a fotografia-documento está transformando completamente os modos de visão e de representação tradicionais. E, sem dúvida, o próprio saber (ROUILLÉ, 2009, p. 103).

No âmbito artístico, até mesmo os artistas a negavam, mesmo que a utilizassem para realizar suas obras. No entanto, aos poucos, ela foi aceita. Helouise Costa (2008) elenca três estratégias ocorridas que culminaram na inserção das fotografias nos museus de arte, ou melhor, na legitimação delas pelas instituições museológicas.

A primeira estratégia é considerada a institucionalização pelo Departamento de Fotografia do MoMA, na década de 1940, daquilo que denominavam "fotografia direta". Este mesmo departamento estabeleceria o que era fotografia artística. Essa assimilação da fotografia no museu se deu pela paradoxal transformação cultural: "o museu passou a valorizar a fotografia não enquanto *imagem reproduzível* e versátil, mas enquanto *objeto de coleção*, pautado por valores como raridade, autenticidade, expressão pessoal e virtuosismo técnico" (COSTA, 2008, p. 133).

Diferentemente da primeira, a segunda estratégia foi indireta e não direta, aponta a autora. No caso, foi "por meio da pop arte, da arte conceitual e das diferentes práticas artísticas de caráter experimental desenvolvidas ao longo das décadas de 1960 e 1970" (COSTA, 2008, p. 133). Foi indireta esta estratégia porque os artistas que utilizavam a fotografia não buscavam discutir o estatuto artístico das fotografias. Por outro lado, para os artistas

[...] a imagem fotográfica foi um instrumento privilegiado para colocar em xeque o estatuto tradicional da obra de arte. E foi no momento em que assimilou esses diferentes tipos de proposições artísticas que o museu acabou abrindo espaço, talvez inadvertidamente em muitos casos, a uma outra fotografia que não aquela considerada artística pelos cânones do modernismo" (COSTA, 2008, p. 134).

Por fim, a terceira estratégia se dá a partir da década de 1980. É neste período que os museus passam a valorizar as fotografias que possuíam certo modelo pictórico que se baseava "no uso de planos frontais bem delimitados, no

estabelecimento de diálogos com a tradição da pintura desde o Renascimento, e materializa-se em fotografias em cor, de grande formato" (COSTA, 2008, p. 134).

Outro aspecto da imagem e da fotografia que merece atenção é a desmaterialização, a desterritorialização promovida por ela.

A fotografia analógica funciona como uma máquina para fixar, para produzir a permanência, para atualizar. O instantâneo fixo paralisa, para um gesto, um instante; o negativo-impressão sela, em sua matéria, as formas das coisas do mundo; o "fixador" designa o produto químico que bloqueia qualquer transformação da imagem.

Com a fotografia digital, desaparecem as ancoragens e pontos fixos. Se as imagens ainda emanam de um contato com as coisas do mundo, a digitalização as desconecta de sua origem material ao torná-la inassinalável. O que compromete ainda mais seu valor documental. À essa ruptura com a sua origem soma-se, para as imagens, uma extensão dos limites de seu território, até à dissolução embora possamos (acaso não necessariamente) imprimi-la em papel, sua superfície de aparecimento são as telas do computador, e, como área de circulação, as redes. Da pintura à fotografia e, depois, desta para as imagens digitais, as imagens diminuíram de matéria, ampliaram-se os lugares de apresentação, e aumentaram consideravelmente as velocidades de circulação. A fotografia analógica tem como território os álbuns, os arquivos das galerias ou suas paredes (mas não os livros ou a imprensa, que dependem de uma aliança entre fotografia e tipografia). Ao contrário, a fotografia digital é desterritorializada: instantaneamente acessível em todos os pontos do globo via redes de internet ou correio eletrônico (ROUILLÉ, 2009, p. 454).

A imagem torna-se virtual por não possuir mais seu ponto fixo. Por meio destas imagens digitais abre-se a possibilidade de discussão não apenas quanto aos novos modos de produção/criação artísticas como um possível novo espaço de apresentação das novas obras. Como veremos a seguir, surgem igualmente as ideias de um novo espaço para os museus.

PARTE 4

4 VIRTUAL

4.1 O que é virtual?

Na CI, para definir o que é virtual, o mais corrente é recorrer ao filósofo francês Pierre Lévy. Por meio de seu livro *O que é o virtual?*, ele define o termo de modo mais sistemático. O termo virtual deriva do latim medieval *virtualis* que, por sua vez, provém de *virtus*, que significa força, potência, segundo Lévy (1996). Assim, "Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal" (LÉVY, 1996, p. 15), isso significa que o virtual existe sem estar presente. Para o autor, no sentido filosófico, real e virtual não se opõem, mas são apenas formas diferentes de ser. A oposição do virtual é ao atual.

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 1996, p. 16).

Nesse sentido, o virtual está sempre ativo, em constante mudança. Sempre requerendo solução aos problemas e adaptando-se às circunstâncias do momento. No caso, sempre se atualizando, uma vez que, segundo Lévy (1996), a atualização vem responder às necessidades do virtual, que é a solução dos problemas.

Há outras duas noções de virtual, a "corrente" e a técnica. Esta última refere-se à informática e sua noção de virtual está relacionada à transposição das coisas reais para o espaço virtual da Internet; e no sentido corrente "a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade – enquanto a 'realidade' pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível" (LÉVY, 1999, p. 47). Em um sentido mais amplo, Lévy (1999, p. 47) afirma que "É virtual toda entidade 'desterritorializada', capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular". No quadro abaixo é possível observar os sentidos de virtual abordador por Lévy (1999), seguindo do mais fraco ao mais forte.

QUADRO 1

Os diferentes sentidos do virtual, do mais fraco ao mais forte

	Definição	Exemplos
Virtual no sentido comum	Falso, ilusório, irreal, imaginário, possível	
Virtual no sentido filosófico	Existe em potência e não em ato, existe sem estar presente	A árvore na semente (por oposição à atualidade de uma árvore que tenha crescido de fato) / Uma palavra na língua (por oposição à atualidade de uma ocorrência de pronúncia)
Mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo computacional	Universo de possíveis calculáveis a partir de um modelo digital e de entradas fornecidas por um usuário	Conjunto das mensagens que podem ser emitidas por: <ul style="list-style-type: none"> — programas para edição de texto, desenho ou música, — sistemas de hipertexto, — banco de dados, — sistemas especializados, — simulação interativa etc.
Mundo virtual no sentido do dispositivo informacional	A mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo	<ul style="list-style-type: none"> — mapas dinâmicos de dados apresentando a informação em função do "ponto de vista", da posição ou do histórico do explorador, — RPG em rede, — videogames, — simuladores de vôo, — realidade virtual etc.
Mundo virtual no sentido tecnológico estrito	Ilusão de interação sensório-motora com um modelo computacional	Uso de óculos estereoscópicos, <i>datagloves</i> ou <i>datasuits</i> para visitas a monumentos reconstituídos, treinamento em cirurgia etc.

Fonte: LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999. p. 74.

O autor diferencia o real e o atual colocando o real como semelhante ao possível e o atual como solução de problemas para o virtual: a realização como a ocorrência de um estado pré-definido em oposição à atualização, a qual é a invenção da solução que um complexo problemático exige. Mas questiona o que seria a virtualização e explica em seguida:

[...] [é] o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma 'elevação à potência' da entidade considerada. A virtualização [é] [...] uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de definir

principalmente por sua atualidade (uma 'solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático (LÉVY, 1996, p. 17-18, grifo do autor).

Lévy (1996) utiliza como exemplo a virtualização de uma empresa, demonstrando que uma empresa virtual substitui a presença física de seus funcionários e faz uso do teletrabalho, ou trabalho a distância, mantendo uma participação por meio de uma rede de comunicação eletrônica ou de programas que permitam esse tipo de trabalho cooperativo. "Assim, a virtualização da empresa consiste sobretudo em fazer das coordenadas espaço-temporais do trabalho um problema sempre repensado e não uma solução estável" (LÉVY, 1996, p. 18). Nesse sentido, o centro de gravidade da empresa deixa de ser o conjunto físico de departamentos e/ou setores, entre outros fatores, "mas um processo de coordenadas que redistribui sempre diferentemente as coordenadas espaço-temporais da coletividade de trabalho e de cada um de seus membros em função de diversas exigências" (LÉVY, 1996, p. 18). Ocorre, então, não uma atualização da empresa para a solução de seus problemas, mas sim um deslocamento da entidade no espaço.

O virtual, de algum modo, remete à não presença, como é possível perceber por meio do exemplo do autor. Os elementos que compõem tal empresa virtualizada não se encontram mais situados em um ponto fixo e físico, ela passa a estar dispersa; não há um ponto de referência estável. Os membros dessa empresa estão ou podem estar em qualquer lugar. "A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia" (LÉVY, 1996, p. 20-21).

A virtualização do que quer que seja é tornar "não presente", é desterritorializar.

Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. [...] A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar. [...] A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo (LÉVY, 1996, p. 21).

O processo de virtualização não pretende eliminar os espaços que já existiam, pelo contrário, vem reforçá-los criando novos. Ela interconecta espaços outrora distantes e estabelece novos ritmos.

[...] cada novo sistema de comunicação e de transporte modifica o sistema das proximidades práticas, isto é, o espaço pertinente para as comunidades humanas. [...] Cria-se, portanto, uma situação em que vários sistemas de proximidades e vários espaços práticos coexistem (LÉVY, 1996, p. 22).

Pierre Lévy (1999, p. 46, grifo do autor) afirma "que a *digitalização* é o fundamento da virtualidade". A digitalização é a tradução da informação, do objeto, para a linguagem informática, em 0 e 1. E a informação digital, segundo Lévy (1999, p. 48, grifos do autor), pode ser considerada aproximativa da virtual, visto que "No centro das redes digitais, a informação certamente se encontra *fisicamente situada* em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está *virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida*". Para justificar essa visão, Lévy (1996, p. 40) diz que armazenar em memória digital é potencialização enquanto que a exibição é a realização.

As noções apresentadas relacionadas ao virtual, à desterritorialização por meio da virtualização e mesmo a digitalização servem de base para compreender os diferentes tipos de espaços surgidos na Internet e que, em certa medida, são denominados "museus virtuais". Cientes de que nem tudo o que se apresenta na Internet e se classifica como museu virtual poder ser, de fato, chamado assim, e mesmo por não concordar com algumas das noções apresentadas quanto a este espaço, apresentaremos o que se mostram como mais recorrentes: o *site* de museu e a digitalização de museu. É importante observar a digitalização da imagem, a desmaterialização da mesma, visto que este trabalho visa abordar as noções de museu virtual que despontam desde a década de 1990 e o maior foco dirigido é o museu de arte. Segundo Lévy (1999), a imagem digitalizada é transformada em pixels ou pontos e que estes podem ser descritos numericamente. "Qualquer imagem ou seqüência de imagens é portanto traduzível em uma série de números" (LÉVY, 1999, p.50).

Os museus têm feito usos cada vez mais intensos das TICs, principalmente da Internet, nos últimos tempos. Segundo Kannan (2007), o uso de computadores pelos museus começou como uma máquina de escrever de luxo e

para o desenvolvimento de suas atividades administrativas. A utilização destes computadores foi se expandindo cada vez mais, a partir da utilização de softwares especializados que auxiliam no gerenciamento de dado de seu acervo e mesmo a montar banco de dados de imagens com reproduções fotográficas do acervo, facilitando o trabalho museológico na constituição e recuperação de registros.

Com a expansão e facilitação do acesso à Internet, os museus começam a divulgar seus trabalhos, trocar informações e experiências entre si por meio da rede, em tempo quase real. Em outras palavras, o museu potencializa e amplifica a divulgação dessas atividades a um público ainda maior que o anterior e consegue atingir mais parte da geografia mundial. Hoje quase todos os museus, de todas as categorias, possuem um *site* na Internet para divulgar seu acervo, realizar o que chamam de "exposições virtuais" com o intuito de aproximarem-se de seus públicos, bem como trazê-los para o museu. Enfim, o computador passou da sistematização do pensamento museológico e de suas tarefas a "mediador" direto entre a instituição e seu público.

4.2 Site de Museu

Página de internet, ou *webpages*, é um espaço constituído no que chamam de *World Wide Web*, no formato HTML¹⁰, XML¹¹ ou outros. Estas páginas possuem ligações hipertextuais que permitem a navegação entre páginas diferentes. Um conjunto de páginas da mesma instituição é considerado como *site*¹².

Atualmente, quase todos os museus possuem seus *sites* disponíveis na Internet para disponibilização de suas informações institucionais. Estas informações contam a história do museu, sua localização, formação do acervo, foco do acervo, horários de funcionamento do museu ao qual pertencem, se a instituição é de entrada franca ou custeada. Também contam com informativos direcionados ao acervo, tal como catálogos *on-line* e a apresentam informações quanto às exposições permanentes e/ou temporárias. Muitas vezes, quando a instituição realiza algum curso, costuma trazer em seu *site* informações sobre o mesmo, tais

¹⁰ HyperText Markup Language.

¹¹ Extensible Markup Language.

¹² Não entraremos no mérito de explicações técnicas.

como valor de investimento, duração e ministrante do curso. Todos os eventos realizados pelo museu e seus projetos são comumente apresentados nestes espaços virtuais também. Como exemplo, abaixo apresentamos duas imagens de *sites* de museus.

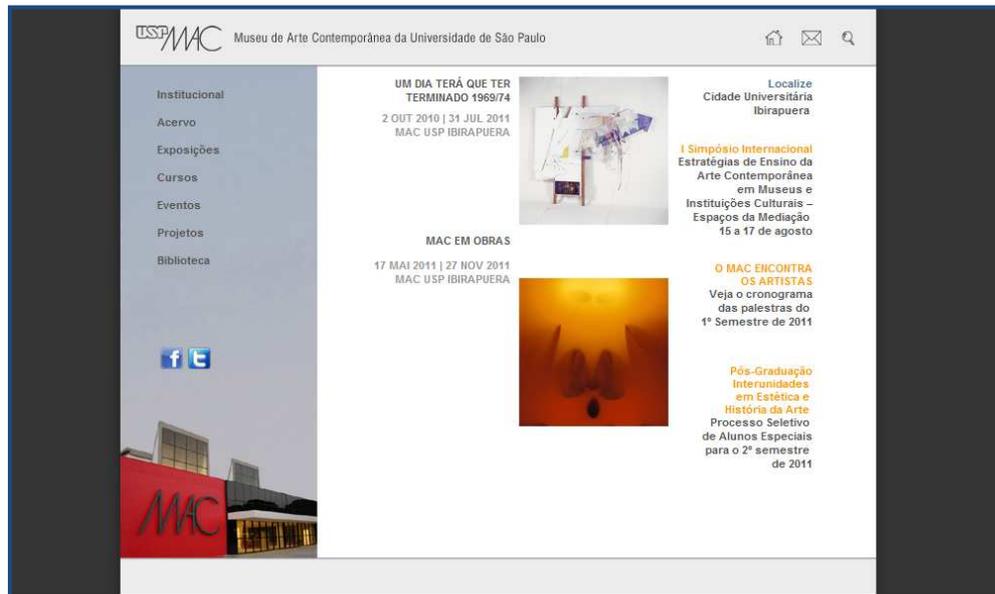


Figura 5: *Site* Museu de Arte Contemporânea - Universidade de São Paulo¹³

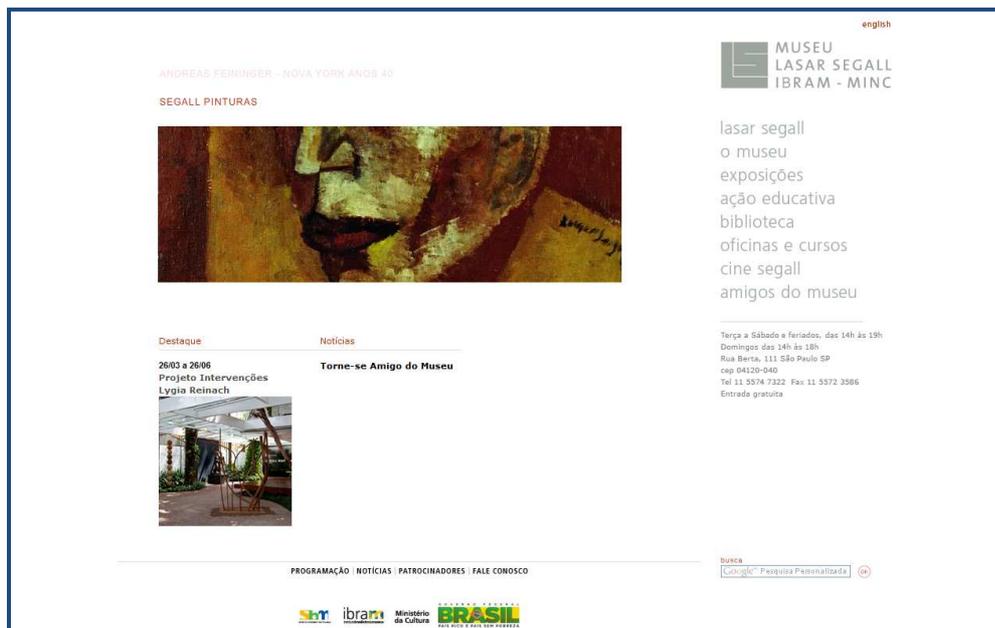


Figura 6: *Site* Museu Lasar Segall¹⁴

¹³ Disponível em: <<http://www.mac.usp.br/mac/>>. Acesso em: 07 jun. 2011.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.museulasarsegall.com.br>>. Acesso em: 07 jun. 2011.

Muitos dos museus que adotaram a Internet como espaço de exposição têm utilizado as várias características apontadas como definidoras da web 2.0 (ARENDS *et al.*, 2009). Para indexação e recuperação de informações, utilizam marcadores, noção desenvolvida pela *folksonomia*. Este processo é bastante utilizado atualmente em *sites* como *Flickr* e *Del-icio-us*, bem como nos *blogs*. Segundo apontam os autores, as formas de pesquisa nestes *sites* de museus são variadas. Seguem desde buscas simples até as mais avançadas. Pela descrição dos autores, estes museus preocupam-se com a forma de pesquisa e recuperação das informações desejadas pelos usuários. Mas é observado que as buscas avançadas só atraem aqueles que possuem maior conhecimento de campo quanto ao que buscam, pois nem mesmo a pesquisa avançada garante uma recuperação satisfatória.

Arends (*et al.*, 2009) afirma que as principais tarefas de um museu são coletar, conservar, pesquisar e educar. Dessa forma, os *sites* de museus podem ser usados para fins educacionais, de forma a motivar seus usuários a aprofundar seus conhecimento do campo. A interatividade destas páginas possibilita até mesmo que os usuários mantenham perfis pessoais, carreguem e baixem arquivos, bem como imprimir suas "realizações artísticas" nos *sites*. Para os autores, a disponibilização das coleções na Internet e a possibilidade de interatividade auxiliam na capacitação do usuário em explorar, compreender e comentar estas coleções.

Com a habilidade de criar arte, usuários são instigados a pensar sobre o que é arte na atualidade e quem faz arte e para quem. A habilidade para fazer trabalho de arte, que pode ser visto e recomendado por outros [...]. Os objetivos dos museus são de não somente educar e informar o visitante, mas também o de estabelecer uma interação bidirecional na qual o museu pode anunciar eventos especiais e ter uma discussão com o visitante¹⁵ (ARENDS *et al.*, 2009, p. 04-5) (Tradução livre).

Isso representa a preocupação dos museus em não apenas informar os visitantes, mas querer que os mesmos sejam críticos e, de certo modo, apropriem-se devidamente do espaço. Loureiro (2004a) diz que os museus que se constituem no ciberespaço podem desempenhar as mesmas funções de um museu físico, que é juntar no tempo e no espaço as obras de arte. No entanto, nestes museus tanto as

¹⁵ With the ability to create art, users are prompted to think about what art actually is and who makes art and for whom. The ability to make artwork, which can be viewed and recommended by others [...]. The goals of museums are not only to educate and inform the visitor, but also to install a bidirectional interaction where the museum can announce special events and have a discussion with the visitor .

obras são substituídas por cópias desmaterializadas digitalmente quanto o espaço físico é abolido e substituído por imagens, formando uma simulação do museu físico.

4.3 Digitalização do museu

Atualmente há no Brasil um processo de digitalização de espaços museológicos, mais especificamente das exposições. Por meio de fotografias, e de software específico, o ambiente é recriado e apresentado na Internet. O *site* que traz essa iniciativa chama-se "Era Virtual" e está disponível no endereço <<http://www.eravirtual.org/>>. No próprio *site*, a equipe apresenta seus objetivos que são o de ampliar a divulgação e promoção dos museus brasileiros e seus acervos. O grupo denomina-se Empório de Relacionamentos Artísticos e realiza tais projetos sem fins lucrativos e os museus bancam todos os custos por meio dos projetos de incentivos fiscais da Lei Rouanet. A ideia é promover a visita virtual às mais diversas instituições culturais que se submeterem ao projeto de "digitalização" de seus espaços e exposições.

A apresentação do *site* indica que

Por meio de visitas virtuais imersivas aos acervos de exposições permanentes e/ou temporárias de museus brasileiros o projeto propõe:

- Difundir acervos únicos presentes nos museus participantes e ampliar o alcance sócio-cultural-turístico de cada um destes museus e exposições;
- Democratizar o acesso a informação ao possibilitar que as exposições virtuais sejam acessadas por qualquer computador por meio de endereço da web de acesso público e gratuito;
- Criar produto cultural de qualidade que pode ser adotado como material didático para utilização online gratuita em escolas e instituições culturais, assim como material de pesquisa e estudo nas áreas de museologia e museografia, conservação e segurança de acervos (ERA VIRTUAL).



Figura 7: Site Era Virtual - Página inicial¹⁶

No momento são 10 museus que utilizam este recurso e cinco outros serão adicionados em breve. Abaixo seguem as instruções do *site* para navegação nas páginas dos museus digitalizados e imagens que ilustram a visita virtual:

- Para mudar de direção, mantenha a seta do mouse no centro da imagem e pressionando o botão esquerdo do mouse (não solte-o), arraste-o vagarosamente para onde deseja olhar;
- Utilize as setas para navegar pelo museu;
- Para visualizar a visita em tela cheia, clique rapidamente duas vezes sobre a imagem;
- Veja detalhes das peças e suas informações ao clicar nos ícones ao lado de cada peça, na janela que se abre há opção de "aproximar", clique sobre a imagem;
- Para informações adicionais utilize o botão INFO situado na parte inferior da imagem;
- Para se localizar no museu, utilize o mapa situado na parte superior da imagem, onde está escrito MAPA. Em algumas visitas há ainda a opção de trocar de mapa (para mudar de setor no museu), utilize a barra de navegação ao lado do botão MAPA;
- No mapa, existem pontos, os quais funcionam como acesso rápido a quaisquer setores do museu, basta clicar sobre eles (ERA VIRTUAL).

¹⁶ Disponível em: <<http://www.eravirtual.org>>. Acesso em: 01 jun. 2011.



Figura 8: Site Era Virtual - Museu do Oratório¹⁷

Várias fotografias são tiradas do externo (caso o museu o deseje) e do interno do mesmo. Por meio de um software, as imagens reconstroem o ambiente e o visitante virtual tem uma visão do mesmo. A visualização pode girar em 360°, seja para os lados ou para cima e para baixo. Como é possível perceber pela figura acima, no canto superior direito da imagem aparece um mapa do ambiente, indicado nas instruções de navegação no *site*. Nele, cada ponto laranja e/ou branco é a posição de onde se observa o ambiente, é o ponto de acesso. Essa diferença de cor entre os pontos indica de onde ainda não foi observado o ambiente (laranja) e de onde já se observou (branco). Quando se está em cada um desses pontos, no mapa aparece uma "luz" azul, indicando o campo de visão, a perspectiva que o visitante tem do ambiente e a direção do olhar em relação ao restante do museu. As setas azuis no chão são para serem clicadas e seguir o caminho para o museu que se está visitando no momento. Ou seja, ao clicar nelas o observador segue para o próximo ponto de observação do ambiente. No centro da imagem, porém na base da tela, encontra-se o painel de controle de navegação, mas a mesma pode ser realizada completamente pelo do mouse do computador, como explicado nas instruções.

¹⁷ Disponível em: <http://www.eravirtual.org/mo_br/>. Acesso em: 01 jun. 2011.

Em partes dos ambientes visitados, destes museus digitalizados, há uma narração que conta a história do museu, sua inserção na cidade e mesmo sobre seu acervo. A importância histórica do museu e/ou sua coleção também são narradas.



Figura 9: Site Era Virtual - Museu do Oratório – Visão interna – Piso 1 – Oratório Bala

A obra central da imagem acima é denominada Oratório Bala Erudito devido a seu formato e riqueza de detalhes. Quando fechada, fica no formato de uma bala. Observamos dois ícones amarelos na base da obra, sendo o da direita duas setas que formam um círculo e o da esquerda a letra "i" circunscrita e formando um "irroba". As setas indicam que a obra pode ser visualizada ampliada e até mesmo girada para se ver em volta dela. Esta é uma vantagem que o *site* traz sobre a visita presencial, visto que não é permitido tocar na obra nem mesmo girá-la para ver seu formato. Embora não se tenha como tocá-la da mesma forma, ao menos é possível ver a obra em 360°. O "irroba" traz informações sobre as obras expostas e, algumas vezes, também uma imagem ampliada das mesmas.

O ambiente virtual apresentado acima é denominado pela equipe de desenvolvedores "museu virtual". No entanto, por meio das noções de virtual apresentadas por Lévy (1996; 1999), acreditamos ser esta denominação falha. Inicialmente confundimos tais ambientes com a virtualização, mas ao observar o exemplo da empresa virtualizada de Lévy (1996), concluímos que tal conceituação também não era satisfatória. Conforme as noções de virtual, apresentadas pelo mesmo autor, acreditamos que o termo digitalização de museus aproximar-se-ia

melhor do projeto desenvolvido pela equipe que forma o *site* Era Virtual. A digitalização visa facilitar o acesso remoto mesmo que o conceito de virtual esteja relacionado à potencialidade de algo ser acessado de qualquer ponto e a qualquer momento. Mesmo que seja tal acesso a atualização, ainda requereria a descorporificação do que foi virtualizado. Isto é, o referencial físico seria desfeito e ficaria apenas o virtual. Como notamos, não é o que ocorre no caso dos museus apresentados. O que ocorre é apenas a representação do espaço físico na Internet com intuito de acesso remoto. Realiza-se um processo de mediação entre o ambiente que está fixo no tempo e no espaço, disponibilizando-o no ambiente virtual por meio da digitalização, permitindo o acesso de qualquer ponto geográfico e em qualquer horário, desde que o indivíduo esteja conectado à rede de Internet.

Além dessa iniciativa brasileira, há outra internacional realizada pela empresa Google. O nome da iniciativa é *Art Project*, disponibilizado no *site* <<http://www.googleartproject.com/>>. Este projeto consiste na reprodução de inúmeras obras de arte de vários dos principais museus de arte do mundo. As reproduções são feitas em alta qualidade, sendo possível observar riquezas de detalhes nas pinturas. A empresa faz uso de toda sua estrutura e tecnologia, como o *Street View*, por exemplo, para permitir, da mesma forma que a iniciativa brasileira, que o visitante virtual faça um *tour* pelo interior de alguns museus.

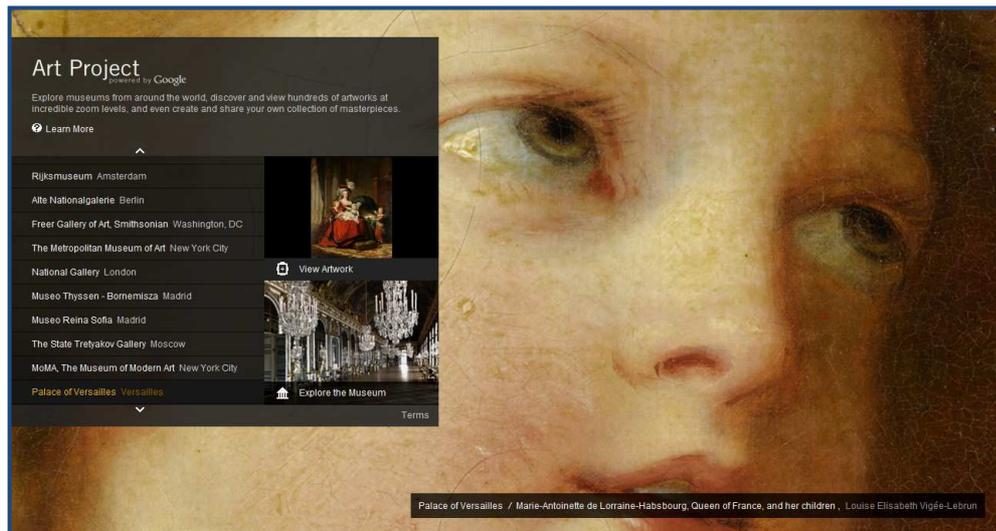


Figura 10: Site Art Project - Google¹⁸

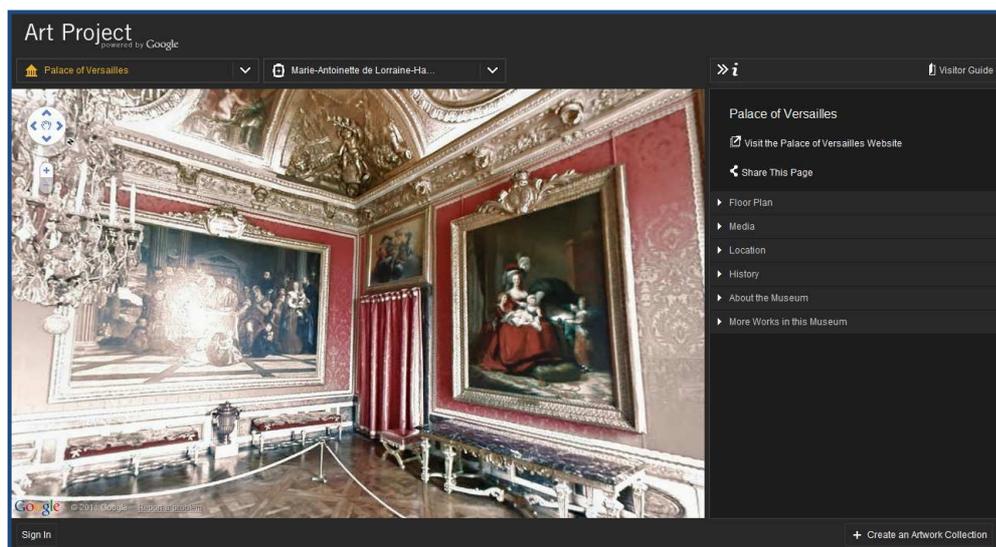


Figura 11: Site Art Project - Google – Palácio de Versailles – Visão interna¹⁹

4.4 Museu virtual?

Observa-se pela literatura que desde meados da década de 1990 discute-se ideias relacionadas a um possível museu virtual. Em 1996, Roy Ascott publicou seu texto *The Museum of the third kind*. Neste, o autor apontava algumas das possíveis discussões em torno do museu do futuro, no qual as práticas seriam

¹⁸ Disponível em: <<http://www.googleartproject.com>>. Acesso em 10 jul. 2011.

¹⁹ Disponível em: <<http://www.googleartproject.com/museums/versailles>>. Acesso em 10 jul. 2011.

mediadas pelo computador. Para o autor, o museu deveria fazer parte da "mente global" possibilitada pela Internet. Por intermédio deste ambiente virtual, as pessoas ficariam mais próximas e por meio das transformações ocorridas ao longo do tempo as possibilidades de criação e interação se intensificariam.

A arte na Internet, para Ascott (1996), envolve transformações e interatividade, de modo que o observador torna-se parte integrante do sistema criativo. O ambiente virtual como infraestrutura para esta "mente global" consegue conectar tanto os espaços museológicos quanto os artistas, os públicos e os mediadores em um processo de criação conjunta: possibilita novas formas de "participação colaborativa".

Ao selecionar, preservar, apresentar, pesquisar e educar, o museu mostra-se ideologicamente engajado com a sociedade e influencia tanto o modo de pensar quanto o comportamento de seus públicos (ASCOTT, 1996). No ambiente virtual, isso não ocorre de modo diferente. No entanto, a mediação não se faz de modo "direto", mas sim "remoto" e isso pode constituir um desafio para o museu, tornando mais difícil estabelecer as mediações que se adaptam melhor ao público. Apesar disso, com o modo colaborativo proporcionado pelo meio virtual, os próprios usuários podem estabelecer o que é mais importante e melhor atende às suas necessidades no processo de mediação cultural.

Roy Ascott (1996) observava o "novo museu" como um ambiente mais interativo que os museus tradicionais, um ambiente em que a criação e a curadoria não estariam restritas aos personagens comuns, mas sim constituídos pela colaboratividade. Ao mesmo tempo, o museu na Internet permitiria ampliar em muito as possibilidades de exibição de arte. No entanto, também observava que haveria distorções na transposição da imagem concreta para a efemeridade dos *pixels*. Ainda assim, o autor diz que o museu na Internet seria a possibilidade de exibição de todas as obras de arte a todos os povos; seria uma forma de devolver parte do acesso às coleções resultadas das pilhagens e roubos ocorridos ao longo dos séculos.

Em seus estudos, o autor classificou três tipos de museu, considerando a emergência da Internet naquela época, sendo:

- i) a disponibilização das reproduções fotográficas ou de escaneamento das obras de arte por meio de páginas de Internet, porém, reunidas em coleções físicas;

- ii) obras constituídas por e para o meio digital, mas que não estariam abertas à colaboratividade;
- iii) e, por fim, as obras de arte produzidas por e para o meio digital que estariam abertas para a colaboratividade, e que também não possuem referencial no mundo físico, assim como as do segundo tipo de museu.

É prática corrente chamar esses projetos de "museu digital", mas esse termo só pode ser provisório e é, na verdade, um paradoxo, já que "digital" fala de fluidez, transitoriedade, de imaterialidade e de transformação, enquanto "museu", por outro lado, sempre foi sinônimo de solidez, estabilidade e permanência²⁰ (ASCOTT, 1996) (Tradução livre).

No texto de Andrews e Schweibenz (1998), os autores descrevem cada uma das etapas que desenvolveram para a realização de um projeto de museu virtual. Eles intentavam criar tal museu virtual a partir da reprodução das imagens, armazenamentos em banco de dados e disponibilização na Internet, ideia esta que confluía com o primeiro tipo de museu virtual pensado por Roy Ascott (1996). Todavia, essa ideia de museu virtual traz questões importantes, visto que tais reproduções e disponibilizações na Internet entram em conflito com os interesses dos detentores dos direitos autorais das imagens. "Por exemplo, uma vez que as imagens digitais são fáceis de baixar e manipular, um texto simples, ou direitos autorais embutido na imagem como texto não é suficiente"²¹ (ANDREWS; SCHWEIBENZ, 1998, p. 21) (Tradução livre). Por mais que haja um desejo, um interesse na constituição de um museu virtual, por meio da digitalização das imagens e disponibilização na Internet, não é fácil realizar tal projeto por ser necessário considerar os direitos autorais e de uso de imagem. Uma solução proposta pelos autores para tal problema seria o uso de "marca-d'água" nas imagens para que, a cada reprodução da mesma por outros, ficasse claro a quem pertencia os direitos daquela imagem. Embora seja importante discutir as questões que envolvem os direitos autorais de imagem no contexto artístico, não o trataremos no presente estudo.

²⁰ It is current practice to call such projects the "digital museum" but such a term can only be provisional and is, in fact an oxymoron since "digital" speaks of fluidity, transience, immateriality and transformation, while "museum" on the other hand has always stood for solidity, stability, and permanence.

²¹ For instance, since digital images are easy to download and manipulate, a simple text or copyright remark embedded in the image as text is not sufficient.

Quando intentam definir o museu virtual, Andrews e Schweibenz (1998, p. 23) afirmam ser necessário observar as características do museu tradicional, ou seja, o físico. "As diferenças entre museus tradicionais e virtuais nos ajudam a compreender melhor os museus virtuais, mas deve-se considerar os melhores aspectos da curadoria visual e emulá-los em um ambiente digital"²² (Tradução livre).

Defendem os autores que, embora possa variar, o foco do museu é o objeto e este deve ser conservado e exibido para o público. Para tanto, os museus em geral abrigam suas coleções em prédios físicos, onde esse público possa apreciar tais objetos.

Em contrapartida, o museu virtual é virtual porque ele não existe no mundo físico, mas apenas digitalmente. O museu virtual não contém objetos físicos, e carece de qualquer posição definitiva no espaço ou no tempo. Este critério rudimentar de existência digital é a base para a aproximação de uma definição do museu virtual²³ (ANDREWS; SCHWEIBENZ, 1998, p. 24). (Tradução livre)

Os autores reconhecem que, embora entusiasmante, a literatura da época estava mais para descrever o que seria um museu virtual que para defini-lo. Uma de suas descrições o colocaria como área de exploração ou emulação do museu tradicional. Andrews e Schweibenz (1998) afirmam que uma coleção de recursos de informações e artefatos eletrônicos são constituintes de um museu virtual. O museu virtual viria transcender os métodos de comunicador que o museu tradicional possui, visto que sua capacidade de conexão e variados pontos de acesso permitiriam uma divulgação ilimitada, defendem os autores. Ainda assim, naquela época as tecnologias apresentavam limitações para a constituição do museu virtual conforme a ideia de reprodução por meio da fotografia e do escaneamento das obras.

A maior parte das discussões envolvendo a ideia de museu virtual está relacionada ao uso de TICs, mais especificamente a Internet, pelos museus. Tal uso sempre esteve voltado à difusão das informações para um público mundial por parte dessas instituições. Para Andrews e Shweibenz (1998), o (possível) museu virtual

²² The differences between traditional and virtual museums do help us to better understand virtual museums, but one should also consider the finest aspects of visual curatorship and emulate them in a digital environment.

²³ In contrast, the virtual museum is virtual because it does not exist in the physical world, but only digitally. The virtual museum does not contain any physical objects, and lacks any definitive position in space or time. This rudimentary criteria of digital existence is the foundation for approaching a definition of the virtual museum.

seria colocado como um mediador e que atrairia o interesse dos públicos para o museu.

Mais e mais museus estão interessados em utilizar a Internet e em partilhar suas experiências. [...]. Neste caso, é necessário perguntar que novas perspectivas que a tecnologia da informação pode oferecer aos museus para apresentar objetos e informação e como a Internet pode ser usada como base de conhecimento e sistema de comunicação²⁴ (SCHWEIBENZ, 1998) (Tradução livre).

É interessante estudar o uso dessa tecnologia pelos museus de arte porque

Neste tipo de museu o objeto tem um estatuto de obra de arte e frequentemente os curadores pensam que ele faria por si mesmo e que nenhuma informação adicional é necessária enquanto que o público apreciaria a informação de fundo a fim de entender os objetos do museu²⁵ (SCHWEIBENZ, 1998) (Tradução livre).

Conforme o mesmo autor, "Por definição, um museu está vinculado aos objetos físicos. Mas, ao mesmo tempo, tem a função de comunicação e divulgação do conhecimento [...]"²⁶ (SCHWEIBENZ, 1998) (Tradução livre). Assim, o museu é um órgão de comunicação e difusão de informações que se relacionam às suas facetas, a saber, artística, cultural, científica e histórica. Nessa acepção, o museu coloca-se próximo aos meios de comunicação, porém com suas diferenças, defende o mesmo autor.

Os meios de comunicação são voltados à informação e ao entretenimento, abarcando um público variado (SCHWEIBENZ, 1998). No museu de arte tem surgido uma necessidade de conquistar novos públicos e aumentar o interesse destes pela instituição fazendo com que estas sigam uma "lei de mercado" (VARALLO, 2006). A mesma autora revela que isso faz com que os museus adotem critérios de espetacularização, montando grandes exposições de artistas

²⁴ More and more museums are interested in using the Internet and in sharing their experiences. [...].In this situation it is necessary to ask what new perspectives information technology can offer to museums for presenting objects and information and how the Internet can be used as a knowledge base and communication system.

²⁵ (In) This kind of museum [...] the object has a status as a work of art and curators often think it speaks for itself and no additional information is necessary whereas the public would appreciate background information in order to understand the museum objects.

²⁶ By definition, a museum is bound to physical objects. But at the same time it has the function of communication and dissemination of knowledge [...].

mundialmente famosos e cultuados, além de tornarem suas exposições "iguais", uniformes. Dessa forma, a combinação de informação e entretenimento passa a ser importante para o museu, visto que essa estratégia usada pelos meios de comunicação pode ajudar a atrair mais público. Neste caso, o uso extensivo das tecnologias torna-se um caminho interessante aos museus (SCHWEIBENZ, 1998).

A partir da ideia de uso intensivo das tecnologias, o interesse em um "museu virtual" como extensão do museu físico e que colaboraria nos intentos deste museu toma força.

O conceito do Museu Virtual demonstra como as limitações impostas pelo método tradicional de organização e apresentação de informações podem ser superadas no contexto das visitas a museus. Em poucas palavras, o Museu Virtual oferece vários níveis, perspectivas e dimensões de informação sobre um determinado tema: não apenas fornece multimídia (impressos, imagens visuais por meio de fotografias, ilustrações ou vídeo e áudio), mas, mais importante, proporciona informação que não foi filtrada por estes métodos tradicionais²⁷ (HOPTMAN 1992, p. 146, *apud* ANDREWS; SCHWEIBENZ, 1998, p. 24) (Tradução livre).

É reconhecida como vantagem a representação do museu na Internet devido à conectividade (*connectedness*) permitida pela mesma (SCHWEIBENZ, 1998). Neste ambiente as obras de um mesmo artista ou de um mesmo gênero podem ser colocadas lado a lado e comparadas, além de permitir que os visitantes foquem interesses próprios devido à autonomia que o usuário tem; O autor também afirma que as informações nesse espaço podem ser mais voltadas ao visitante que no museu tradicional.

"A World Wide Web oferece a possibilidade de ligação de texto, imagens, som e vídeo para uma configuração de hipermídia interativa que promete oportunidades interessantes para os museus apresentarem objetos e informação e oferecer acesso remoto para suas coleções"²⁸ (SCHWEIBENZ, 1998) (Tradução livre). Neste sentido, o autor apresenta justificativas que vêm ao encontro das necessidades do museu na tentativa de conquista de novos públicos. Uma vez

²⁷ The concept of the Virtual Museum demonstrates how limitations imposed by the traditional method of organizing and presenting information can be overcome in the context of museum visits. In a nutshell, the Virtual Museum provides multiple levels, perspectives, and dimensions of information about a particular topic: it provides not only multimedia (print, visual images through photographs, illustrations or video, and audio), but, more important, it provides information that has not been filtered out through these traditional methods.

²⁸ The World Wide Web offers the possibility to link text, images, sound and video to an interactive hypermedia setting which promises interesting opportunities for museums to present objects and information and offer remote access to their collections.

apresentada sua coleção, ou parte dela, na Internet, o museu pode buscar uma forma de atrair seu público *on-line* para visitar a instituição física.

Embora o texto seja antigo, é importante observar como se apresentava as ideias de museu e o uso extensivo da Internet para realização de suas tarefas. Notamos que mesmo não havendo uma definição clara do que era ou poderia ser um museu virtual, o sentido não mudou muito, como apresentamos mais adiante.

Nas discussões apontadas ao longo dos anos, observa-se que há inúmeras denominações para o museu que se pretendia estabelecer na Internet, sendo algumas delas "museu eletrônico, museu digital, museu em linha, museu hipermídia, meta-museu, museu da Web, e museu do ciberespaço" ²⁹ (SCHWEIBENZ, 1998). O foco maior nas apresentações da ideia de museu virtual, pelo que se percebe, é a consideração das diferenças entre objeto real e objeto digital. E essa diferença leva diretamente às discussões apresentadas por Benjamin (1994) quanto à reprodução técnica e a aura da obra de arte (SCHWEIBENZ, 1998).

A pesquisa de John Falk e Lynn Dierking (1992, p. 2f) mostra que, na perspectiva do visitante, a experiência do museu consiste em três contextos: o contexto pessoal, que incorpora uma vasta gama de experiência pessoal, conhecimento e motivação; o contexto social que se refere ao ambiente social em que a visita acontece; e do contexto físico, que se relaciona com a arquitetura do edifício bem como os objetos contidos dentro. Como Falk e Dierking (1992, p. 13f) enfatizam, a "decisão de visitar um museu envolve combinar metas pessoais, interesses sociais e desejos com o contexto físico antecipado e as atividades associadas de um museu" e que os visitantes querem ver o conteúdo dentro do contexto. Mas, como dito anteriormente em relação à teoria Treinen de "shopping - janela cultural", a maioria dos visitantes do museu não obtém o valor integral da sua visita. Neste contexto, a pesquisa de Falk e Dierking (1992, p. 37) oferece uma visão interessante: a experiência do visitante do museu depende, em muito, das expectativas do visitante e de quão perto elas se encaixam com a agenda do visitante do museu e da experiência de museu atual. Se o visitante tem "expectativas informadas" sobre a visita ao museu, haverá uma correlação muito próxima entre as expectativas e a própria visita. Eventualmente isso será positivo, reforçando a postura dos museus ³⁰ (SCHWEIBENZ, 1998) (Tradução livre).

²⁹ electronic museum, digital museum, on-line museum, hypermedia museum, meta-museum, Web museum, and Cyberspace museum.

³⁰ The research of John Falk and Lynn Dierking (1992, p. 2 f) shows that from the visitor's perspective the museum experience consists of three contexts: the personal context which incorporates a wide range of personal experience, knowledge and motivation; the social context which refers to the social environment in which the visit happens; and the physical context which relates to the architecture of the building as well as to the objects contained within. As Falk and Dierking (1992, p. 13f) emphasize the "decision to visit a museum involves matching personal and social interests and desires with the anticipated physical context and the associated activities of a museum" and that visitors want to see content in context. But as stated earlier in regard to Treinen's theory of "cultural window shopping", most museum visitors do not get the full value out of their visit. In this context, the research of Falk and Dierking (1992, p. 37) offers an interesting insight: the visitor's museum experience highly depends on

No entanto, a experiência em um museu físico é limitada e limitante, visto que o mesmo possui dias e horários para abrir e fechar. Por outro lado, o museu na Internet está aberto 24 horas por dia para aquele que tem conexão com esta rede.

O "museu virtual" é uma coleção de objetos digitais logicamente relacionados composto por uma variedade de meios, e, devido à sua capacidade de fornecer conexão e vários pontos de acesso, presta-se a transcender os métodos tradicionais de se comunicar e interagir com os visitantes sendo flexível em relação às suas necessidades e interesses. Não tem lugar ou espaço real, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados por todo o mundo³¹ (SCHWEIBENZ, 1998). (Tradução livre?).

Esse museu na Internet seria como "um museu sem paredes" e que está aberto à interatividade com o visitante e liga este com informações importantes que são facilmente acessíveis fora do museu físico. Isso colocaria o museu em um estágio mais ativo e menos passivo, e viria ao encontro das ideias previstas por Besser (1987, *apud* SCHWEIBENZ, 1998).

O que a pesquisa de Schweibenz (1998) vem demonstrar é que, já no final da década de 1990, não apenas era pensada como também era praticada a utilização da Internet pelos museus. Ele demonstra a utilização dela e a possibilidade de surgimento de uma nova instituição, nesse caso, o museu virtual. Por meio da citação das pesquisas de Bowen *et al.* (1998), Schweibenz (1998) também mostra a utilização que os museus faziam da Internet e também as potenciais utilizações da mesma na época.

- Manter uma presença na Internet oferece o potencial para a publicidade mundial.
- A Internet oferece uma comunicação rápida e conveniente com ambos: os colegas e o público.
- Exposições virtuais podem espelhar e acompanhar exposições reais nas galerias. Isto é o que cerca de três quartos dos visitantes virtuais

expectations of the visitor and how closely they fit to the visitor's museum agenda and the actual museum experience. If the visitor has "informed expectations" about the museum visit, there will be a close fit between the expectations and the actual visit. Eventually this will lead to a positive, reinforcing attitude about museums.

³¹ The "virtual museum" is a logically related collection of digital objects composed in a variety of media, and, because of its capacity to provide connectedness and various points of access, it lends itself to transcending traditional methods of communicating and interacting with the visitors being flexible toward their needs and interests; it has no real place or space, its objects and the related information can be disseminated all over the world.

esperam encontrar em *sites* de Web museu. Além disso, exposições virtuais permitem o acesso a materiais que ainda não estejam disponíveis.

— A Internet oferece uma alternativa, barata, e de forma complementares da prestação de informação e é susceptível de funcionar como um atrativo para potenciais visitantes que gostariam de ver a coisa real.

— A Internet oferece acesso remoto para pesquisa acadêmica das coleções em bancos de dados *on-line*³². (Tradução livre)

Há que ressaltar, também, que o principal interesse de Schweibenz (1998), com este texto, foi o de apresentar a Internet como sistema de comunicação entre os museus e públicos e a importância das informações para que este mesmo público realize suas visitas, seja esta virtual ou física. O museu virtual, como mediador, nada mais é que manifestação de fácil acesso que permite ao usuário definir as formas de familiarização com a arte, nos casos dos museus virtuais de arte (ANDREWS, SCHWEIBENZ, 1998). E como mediador, a concepção desse museu deve observar questões que se relacionem à RI, de modo a atender, da melhor maneira possível, os interesses dos usuários (RODRIGUES; CRIPPA, 2011); mas é difícil determinar quem é o usuário do ambiente virtual (ANDREWS; SCHWEIBENZ, 1998).

Por expandir-se rapidamente, a Internet possibilita o desenvolvimento das mais diversas atividades. Como apresentado, a criação de *sites on-line* que se autodenominam museus também tem sido uma dessas atividades. Cary Karp (2004) afirma que o museu trabalha com registros permanentes de coisas que podem ser experimentadas no tempo e no espaço de sua criação e que as atuais tecnologias têm gerado novas formas (tipos) de registros, no caso, os digitais. Estes passaram a fazer parte das preocupações museológicas, surgindo discussões quanto à preservação da herança digital.

Há museus que têm atuado tanto no ambiente físico quanto no digital, além daqueles que atuam apenas no digital (KARP, 2004). Estes últimos têm sido comumente denominados museus virtuais, mas, como questiona o mesmo autor, até onde estes e os *sites* de museus físicos podem ser chamados de diferentes?

³² - Maintaining a presence on the Internet provides the potential for worldwide publicity.

- The Internet offers fast and convenient communication with both colleagues and the public.

- Virtual exhibitions can mirror and keep up actual exhibitions in the galleries. This is what around three quarters of virtual visitors expect to find at museum Web sites. Moreover virtual exhibitions allow access to material that is otherwise not available.

- The Internet offers an alternative, cheap, and complementary form of information provision and is likely to act as a draw for prospective visitors who would like to see the real thing.

- The Internet offers remote access to scholarly research of collections in online databases.

Schweibenz (2004) classifica quatro categorias de páginas na Internet e denomina-as diferentemente uma da outra, conforme suas características:

- *Brochure Museum* (Museu Folheto), que é, na realidade, uma página de *Internet* comum na qual as informações do museu a que ela pertence estão disponibilizadas, tais como horário de funcionamento, datas de exposições, endereço etc.;
- *Content Museum* (Museu Conteúdo), o qual apresenta suas informações focadas em seu acervo, comumente voltadas a especialistas e com textos pouco didáticos;
- *Learning Museum* (Museu de Aprendizagem), que, assim como o anterior, tem suas informações focadas em sua coleção, porém, seu conteúdo é apresentado de maneira mais didática, abarcando as diferentes idades dos usuários em potencial;
- *Virtual Museum* (Museu Virtual), cuja apresentação dá-se única e exclusivamente neste meio. Neste caso, as obras apresentadas são realizadas por e para o meio virtual.

O autor observa que a ideia de museu virtual pode não ser agradável para alguns, como os museus de arte, por exemplo, visto que estimam o objeto real e sua aura. No entanto, ele ressalta que os museus virtual e físico não competem um com o outro. Tampouco haverá uma substituição, uma vez que ambos oferecem produtos diferenciados. Ainda assim, observa que o museu virtual pode estender os conceitos de coleção no espaço digital e, deste modo, revelar a natureza essencial do museu. Ao mesmo tempo, o museu virtual, assim como os *sites* de museu, alcançaria os usuários que não visitam a instituição física. Ficaria a cargo dos *sites* a responsabilidade por tentar trazer alguns dos visitantes virtuais para o museu físico.

Karp (2004) identifica que há problemas em definir a legitimidade do museu virtual pelo fato do mesmo trabalhar com componentes digitais. Apesar das discussões empreendidas quanto a este assunto, o autor comenta que tal legitimidade pode ser conferida da mesma forma que no museu físico: uma vez que o público denomine, aceite este espaço como museu, a comunidade profissional passa a aceitá-lo como tal. Ainda para o mesmo autor, museu virtual é uma poderosa metáfora que pode ser aplicada para apresentar uma atividade criativa, bem como um repositório de conhecimento.

Sob outro aspecto, considerando que as "competências cognitivas são fundamentais para que os indivíduos contextualizem a informação e a utilizem" (ALMEIDA, 2008, p. 15), não é o museu físico ou digital que determinará se um indivíduo terá maior facilidade de apropriação utilizando uma ou outra instituição. Conforme aponta Bourdieu e Darbel (2003, p. 69), "as desigualdades diante das obras de cultura não passam de um aspecto das desigualdades diante da Escola que cria 'necessidade cultural' e, ao mesmo tempo, oferece os meios para satisfazê-la".

Dessa forma, as possibilidades de apropriação das artes, que surgem com o museu virtual, continuam relacionadas ao acesso por parte dos diversos públicos. Todavia, aqueles que realmente consomem as obras são os que detêm os meios de apropriação das mesmas. Cabe aqui comentar que essa possibilidade de consumo se faz também pelo acesso à tecnologia.

Percebemos pelas discussões apresentadas acima que o ambiente virtual que se pretende museu virtual está mais para um catálogo em suporte digital; apresentam, assim como os catálogos impressos, reproduções fotográficas de obras de arte e disponibilizam as informações sobre as mesmas. Com base nisso, preferimos denominar tais espaços como Catálogos Hipertextuais e não museus virtuais.

A nosso ver, para uma classificação do que pode, de fato, ser considerado museu virtual, é requerido um estudo específico e mais aprofundado, sendo necessária a própria desconstrução da definição de museu. No entanto, reconhecemos que as noções de virtual, que traz em seu bojo as ideias de desmaterialização e desterritorialização, apontadas por Lévy (1996, 1999), podem deixar em aberto uma possível consideração do museu de arte contemporânea como museu virtual. Em geral, o que há nesse museu não é a obra, mas a ideia, o conceito, a potencialização da mesma, por meio de seus documentos. Outro autor cujas ideias suscitam reflexões quanto à definição de museu virtual é André Malraux (2000) e seu "museu sem paredes", ou "museu (do) imaginário". Retomaremos esta questão e estes autores mais adiante e buscaremos alinhar as ideias de ambos, bem como refletir uma possível definição de museu virtual.

Reconhecemos a importância dos ambientes virtuais que se denominam museus virtuais pelo fato de configurarem-se como espaços de desafio e/ou instrumento de transformação dos sentidos apresentados na medida em que os

processos de mediação passam a depender cada vez mais de outras leituras por parte dos usuários para a devida apropriação das informações transmitidas. Estes ambientes tornam-se espaços de negociação cultural, interação e criatividade colaborativa em que o público é colocado no centro do processo criativo e não mais na periferia (ASCOTT, 1996).

Enquanto a fotografia mudou a percepção e mesmo o estatuto de arte, a Internet utilizada para tentar criar um novo ambiente que se pretende denominar museu pode aumentar o acesso e mesmo a percepção das obras de arte. O (possível) museu virtual configura-se, de fato, como mediador entre arte e público.

PARTE 5

5 MEDIAÇÃO

5.1 *Mediação: algumas discussões*

Nos últimos tempos, questões que envolvem a mediação têm sido discutidas cada vez com mais frequência. Tais discussões são realizadas tanto no plano das práticas (as possibilidades de aplicação ou as aplicações em si) quanto no plano teórico. Diversas são as áreas do conhecimento e das práticas que têm se apropriado do termo mediação, tornando-o bastante complexo devido às diferentes abordagens. Algumas dessas áreas são: a CI, a Museologia, a Educação, a Comunicação, a Filosofia e a Sociologia. Cada estudo aplica o termo em seu contexto, gerando, muitas vezes, resultados diversos. Seria, até certo ponto, difícil dizer que o termo pertença a uma ou outra área, tendo em vista os mais diversos usos.

Apesar das diferentes e possíveis utilizações do termo mediação, tem-se o intuito de mostrar que, de algum modo, os conceitos entrecruzam-se e acabam remetendo à noção de comunicação, área na qual, acredita-se, o termo tenha se originado. Embora o termo mediação possa atuar em diferentes vertentes, é comum envolver os mesmos sujeitos e as mesmas práticas no processo. Isto é, em geral, no processo de mediação estão envolvidos o transmissor e o receptor como sujeitos e a transferência de mensagens entre ambos. Outro aspecto bastante recorrente é a noção de mediação como uma ponte que liga dois pontos.

Davallon (2007) apresenta duas noções de mediação como senso comum: a primeira como aquela que visa estabelecer acordos entre duas partes em que há um diferendo. Esta mediação ocorre com muita frequência no âmbito jurídico, no qual os advogados e juízes buscam estabelecer os acordos entre as partes divergentes. A segunda é aquela que se coloca como intermediária, a que serve de intermediária entre dois pontos. Esta noção não se apresenta como aquela que apenas estabelece uma interação entre as partes, mas a que promove um "algo a mais" e que viabiliza um estado mais satisfatório da parte receptora.

No âmbito da comunicação, mediação é um processo que realiza a transmissão de eventos por intermédio de um meio de comunicação para a sua audiência. A mediação ocorre seja por meios impressos, radiofônicos ou televisivos

(WATSON; HILL, 1991). Este processo é tanto uma comunicação do que irá acontecer (evento anunciado) ou uma interpretação do evento que está em curso ou que foi concluído. Os mediadores, neste caso, selecionam, editam, enfatizam ou reduzem a ênfase das informações de acordo com a percepção, expectativa e experiência prévia dos envolvidos na abertura, além dos registros e características dos meios de comunicação (WATSON; HILL, 1991). A mediação que se faz nesse âmbito é caracterizada por não ser aquela que se realiza face a face com o receptor da mensagem, mas sim por um meio. O mediador é o jornalista e sua função é processar as informações, tornando-as mais acessíveis para seu público. Esse tipo de mediação, conforme aponta Davallon (2007), denomina-se "mediação mediática".

Enquanto há termos que se impõem à comunidade intelectual e científica devido a sua abrangência temática e acúmulo de discussões às quais se encontram envolvidos, há outros que são difíceis de serem circunscritos, mas que, no entanto, circulam naturalmente no âmbito acadêmico (ALMEIDA, 2008). Mediação é um desses termos. Ao mesmo tempo em que Almeida (2008, p. 3) afirma ser a "naturalidade" de circulação do termo mediação no âmbito acadêmico uma possibilidade de esconder "a falta de discussões mais aprofundadas acerca de suas aplicações, limites e paradoxos", Almeida Júnior (2008) também assegura que o termo é muito citado em CI. Este autor ressalta que as discussões empreendidas no campo estão mais voltadas ao plano das práticas bibliotecárias do que ao da teoria.

Discutem-se os processos de aplicação da mediação em vez de defini-los, o que significa que o conceito de mediação é assimilado, apreendido e compreendido intuitivamente. Almeida Júnior (2008) é contrário a esta ideia que ele observa ocorrer em CI, pois o autor acredita que seja de grande importância definir o termo e suas práticas de modo mais consistente.

A mediação no campo da CI está comumente relacionada às práticas do fazer profissional, mas por meio da literatura ela é observada apenas ligada às práticas de atendimento direto ao usuário da unidade de informação e não às outras práticas implícitas (ALMEIDA JÚNIOR, 2008), o que significa que a mediação tem duas características: ser "implícita" e "explícita". A primeira é aquela que não envolve o usuário diretamente e que está relacionada à busca, seleção, aquisição, tratamento e organização dos documentos para posterior recuperação. Já a segunda trata diretamente com o usuário, isto é, o atendimento no balcão (ALMEIDA JÚNIOR, 2008). Sob tal perspectiva, o termo fica restrito à noção de que seja

apenas a resposta a uma pergunta, a uma necessidade do usuário e que os outros processos implícitos não são considerados.

Tem-se comumente a noção de mediação como uma ponte que "permite a relação entre dois pontos que, de alguma forma, estão impedidos de interagir por obstáculos e empecilhos" (ALMEIDA JÚNIOR, 2008, p.3). Em uma biblioteca, por exemplo, seria o usuário um ponto e o conhecimento contido nos livros outro. Um dos obstáculos que pode ser considerado é a linguagem em que os livros são escritos e o uso de termos que fogem ao conhecimento comum do usuário. Nesse caso, a classificação realizada pelo profissional da informação facilitaria o acesso do usuário ao que ele deseja. Contudo, este autor critica a ideia de mediação como ponte ao percebê-la como estática.

Mediação da informação é toda ação de interferência – realizada pelo profissional da informação –, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; individual ou coletiva; que propicia a apropriação de informação que satisfaça, plena ou parcialmente, uma necessidade informacional (ALMEIDA JÚNIOR, 2006, p. 262).

Podemos entender que Davallon (2007, p. 10) também compreende a mediação como dinâmica e não estática quando ele afirma que essa noção "aparece cada vez que há necessidade de descrever uma ação implicando uma transformação da situação ou do dispositivo comunicacional, e não uma simples interação entre elementos já constituídos – e ainda menos uma circulação de um elemento de um pólo para outro". Ao considerar o processo comunicacional como a transferência de informação e a interação entre os sujeitos sociais, recorre-se à mediação quando há falha neste processo, complementa o autor. Neste ponto é salientada a importância de um terceiro elemento que possibilita a comunicação entre as partes: "[...] a origem da ação desloca-se do actuante destinador ou dos inter-actantes para um actuante terceiro: há comunicação pela operação do terceiro".

O terceiro elemento é uma marca importante na mediação e o autor reconhece, nos cinco tipos de mediação operatória que apresenta (mediação midiática, pedagógica, cultural, institucional e tecnológica), que a ação produzida por este elemento possui quatro características, sendo elas:

- i) Produzir efeito sobre o destinatário;

- ii) O objeto, o autor ou a situação de partida sofrem modificação devido à integração num outro contexto;
- iii) O mediador é ação humana, ou de um dispositivo, ou de ambos;
- iv) E há um "impacto" do terceiro elemento no ambiente.

Davallon (2007) busca observar de que maneira se apresenta este terceiro elemento nos conceitos de mediação apresentados pelos quatro principais autores franceses que definem o conceito.

Nas observações de Davallon (2007, p. 12), Bernard Lamizet apresenta a natureza do terceiro elemento como reflexividade e representação, "o que parece na origem da ordem do terceiro surge como sendo, com efeito, por um lado, a duplicação do sujeito na sua imagem e, por outro, a duplicação do social na convenção política". Por sua vez, Jean Caune segue a linha oposta de Lamizet e adota o símbolo como o terceiro elemento quando afirma que "a cultura é mediação ao operar a relação entre uma manifestação, um indivíduo e um mundo de referência [...]. Mas, para tal, ela baseia-se na função simbólica [...] enquanto mediação entre nós e o real" (DAVALLON, 2007, p. 13). Louis Quéré posiciona-se entre os dois autores citados e, para este, "a mediação se encontra directamente ligada ao funcionamento simbólico da sociedade, nomeadamente através do conceito do terceiro simbolizante" (DAVALLON, 2007, p. 14). O quarto autor, Antoine Hennion, não apresenta a figura de um terceiro, pois não trabalha a intenção de um exame da mediação como os três outros autores, mas realiza uma sociologia das mediações.

No senso comum a noção de mediação lembra a situação de conflito a qual requer uma instância neutra e dotada de poder para solucionar o problema existente. Esta instância seria o terceiro elemento, a intermediária entre as partes com o intuito de que cheguem a um acordo conforme seus interesses comuns. A noção de triangulação do processo de mediação é observada pela Médiation Culturelle Association (2008) quando diz que a mediação de conflito no setor cultural vem da ideia de que, às vezes, o diálogo entre público e objetos culturais é difícil, ou mesmo de que possa haver uma tensão entre os espaços culturais e a população. Por outro lado, Davallon (2007) afirma que, na CI francesa, não é este o sentido da mediação cultural, visto que não há conflito, mas sim uma falta ou um desvio que é compensado com a presença do mediador.

Na França, a ideia de mediação cultural tem servido tanto para definir a ação de mediar quanto ao campo de atuação profissional que se desenvolve no setor cultural desde os anos 1960 e, particularmente nos museus, na década de 1980. Os estudos neste campo, conforme se apresenta na *Charte déontologique de la médiation culturelle*, composta pela Médiation Culturelle Association (2008), atravessam as mais diversas áreas e é empregado por grande número de profissionais, não apenas os mediadores por formação, deixando, assim, o termo ambíguo devido aos muitos contextos de uso.

Para Paul Rasse (2000), que apresenta a definição do termo mediação sob o mesmo ponto de vista empregado pela Médiation Culturelle Association (2008), até certo ponto, tudo pode ser mediação. Isto a começar pela linguagem e o simbólico, que asseguram ao longo do uso pelos sujeitos a apropriação singular dos códigos coletivos, acrescentando-se ainda as formas de sociabilidade e as estruturas da comunicação interpessoal e mediática que ligam as pessoas entre si e ao coletivo.

O autor pauta sua observação pela perspectiva que considera a emergência do sujeito na concepção moderna de relações, abordada por Habermas (*apud* RASSE, 2000), na qual este sujeito descobre a sensibilidade social e faz experiências de subjetividade antes no privado e depois no público, espaço onde as opiniões comuns são forjadas com relação às realizações culturais. Nesta acepção, a mediação tem a função de assumir a tensão entre o indivíduo e o coletivo.

As ideias de Rasse (2000) e da Médiation Culturelle Association (2008) quanto à mediação entrecruzam-se, definindo esta como um processo de comunicação que envolve as trocas subjetivas entre o sujeito transmissor e receptor. Isto se confirma quando a Médiation Culturelle Association (2008) afirma que mediação designa as situações de comunicação, de encontros e intercâmbios, além das circulações que geram as relações entre os indivíduos sociais. Ela afirma também que os meios culturais apoderam-se da palavra mediação.

Rasse (2000, p. 4) afirma que a definição do termo mediação recobre a ideia de cultura em seu sentido antropológico. Assim, a mediação seria aquela que liga o sensível e o simbólico, ampliando ainda mais a perspectiva do termo. "Ela assegura a coesão social pela adesão de todos a cada um dos elementos

constituintes da cultura comum"³³ (Tradução livre). Em contrapartida, o autor afirma que esta concepção repousa sobre uma noção utópica do termo mediação, a qual recobre amplamente as relações sociais. Para o mesmo autor, no contexto social a mediação promove a compreensão entre culturas distintas, enquanto que no contexto científico, ela facilita o acesso ao conhecimento dos especialistas.

Teixeira Coelho (2004, p. 248), por sua vez, pensa a mediação cultural como "Processos de diferente natureza cuja meta é promover a aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte". Esta perspectiva da "aproximação" remete às ideias de Bruno Latour (2000), quanto aos centros de cálculos, nos quais os mediadores possibilitam as relações entre os "centros" e as "periferias", promovendo uma melhor compreensão do mundo, a aproximação, no caso.

De um modo geral, Jean Davallon (2007) apresenta pontos de contato com os dizeres de Teixeira Coelho (2004) quando pensa o processo de mediação relacionado à aproximação, ao acesso do indivíduo ou coletividade às obras ou saberes culturais. O autor ainda complementa que tal processo, praticamente,

[...] não deixa de cobrir coisas tão diversas como a prática profissional dos mediadores (de museu ou de património, por exemplo); uma forma de acção cultural por oposição à animação cultural; a construção de uma relação com a arte; produtos destinados a apresentar ou a explicar a arte ao público; etc (DAVALLON, 2007, p. 4).

Para a Médiation Culturelle Association (2008), são diversos os sentidos aplicados à mediação conforme os lugares e contextos de utilização, indo desde técnicas de comunicação e de vulgarização, até ideias de animação ou mesmo ação cultural. Por outro lado, Rasse (2000) comenta que as ideias de mediação vieram, aos poucos, tomando o lugar da antiga noção de animação cultural. Esta, no domínio das artes, travava uma batalha contra os prazeres das massas, na busca para desenvolver a cultura legítima. Difundia o belo, o erudito, além de ir atrás de seus espectadores, na tentativa de fidelizá-los, educá-los, desenvolver seus gostos para o belo entre outros aspectos.

Por outras palavras, Teixeira Coelho (2004, p. 43) define a animação cultural como a primeira expressão que indicava os processos de mediação, cujo

³³ Elle assure la cohésion social par l'adhésion de tous à chacun des éléments constitutifs de la culture commune.

intuito, em seu período, foi o de organizar e promover o lazer, que compreendia a "utilização instruída e esclarecida do tempo livre". Dessa forma, o público era iniciado nas artes eruditas, mas na condição de espectador e não de produtor, além de ser iniciado também nas práticas culturais e artísticas que estivessem a seu alcance, mas também como um amador. Segundo o mesmo autor, por volta da década de 1960, tanto os programas de animação cultural quanto a expressão em si foram deixados de lado devido à percepção de que ela era uma forma de integração passiva dos indivíduos e coletividades. O termo ação cultural, cujo intuito era uma participação mais ampla e ativa do público, foi o que passou a predominar a partir de então.

As instituições não tinham mais a prioridade de atrair seus públicos tanto quanto antes no período de transição da animação cultural para a mediação cultural, defende Rasse (2000). Não possuíam políticas de difusão, centrando-se apenas na programação de espetáculos e de exposições. Estes novos espaços de cultura centravam-se, também, nas atividades sócio-educativas, renunciando aos artistas e à mediação de suas criações. Mesmo com esta substituição, o autor também afirma que o termo mediação tem ligações mais diretas com o campo científico do que o artístico. O desenvolvimento do termo ter-se-ia dado na década de 1980, com a intenção de "reatar" os laços com as pesquisas científicas, que ficavam cada vez mais especializadas e inacessíveis ao público leigo e, ao mesmo tempo, onipresente.

Mediação não é um conceito, uma teoria, relativamente solidificado e pronto para analisar o espaço social; ao contrário, abrange uma área de debate teórico e de práticas profissionais sobre as relações entre a cultura e seu público. Ela é este espaço de comunicação onde se tecem os laços dos visitantes com os museus e o patrimônio, espectador com o teatro, dos ouvintes com a música, enfim, dos públicos, com as formas de expressão artística legítimas, as quais se pode acrescentar aquelas que reivindicam esta legitimidade: as culturas populares, o design industrial, a ciência ... [...] A mediação não pode negligenciar ainda mais a estética, não só sobre o julgamento de gosto, mas sobre as condições de promoção, seleção, de legitimação do trabalho de tal ou tal artista, e mais geralmente de todas as produções culturais. A mediação é também este espaço incerto pelo qual remonta as esperas e os gostos do público, até influenciar a criação³⁴ (RASSE, 2000, p. 12). (Tradução livre)

³⁴ La médiation n'est pas un concept, une théorie, relativement solidifiée et prêt à l'emploi pour analyser l'espace social ; elle recouvre au contraire un champ de débat théorique et de pratiques professionnelles sur les relations entre la culture et son public. Elle est cet espace de communication où se tissent les liens des visiteurs avec les musées et le patrimoine, des spectateurs avec le théâtre, des auditeurs avec la musique, bref, des publics avec les formes d'expression artistique

Pensada originalmente para facilitar a difusão das informações culturais, a mediação produz um diálogo entre os participantes do meio cultural, promovendo a circulação no âmbito do museu ou de instituições semelhantes e os saberes científicos produzidos ou difundidos pelas instituições culturais eram os principais a serem comunicados (MÉDIATION CULTURELLE ASSOCIATION, 2008).

Segundo Teixeira Coelho (2004), a ação cultural apresenta-se como um processo do qual o público não é um receptor passivo daquilo que lhe é transmitido por meio dos processos comunicativos do setor cultural. Rasse (2000, p. 15) observa a mediação como o espaço onde o público exige, de fato, participar ativamente da cultura, sempre em condições de discutir as questões culturais e sendo o que ele é.

A mediação seria então este espaço onde o público fixa a exigência de participar da cultura, às vezes como ignorante confrontado pelos assuntos que ele não conhece, mas sempre na medida de discuti-los a partir do que ele próprio é. A vulgarização tradicional considera que a pessoa é ignorante no sentido de vazia e que ela deseja preencher este vazio. As abordagens didáticas adotam às vezes um princípio complexo, segundo o qual a pessoa seria saturada de um amontoado de conhecimentos mal-digeridos, que eles convidam a retificar e a completar³⁵. (Tradução livre)

Paul Rasse (2000) afirma que a mediação se esforça para acolher, explicar e traduzir os processos a partir do que cada indivíduo é, daquilo que cada um conhece, de sua própria cultura, por entendê-lo como estranho aos lugares e aos sujeitos culturais. A mediação reconheceria, nesse caso, que cada indivíduo é único e buscaria criar espaços onde ele possa sentir-se reconhecido e respeitado, observando as diferenças entre cada um. Por outro lado, o autor ressalta que esta seria a mediação ideal, mas que ainda não há espaços próprios para que seja realizada.

légitimes, auxquelles on peut encore ajouter celles qui prétendent à cette légitimité: les cultures populaires, les design industriel, la science... [...] La médiation ne peut pas non plus faire l'impasse sur l'esthétique, non seulement sur le jugement de goût, mais sur les conditions de sélection, de promotion, de légitimation du travail de tel ou tel artiste, et plus généralement de toutes les productions culturelles. La médiation est aussi cet espace incertain par lequel remontent les attentes et les goûts du public, jusqu'à influencer la création

³⁵ La médiation serait alors cet espace où le public se fixe l'exigence de participer à la culture, parfois comme ignorant confronté à des sujets qu'il ne connaît pas, mais toujours en mesure de les discuter à partir de ce qu'il est lui-même. La vulgarisation traditionnelle considère que la personne est ignorante au sens de vide et qu'elle désire combler ce vide. Les approches didactiques adoptent parfois un principe plus complexe, selon lequel la personne serait encombrée d'un fatras de connaissances mal digérées, qu'il convient de rectifier et de compléter.

Para a Médiation Culturelle Association (2008, p. 4), a mediação deve buscar favorecer o encontro dos públicos com os objetos culturais, os lugares ou mesmo as exposições com o intuito de promover a plena apropriação por parte desses públicos e o que se apresenta para os mesmos.

Jean Caune (1999, p. 02) defende que a mediação é pautada nas experiências comuns, como resultado das relações intersubjetivas. Isto é, da relação que se manifesta no confronto e troca entre as subjetividades.

O conceito de mediação deve conceber-se na relação entre um eixo horizontal, aquele das relações interpessoais, e um eixo vertical, aquele de um sentido transcendental que oriente as relações longas. Quer dizer que a mediação como projeto social não pode contentar-se em forjar os laços efêmeros, ela deve também participar da produção de sentido que comprometa a coletividade³⁶. (Tradução livre)

A lógica da mediação cultural, segundo o mesmo autor, está relacionada às relações entre os sujeitos, à manifestação concreta e significativa da palavra e o contexto de sua recepção. Ela tem a capacidade de influenciar as percepções, de condicionar o imaginário, de mobilizar as emoções e as implicações afetivas das pessoas; ela não transmite conteúdos preexistentes, mas produz sentidos em função da materialidade do suporte, do espaço e mesmo das circunstâncias da recepção "e torna-se menos prever o mundo de mediações generalizadas que introduzir o pensamento da mediação nas relações entre técnicas, materiais ou intelectuais, e seus usos sociais [...]"³⁷ (CAUNE, 1999, p. 9). O autor diz que a mediação apresenta-se por meio da enunciação do sujeito ou de uma interlocução da palavra de outro, mas que, indiferentemente a isso, ela deve deixar espaço para uma falha que lhe permita inovar.

Marie-Christine Bordeaux (2007) adota a noção de mediação como intermediária e busca analisar seu processo desenvolvido nas artes performáticas. Ao considerar a complexidade da experiência estética, a mediação está mais relacionada aos pactos de recepção, de dispositivos de comunicação e de transmissão, de elaboração cruzada dos sistemas interpretativos.

³⁶ Le concepte de médiation doit se concevoir dans la mise en rapport entre une axe horizontal, celui des relations interpersonnelles, et un axe vertical, celui d'un sens transcendantal qui oriente les rapport long. C'est à dire que la médiation comme projet social ne peut se contenter de forger des liens éphémères, elle doit aussi participer à la production d'un sens qui engage la collectivité.

³⁷ Et il s'agit moins de prévoir un monde de médiations généralisées que d'introduire la pensée de la médiation dans le rapport entre les techniques, matérielles ou intellectuelles, et leurs usages sociaux. [...].

Mediação como função intermediária cria laços entre o público e o setor cultural, o que demonstra um possível retorno da antiga figura do animador e não representaria o mediador que se fala segundo afirmações de Bordeaux (2008). Para a mesma autora, o mediador é colocado como o transmissor fiel das mensagens do mundo "superior" da arte, encarregado de transmitir sem alteração as informações validadas pelos peritos em arte. Neste sentido, o mediador é pensado como sendo um serviço da instituição e da difusão dos saberes que ela produz, e não como sendo um serviço dos públicos ou das interações entre população e instituição. Esta noção que a autora apresenta nos remete à ideia de um processo mediático vertical, de cima para baixo, o qual pressupõe um conhecimento a ser transmitido pela instituição para seu público e, neste caso, o mediador é o encarregado de fazê-lo sem alterações. Isto é, o mediador seria o elemento que garante o processo de educação do público.

Enquanto a noção comum de mediação faz alusão à figura de um indivíduo ocupando o papel de mediador, na dança, no teatro e em outras formas de arte performática, esta figura não aparece. Ou seja, não há alguém para transmitir os saberes, educar o olhar, restituir o vivido ou a memória de um espaço social ou abrir as camadas semânticas de uma obra no momento em que se vive a arte (BODEAUX, 2007). Nesta situação a mediação constrói um espaço discursivo autônomo. "A dimensão performativa das obras implica analisar novamente o laço referencial que une as mediações às obras às quais elas fazem referência"³⁸ (BODEAUX, 2007, p. 10) (Tradução livre).

Nos museus em geral, é comum a mediação ocorrer diante da obra quando essa se trata de uma pintura, fotografia, escultura ou qualquer outra obra que possua materialidade ou permaneça em exposição. Já com a arte performativa isso nem sempre ocorre; com este tipo de arte é comum a mediação ocorrer depois da obra (BODEAUX, 2007) e muitas vezes por meio dos registros documentais que restaram dela (FREIRE, 1999; MELIN, 2009). Mas é importante dizer que a mediação que se fala aqui é a mediação formal e que denota a presença de um indivíduo como mediador. Ao considerar outros recursos como os técnicos (folders, programações, fichas técnicas entre outros) e as relações que se estabelecem com

³⁸ La dimension performative des oeuvres implique un réexamen du lien référentiel qui unit les médiations aux oeuvres auxquelles elles se rapportent

outros indivíduos que compartilham o mesmo espaço naquele momento, por exemplo, podemos dizer que a mediação não deixou de ser realizada.

Há situações em que o público participa diretamente da dimensão performática das obras. Estas participações podem mudar o rumo da proposta de comunicação cultural, aponta (BODEAUX, 2007, p. 10).

O comportamento destes públicos participantes pode transformar a mediação em modalização de experiências estéticas, em lugar de contato parcial com a obra de arte, e às vezes até mesmo em lugares únicos de exercício da relação estética. A mediação oferece então às obras performativas outros modos de presença além da representação diante um público.³⁹

Em outro texto, Bordeaux (2008, p. 51) demonstra que o termo mediação designa coisas distintas como métodos de trabalho e de intervenção, "os dispositivos que se inscrevem nas correntes de numerosos agentes, sejam estes humanos ou materiais, concorrem aos particulares de difusão e de «facilitação» da recepção da cultura"⁴⁰ (Tradução livre). A mesma autora afirma que a comunicação e a mediação são distintas pelo fato desta colocar à disposição dos usuários variados recursos, de instaurar um espaço crítico de trocas, por estabelecer uma "pedagogia da contradição", baseada em uma consciência de compromisso e distanciamento dos indivíduos em relação às obras, aos dispositivos e aos lugares. O que a mediação faz, então, é estabelecer

uma relação de devolução, direta ou indireta, às obras e aos objetos a proposta dos quais ela é constituída. A mediação não é a informação nem a comunicação comercial; ela distingue-se também do processo de influência que caracteriza a ação dos preceptores (escola, família)⁴¹ (BORDEAUX, 2008, p. 52) (Tradução livre).

Para a mesma autora, mediação designa as práticas, as competências e as funções particulares e pode ser classificada em três tipos, a saber:

³⁹ Le comportement de ces publics participants peut transformer la médiation en modalisation de l'expérience esthétique, en lieu de mise en contact partiel avec l'oeuvre d'art, et parfois même en lieu unique d'exercice de la relation esthétique. La médiation offre alors aux oeuvres performatives des modes de présence autres que la représentation devant un public

⁴⁰ des dispositifs qui s'inscrivent dans une chaîne où de nombreux agents (humains et matériels) concourent à des modes particuliers de diffusion et de « facilitation » de la réception de la culture

⁴¹ une relation de renvoi, directe ou indirecte, aux oeuvres et aux objets à propos desquelles elle est constituée. La médiation n'est pas l'information ni la communication commerciale; elle se distingue aussi du processus d'influence qui caractérise l'action des prescripteurs (école, famille).

- i) a mediação direta (interacional, que está entre profissional da cultura e público);
- ii) mediação indireta (por meio dos textos, das ferramentas etc.);
- iii) e as diferentes técnicas de gestão e administração de projetos que concorrem à organização do encontro.

De modo geral, a mediação cultural combina dois eixos, sendo: o vertical ligado à instituição, local onde alguns produtos culturais são elaborados e/ou legitimados e que busca alcançar as camadas populares cada vez menos familiarizadas com as obras e objetos por ela produzidos. O eixo horizontal estaria relacionado às técnicas de intervenção dos atores da mediação, quando elas são fundadas sobre a parceria com os atores de outros campos profissionais, escutam as necessidades, acolhem as práticas culturais e artísticas não legítimas no seio da instituição, leva em conta a representação e a palavra de cada indivíduo (BORDEAUX, 2008). Assim, para esta autora, a mediação caracteriza-se por uma produção discursiva específica e pela intervenção de formas particulares de comunicação cultural: lições de teatro, recursos culturais por audiovisual entre outros. A mediação possui uma dimensão estética que a diferencia de outras comunicações culturais fundadas sobre a difusão de informações ou colocar à disposição conhecimentos nas conferências sobre história da arte (BORDEAUX, 2008). Enfim, para a autora mediação é um campo fértil que pode gerar muitas discussões e pouco consenso.

5.1.1 Educação no museu: Arte-Educação

Arte-educação, como o próprio nome diz, é o processo de educar o público de museu quanto às obras de arte expostas e, ao mesmo tempo, por meio delas. Em geral, este processo é realizado por uma equipe devidamente treinada pelo museu, para a exposição em questão. É muito comum que esta equipe seja configurada por pessoas com formações, ou a formarem-se, nas áreas de artes visuais, educação artística, ou mesmo pedagogia, entre outras menos comuns.

De modo geral, a mediação em arte tem se apresentado como "um programa educativo cujo desafio é responder ao visitante médio, interessado em arte, mas não necessariamente profissional desse campo" (HONORATO, 2007, p.

117). Em tal perspectiva, percebemos a possibilidade de haver mais de um tipo de mediação no museu de arte: aquelas que assumem "corpos pedagógicos ou assistenciais" e as voltadas àqueles que não apenas se interessam por arte como também a compreendem bem, não necessitando, assim, de orientação. Estes programas educativos, apontados pelo autor, ao mesmo tempo em que seriam justificados pela função de ampliar o uso social da produção cultural, por meio da partilha de um tipo de experiência que a arte promove, têm tudo para ser um instrumento de reprodução da lógica corporativa e das exclusividades que ela determina, afirma Honorato (2007).

Para o autor, a arte-educação, ou a mediação educacional, é pensada como uma aproximação entre o público e a arte, sendo esta considerada como um processo educativo e a educação, conseqüentemente, como uma atividade artística e transformadora. No entanto, em alguns momentos a mediação educacional é entendida como sendo um serviço ou instrumento do *marketing*. Para esclarecer melhor, Honorato (2007, 119) afirma que "a quantidade do público, aumentada pela oferta de programas educativos, interess[a] aos patrocinadores, na medida em que pode ser capitalizada pelas estatísticas" e, nesse caso, as empresas investem na produção cultural, em detrimento de outras áreas, pelo "ganho de imagem institucional, o valor agregado à marca da empresa e o esforço de seu papel social [...] [além de] benefícios fiscais e retorno de mídia".

Teresinha Sueli Franz (2008) equipara os sentidos de mediar e educar ao tratá-los em seu texto. O sentido adotado de mediação cultural é o de ação educativa, cujo objetivo é a promoção da educação para compreensão das artes visuais expostas em museus, galerias e outras instituições de arte. Para a autora arte é algo complexo e, para que seja apropriada, é necessário que as escolas e as instituições culturais realizem trabalhos em conjunto. Ela também comenta que

[...] na compreensão da arte há diferentes níveis de experiência estética não inata, mas adquirida, podemos levar os estudantes e/ou público a alcançar níveis mais complexos de compreensão. É também importante que as respostas estéticas se relacionam com as competências e capacidades dos indivíduos e que a intensidade da experiência estética é diretamente proporcional ao número de âmbitos e níveis de interpretação por onde possa circular o espectador. A compreensão da arte implica em diferentes níveis de complexidade que vão desde as ideias ingênuas, implícitas e intuitivas, imparciais e equivocadas, até as mais complexas, elaboradas, coerentes e críticas dos especialistas (FRANZ, 2008, p. 06).

Nesse aspecto, a autora aproxima-se das ideias já apresentadas por Bourdieu e Darbel (2003), quando os autores relacionam os processos de apropriação dos bens artístico-culturais com a escola. "Quando a mensagem excede as possibilidades de apreensão do espectador, este não apreende sua 'intenção' e desinteressa-se do que lhe parece ser uma confusão sem o menor sentido, ou um jogo de manchas de cores sem qualquer utilidade" (BOURDIEU; DARBEL, 2003, p. 71). Para estes autores, quanto maior o nível de ensino do indivíduo, melhor será a capacidade em reconhecer os períodos, os estilos ou outros elementos constituintes dos objetos artísticos. Por outro lado, para aquela, o museu passa a ser, também, um dos responsáveis pela instrução destes indivíduos para que a apropriação ocorra de maneira plena.

Por outra linha de raciocínio, ou mesmo outro aspecto a se apresentar, a ação educativa, na qual a arte-educação insere-se, tem buscado primar pela qualidade de seus fazeres, principalmente devido à complexidade da atual sociedade da informação. Há grupos que buscam pela qualificação apropriada, visando à autonomia crítica por meio das discussões de suas ações e divulgação de seus trabalhos (COUTINHO *et al.*, 2008).

A arte-educação visa apresentar informações acerca das obras expostas e, em certa medida, provocar sentidos em seu público. No entanto, ela vem primeiramente como um conjunto de regras de como se portar no ambiente artístico-cultural e depois de como observar, avaliar e fruir tais obras. Isto é, arte-educação é, antes de tudo, um conjunto de instruções, muitas vezes voltados ao público infantil (COUTINHO *et al.*, 2008).

Sob um ponto de vista mais histórico quanto à arte-educação, encontramos Ana Mae Barbosa, principal pesquisadora nessa área. Em seu texto, Barbosa (1989b) traça um histórico da arte-educação no Brasil, estendendo-se desde a ditadura militar até fins da década de 1980. Ela aponta algumas características do ensino da arte-educação e da execução da mesma. A autora comenta tanto os cursos realizados em nível técnico, universitário e mesmo de pós-graduação. Outra atenção dada é na deficiência do ensino das artes no Brasil.

Conforme a autora aponta, os cursos voltados à arte-educação e em nível universitário, no Brasil, foram instituídos na década de 1970. Eram cursos de dois anos e buscavam capacitar o aluno a lecionar música, teatro, artes visuais, dança e desenho geométrico. Isso se estendia da 1ª à 8ª série (ensino fundamental) e, às

vezes, até o antigo 2º grau. O intuito destes cursos era capacitar profissionais para o ensino das artes às crianças nas escolas. Anterior aos cursos universitários de dois anos havia apenas cursos técnicos, geralmente particulares, e que não permitiam aos formados nestes cursos ministrarem aulas a alunos de 5ª série em diante (BARBOSA, 1989b). A partir dessa impossibilidade surgiram os primeiros cursos de nível universitário.

A autora criticava o curso com dois anos de duração por acreditar que o tempo não era suficiente para capacitar plenamente os futuros profissionais. Outra crítica é voltada aos materiais utilizados. A maioria dos livros didáticos apresentava reproduções ruins das imagens, além dos preços serem muitas vezes altos e as crianças não poderem adquiri-los, tendo que utilizar cópias. As viagens para as visitas a museus eram raras e para as crianças, elas são mais importante que a visita em si (BARBOSA, 1989b).

A autora também abordou a falta de capacitação dos professores de arte. Estes que, em sua maioria, nunca fizeram aulas de arte ou mesmo nunca leram livros de arte, sendo arte, para eles, confecção de corações para o dia das mães, coelhos mimeografados na páscoa, entre outras atividades.

Barbosa (1989b, p. 181) afirma que

Os professores de arte conseguem os seus diplomas, mas eles são incapazes de prover uma educação artística e estética que forneça informação histórica, compreensão de uma gramática visual e compreensão do fazer artístico como auto-expressão. Muito aprendizado seria necessário além do que a universidade vem dando até agora.

Outro problema observado por Barbosa (1989a) refere-se ao curador e ao arte-educador. Ambos têm objetivos convergentes: facilitar o acesso às obras. No entanto, o curador costumava direcionar o trabalho do arte-educador, de forma que este exercesse sua função pautada na visão, na leitura da arte que o curador estabelecia. A autora criticava este tipo de trabalho, pois, para ela, o processo de arte-educação deve ser pensado de forma que o público siga seus próprios instintos interpretativos, que realmente apropriem-se da exposição. Para tanto, os trabalhos do curador e do arte-educador deveriam ser complementares: "interpretar a exposição é tão importante quanto instalá-la! São atividades que têm como suporte teorias estéticas, conceituação de espaço e de tempo" (Barbosa 1989a, p. 126).

É possível perceber que Ana Mae Barbosa emvidou esforços para tornar a área de arte-educação reconhecida no Brasil. Para tanto, buscou parcerias com pesquisadores de outros países, desenvolveu pesquisas e publicou inúmeros livros. Barbosa (1999, p. 4) defende a importância do ensino de arte para o desenvolvimento da sociedade, do indivíduo e mesmo da herança cultural, além de afirmar que tal ensino é elemento básico na educação de um país que se desenvolve. Complementa dizendo que "Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo. Como conteúdo, arte representa o melhor trabalho do ser humano". O ensino da arte, completa a autora, é necessário por ser humanizadora e importante no desenvolvimento da percepção e da imaginação, o que permite desenvolver as capacidades de criação que permitem a mudança da realidade.

A arte-educação, defende Barbosa (1999), sempre sofreu preconceitos por ser vista como um processo direcionado às crianças e aos adolescentes. Para ela, o ensino da arte dá-se nos mais diferentes níveis de educação. Mas, em contrapartida, facilmente observamos nos museus a equipe de arte-educadores acompanhando e desenvolvendo atividades para as crianças e adolescentes, muitas vezes visitando a exposição e as dependências dos museus de maneira lúdica e desenvolvendo atividades no ateliê após tais visitas. Outro fator comum de se observar é que os visitantes de faixa etária mais elevada que se encontram nos museus não buscam apoio junto aos mediadores para uma visita guiada. Muitas das vezes a impressão que se tem é de que visitam museus aqueles que possuem certo nível de instrução voltado à arte, como observa Bourdieu e Darbel (2003), e por isso sentem-se incomodados em buscar tal apoio. Mas percebe-se que nem sempre tais visitantes conhecem aquilo que observam nos museus, mas ficam ali por ser considerada uma "opção de lazer".

Da maneira como Barbosa (1999) apresenta, a arte-educação, ou ensino da arte, não consiste em apresentar os artistas e os estilos de suas obras, bem como traçar a linha da história da arte para que esta seja assimilada pelos educandos.

O que a arte na escola principalmente pretende é formar o conhecedor, fruidor, decodificador da obra de arte. Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade

há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público (BARBOSA, 1999, p. 32)

Neste sentido, o ensino da arte não visa instrumentalizar o indivíduo, mas dotá-lo de capacidade de reflexão, de argumentação em discussões envolvendo as artes visuais. No entanto fica a pergunta: como ensinar o indivíduo a pensar, a discutir a obra de arte sem instrumentalizá-lo antes? Segundo Lanier (2005), a arte-educação não promove experiência estética para quem nunca a teve, pois é impossível não tê-la tido. A experiência estética, continua o autor, já faz parte da vida do indivíduo antes mesmo que entre na escola. Por isso não se pode dizer que o arte-educador introduz tal experiência na vida de seus educandos; ele, no máximo, complementa aquela experiência que o educando já teve. Barbosa (2009) demonstra que ninguém aprende sozinho partindo de uma ideia de Paulo Freire. A autora não quer dizer que o trabalho do arte-educador seja ensinar algo; o que ele faz é mediar o processo de aprendizagem das artes visuais pelo qual o educando passa. Nesse aspecto, complementa a autora, os museus de arte são apresentados como "laboratórios do conhecimento de arte". Por meio das observações desses dois autores, podemos ensaiar uma resposta quanto à instrumentalização do indivíduo para questionamento das artes. Não se ensina as pessoas a pensarem, mas mostra-lhes maneiras de pensar em relação ao que veem e, conforme as experiências individuais, cada um desenvolve seu modo de refletir e questionar os objetos artísticos com os quais se deparam.

Ao associar as ideias de Rasse (2000) à arte-educação, esta pode partir daquilo que o indivíduo já sabe em relação ao que vê para tentar realizar o processo de mediação. No entanto, sempre será necessário trazer informações técnicas que complementem o conjunto de informações do indivíduo e mesmo o auxiliem. Tentar seguir um ensino compartimentalizado, acompanhando a linha temporal da história da arte, principalmente no caso das artes contemporâneas, acredita-se quase inviável, mas buscar situar o indivíduo no período pelo qual passava a sociedade no momento em que a obra foi concebida é um fato importante. Fazer questionamentos ao indivíduo no momento de realização da mediação/arte-educação, buscando reevocar o que este já conhece é importante e ajuda a desenvolver tal processo a partir do que o indivíduo é e conhece, mas deve-se tomar cuidado, frisa Barbosa

(2009), para não infantilizar o processo ao realizar perguntas ingênuas, desnecessárias e/ou evidentes.

Coutinho (*et al.*, 2008, p. 1394, grifos da autora) acredita "que as ações dos educadores no processo de mediação poderiam ser permeadas por *instruções* com tonalidades poéticas, para intrigar e provocar a percepção e a ação do público, instigando deslocamentos". A mesma autora comenta que os arte-educadores têm feito uso de extensões do processo de mediação por meio dos dispositivos técnicos, tais como os folders. Estes trazem textos que informam que introduzem o público quanto aos artistas e obras expostos nos museus. A autora também comenta a busca por desenvolver mediações performáticas nos processos de arte-educação. Neste momento, "a condição do educador se aproxima da do artista ao provocar estranhamento, incitar a participação, buscando respostas do público, provocando uma intersecção da arte com a vida, com o cotidiano" (COUTINHO *et al.*, 2008, p. 1395-1396).

Este processo de mediação performática, desenvolvida pelos arte-educadores, é desafiado ao deparar-se com obras de arte efêmeras, qual seja, a performance. O que fica desta obra são as documentações. A verdadeira obra está encerrada no momento de sua execução e ao mediador cabe apenas descrever suas percepções após a arte em si (COUTINHO *et al.*, 2008).

5.1.2 Mediação na exposição/no museu

Ao tratarmos mais especificamente dos museus, percebemos que a mediação era comumente vista como algo agregado apenas à exposição, conforme observa Cayo Honorato (2007), no entanto, o autor afirma que esta ideia tem mudado aos poucos, uma vez que a noção de mediação tem sido abordada desde a concepção de projetos curatoriais em algumas exposições. Mas esse modo de pensar a mediação como a exposição tem do o mesmo sentido que apontou Almeida Júnior (2008) quanto às bibliotecas: mediação como o atendimento direto ao usuário e não os trabalhos implícitos que possibilitavam tal atendimento.

Giulia Crippa (2008) observa a mediação realizada na exposição Yoko Ono – Uma retrospectiva, realizada no Centro Cultural Banco do Brasil de São Paulo, em 2007, e comenta as diferentes posturas adotadas pelo mediador diante de

dois vídeos apresentados na exposição. A saber: *Cut Piece*, no qual Yoko Ono é despida pelo público e diante do mesmo. Esta é uma obra performática e nela a artista fica imóvel enquanto o público rasga e/ou corta suas roupas. Yoko Ono é o centro desta performance, representando a passividade. O outro vídeo é, por outro lado, uma obra realizada pela artista. Nele, a imagem de John Lennon se transforma ao longo de pouco mais de uma hora. As posturas são tidas como "[...] pouco pródiga a primeira [*Cut Piece*], tranquila e afável a segunda. [...] Enfim uma leitura simplificada daquilo que a arte e a artista contam." (CRIPPA, 2008, p. 493)

Para Crippa (2008, p. 494), mediação é "[...] o processo que envolve, de um lado, o processo de transferência de informação 'contextualização' correta de obra e artista e, por outro lado, o ato de apropriação da informação [...]". Sob este aspecto, mediação não é meramente o ato de intermediar, como é demonstrado o sentido comum do termo, pois não basta apenas transmitir e receber os signos, as mensagens. Há a necessidade de se apropriar das mesmas, de dar sentido aos mesmos signos e mensagens para que se configure um processo de mediação pleno.

Sob um ponto de vista mais empírico, Carmem Mörsch apresentou sua percepção sobre mediação em museus e instituições culturais, em debate realizado no auditório do Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM), no ano de 2008. Esta percepção dividiu-se em quatro funções, sendo: a primeira, "função afirmativa", vista como instrumento utilizado pelo museu para se autoafirmar como sendo "máquina da verdade". Esta função é abordada em visitas guiadas tradicionais e se atém aos textos curatoriais (MÖRSCH, 2008). Isto é, uma mediação que visa transmitir, apenas, os conhecimentos, as informações determinadas por seus "superiores". Esta seria, de certo modo, uma mediação vertical, de cima para baixo.

A segunda, "função reprodutiva", preocupa-se com a formação de seu público futuro, preocupada com a concorrência que terá que fazer com as novas ofertas de lazer. Neste caso, o museu preocupa-se em apresentar maiores atrativos que possam, em certa medida, "fidelizar" seu público.

Como a terceira do grupo apresenta-se a "função desconstrutiva". Esta levanta questionamentos quanto ao museu e é influenciada pelo que se tem denominado 'Nova Museologia' anglo-saxã, também pelas teorias feministas do período da década de 1960 e pelos estudos pós-coloniais (MÖRSCH, 2008). Seus questionamentos acerca do museu se referem, por exemplo, à função de selecionar

para lembrar. Isto é, escolhem artefatos/materiais, objetos que contam histórias que foram, em certa medida, caladas/esquecidas. Lara Filho (2006) lembra que a organização destes objetos é dada como instrumento de mediação, porém, as formas de agrupamento e reagrupamento dos mesmos representam culturas particulares.

Por fim, a "função transformativa". Ela é vista pela palestrante como a mais difícil de ocorrer, visto que esta função busca "melhorar" e "mudar" a vida das pessoas, suas condições sociais, combatendo a desigualdade, além de tentar, de algum modo, redefinir ou ampliar as funções que o museu tem (MÖRSCH, 2008).

Carmem Mörsch (2008) ainda ressalta, em sua fala, que estas funções entrecruzam-se conforme as situações e que não se deve pensar que uma é boa em detrimento da outra, apesar de haver conflitos entre elas. No exemplo utilizado, Documenta 12, ocorrida em Kassel, Mörsch (2008) diz que era de fundamental importância que os mediadores questionassem a si mesmo sobre quais os fins de suas ações e o que desejavam fazer (MÖRSCH, 2008). Isto significa que a mediação deve ser pensada evento a evento, pois em cada um a exigência para com os mediadores, sua postura na realização de suas funções, será diferenciada.

Giulia Crippa (2008) observa a mediação ocorrida em museus e exposições de modo crítico. Para ela, por ser o museu uma instituição positivista, o mesmo preocupa-se com a transmissão de informações artísticas de modo pedagógico, visando à assimilação por parte do público. O mediador é visto como um comunicador que detém o controle e a seleção dos significados a serem transmitidos. Complementa que "[...] a função expositiva é de Pedagogia do Estado na medida em que se atua através de procedimentos que 'ministram' informações representativas de valores que, supostamente, transformam o indivíduo em cidadão modelo" (CRIPPA, 2008, p. 499). Este processo de mediação determina o público como receptor passivo das informações e não ativo.

Hoje em dia o museu

deve trabalhar com a busca do sentido, oferecendo a possibilidade de, a partir de correlações que estabelece na construção da informação, apresentar o objeto em seus diferentes contextos e sugerir possibilidades de apropriação e de participação efetiva das exposições (LARA FILHO, 2009, p. 168).

Mörsch (2008) busca refletir a mediação em geral, por meio do conceito de "tradução cultural". Para ela, o processo de tradução resulta em algo diferente do original, levantando questões relacionadas à duplicidade de seu caráter, diferentemente dramático e potencial, na medida em que pode reduzir ou produzir algo novo. Para Mörsch (2008), mediação é um processo incompleto, em que os conhecimentos do visitante e do mediador "se entrecruzam e se conflitam entre si".

Conforme aponta Honorato (2007), é necessário que a mediação reflita seu próprio caráter, configurado eventualmente como opressor, e deponha a ordem "explicadora" que distancia ainda mais a arte do público. Sob outro ponto de vista, as mediações devem preocupar-se com as diferenças étnicas, raciais, de gênero, idade, entre outras, e buscar acolher os mais diversos públicos, mas sem caracterizá-lo como conhecedores ou não conhecedores dos produtos culturais.

5.1.3 Mediação e tecnologia: alguns aspectos

Em seus processos, as mediações não só podem ser realizadas por indivíduos humanos, como, também, por meio dos dispositivos técnicos (folders, vídeos, etiquetas e catálogos.). Ao mesmo tempo, não apenas podem ser realizadas no meio físico, como, também, nos meios virtuais. Este último retoma outro assunto abordado em outro item do estudo, a saber, os museus virtuais, *sites* de museus na Internet e as digitalizações de museus.

Jean Caune (1999) considerara que as possibilidades de trocas e encontros tem se multiplicado na sociedade contemporânea por meio das TICs. No entanto, defende que esta circulação generalizada de pessoas, de bens e de valores tem fragilizado os laços e as relações que unem os membros da comunidade. Neste sentido, o autor afirma que as relações na sociedade atual são mais artificiais, menos profundas que antes.

A Médiation Culturelle Assotiation (2008) aborda os usos das tecnologias por outro aspecto. Para ela, o excesso de informação e a perda de referência diante dos saberes e das situações cada vez mais complexas e difíceis de apreender atrapalham tal diálogo. Partindo do pressuposto de que a mediação promove o diálogo a partir dos objetos culturais de ontem ou daqueles de hoje e, ao mesmo

tempo, entre as pessoas envolvidas neste processo, este se encontra prejudicado pelas tecnologias.

Apesar destes olhares, até certo ponto, pessimistas, Almeida (2009) afirma que as TICs possibilitam novas formas de produção, circulação e recepção de produtos simbólicos no cenário cultural, tornando-o, sim, mais complexo ao agregar diversas camadas de informações aos produtos culturais e ao redor dos mesmos. Este fato exige novos tipos de conhecimentos para se constituir uma crítica, um consumo, uma compreensão e mesmo a apropriação destes produtos culturais. Ainda assim, o autor não deixa transparecer que tais tecnologias vêm dificultar ou mesmo atrapalhar. Pelo contrário, ele as aborda como sendo uma abertura de possibilidades menos formais de mediação.

Nas obras dispostas na Internet, sejam as produzidas por e para o meio, sejam as reproduções neste espaço disponibilizadas, tornam-se suscetíveis à utilização dos recursos da Web 2.0 na realização de suas mediações. Muitos são os recursos e muitas são as formas de utilização dos mesmos visando à realização de tais processos. Muitos exemplos poderiam ser citados e a seguir serão apresentados apenas alguns. No entanto, tais recursos, em sua maioria, estão voltados para questões educativas do museu, em geral voltadas para as crianças e jovens e desconsiderando o adulto.

Recursos de jogos de *videogame*, na tentativa de chamar a atenção do público mais jovem, podem. Estes recursos podem ser utilizados para explicar as obras de arte em detalhes, afirma Arends (*et al.*, 2009). Assim como em um jogo, o usuário pode aprender sobre a obra e seu artista. Pensando na utilização deste recurso, a própria visita virtual pode ser baseada em um jogo no qual o usuário tem que seguir as pistas e descobrir as obras, suas histórias e seus produtores.

Mapas também são recursos que podem ser explorados pelos museus e mostrar os diversos lugares e períodos em que os artistas viveram (ARENDS *et al.*, 2009) ou mesmo realizaram suas exposições. Cada obra pode ser exibida, também, nestes mapas, representando não necessariamente os locais por onde foram expostas, mas os lugares a que pertenceram. Isto é, o percurso realizado pela obra desde sua criação, passando pelas mãos de diversos proprietários, até estabelecerem-se em algum museu.

Os museus também associam, ou podem fazê-lo, no caso de não tê-lo feito, *blogs* para a interação dos usuários (ARENDS *et al.*, 2009). Estes espaços

colaborariam para que se possa compreender e estabelecer as relações com as muitas citações que os produtos culturais contemporâneos trazem. Isto porque, segundo Almeida (2009), os mesmos estão repletos de intertextualidades, o que torna necessária a utilização de "amplas enciclopédias". "Se, no passado, coube à crítica fazer a mediação dessas informações para o público melhor compreender as obras, agora, muitas vezes, é uma parcela do próprio público que se propõe a assumir essa tarefa" (ALMEIDA, 2009, 2009, p. 193).

Sites repositórios de vídeos como o *Youtube*, bastante popular entre os internautas, também se mostram bastantes úteis aos museus (AREND et al, 2009). É possível estabelecer, por meio de um canal nesta rede, uma visita guiada do museu físico. É possível disponibilizar diversos vídeos que simulam a visita no museu, com o mediador realizando suas performances, assim como a um ator/atriz. Os usuários que acessarem estes vídeos podem sentir-se estimulados a visitar o museu para observarem as obras originais. Mas isto apenas no caso das páginas que são representações de museus físicos, visto que a interação com a arte digital e realização de tal mediação seria difícil de ser praticada.

Como apresentado nas discussões acima, são diversas as possibilidades de utilização de recursos da Web 2.0 para a realização das mediações culturais. E essa utilização das mesmas pode representar a preocupação dos museus em não apenas informar os visitantes, mas estimular o pensamento crítico e apropriação devida do espaço e das obras. Além disso, esta utilização também pode estimular os internautas a irem até os museus físicos após visitarem suas páginas na Internet.

5.1.4 Algumas considerações quanto à mediação

Demonstramos que o pouco que se adentra o assunto das mediações apreendemos sua complexidade e notamos que o tema envolve muitas outras noções, como a de informação, comunicação e tecnologia. Mediação enquanto transmissão de informação pode se tornar bastante subjetiva, pois a definição de informação fica a cargo do usuário e não do transmissor. Sendo assim, voltaríamos à pergunta: O que é mediação?

Não há uma única definição e nem linha de pensamento que trabalhe as noções de mediação. As mais diversas áreas do conhecimento apropriam-se dela e

trabalham parte de seus possíveis sentidos. Ainda assim, no senso geral, mediação é vista como a ação de servir de intermediária, aquilo ou aquele que está no meio, entre dois pontos, intermediando.

Ao ser pensado o processo de mediação no âmbito museológico, os catálogos de exposição também podem ser considerados como dispositivos pertencentes a tais processos. No entanto, devido a seus curtos prazos de confecção, comumente antes mesmo da preparação final da exposição, percebe-se que são dispositivos falhos, transmitindo uma visão incompleta da exposição. Por mais ricos que sejam estes catálogos, eles "[...] devem, necessariamente, limitar-se ao evento circunstancial, sem poder considerar elementos novos, resultados da própria exposição ou de eventuais questões que aparecem na interação entre o público e as obras [...]" (CRIPPA, 2008, p. 496). Outros dispositivos a serem considerados também são as etiquetas, folders ou a própria página do museu na Internet.

Outro problema que ocorre é a seleção daquilo que se configuraria como informação para o usuário a partir das percepções do mediador. Por ser o usuário quem determina o que é ou pode ser importante e, então, informativo, tal seleção não dá muitas opções de sentido para o mesmo, mas sim direciona seu saber, sua fruição. Muitas das vezes é possível afirmar que as informações descritas no processo de mediação do museu são trabalhos meramente técnicos que não se preocupam com o receptor da mesma. Por outro lado, há momentos em que fica um excesso de preocupação em capacitar o público para apropriar-se dos produtos artístico-culturais, mas utilizando-se de métodos que podem não ser muito atrativos a um público mais adulto.

Para a mediação em museus, Buckland e Gey (2007) propõem uma busca e exposição à exaustividade das informações relacionadas aos produtos culturais. Eles sugerem que todas as informações, desde o local original da concepção do produto, os lugares por onde passou, entre outras informações, sejam históricas ou técnicas, fiquem disponíveis ao público e este, por seu turno, faça sua própria seleção de relevância. Entretanto, este seria um falar cientificamente da obra, nas concepções de Eco (1981). Ainda assim, fica aberta ao público a possibilidade de "navegar" por entre as informações da maneira que preferir, buscando saber aquilo que lhe falta para um processo de fruição "completo".

Este falar cientificamente da obra tem fundamento no discurso científico, que se baseia em dados de fatos controláveis, segundo Eco (1981). Isto é, falar de ano de nascimento, de seus antecedentes ou dos juízos feitos sobre a mesma. Para o autor, a obra de arte constitui um fato comunicativo que necessita ser interpretado e, dessa forma, integrado ou complementado pela contribuição daquele que a frui.

Podemos concluir, enfim, que a cada autor e a cada contexto em que o tema é empregado, o termo mediação adquire novas características (ALMEIDA, 2008). Com o auxílio das TICs a mediação passou a ter novos significados e formas de execução na sociedade da informação ou do conhecimento atual (ALMEIDA, 2009). Com o uso dos computadores interligados à Internet, os processos de mediação devem ser repensados, observando a maior autonomia dos sujeitos quanto à escolha de rumos a serem tomados diante dos produtos culturais. Entretanto, se as ofertas de sentido forem limitadas, pré-selecionadas, esta nova mediação poderá ser percebida do ponto de vista ideológico, conduzindo seu público pelos caminhos já determinados, não deixando estes sujeitos escolherem a forma de aquisição cultural.

Para toarmos uma posição e definirmos mediação, primeiramente, comparamos o museu com o um de cálculos exposto por Bruno Latour (2000). Seria o museu, nesta acepção, o centro que liga as periferias, o espaço de fluxo do sistema da arte. Em segundo lugar, a partir das ideias de Rasse (2000), queremos acreditar que as mediações sejam capazes de compreender o indivíduo a partir do que ele é e oferecer-lhe produtos condizentes com seus desejos. O terceiro foco de mediação que desejamos abordar é quanto àquela realizada como intermediária, que está no meio, mas que se faz depois da obra e não durante a exposição, caso das artes performáticas (BORDEAUX, 2007). A partir destes aspectos, buscaremos discutir o processo de mediação e suas relações com o museu virtual.

PARTE 6

6 DISCUSSÕES E CONSIDERAÇÕES

6.1 *Discussões*

Na primeira parte deste estudo abordamos alguns dos pressupostos da CI com relação à RI, informação e documento. É a partir deles que buscamos apresentar aqui as dificuldades que surgem para o profissional da informação quando inseridos no contexto de um museu de arte, mais especificamente no contexto da exposição e da mediação cultural. Todavia, também discutimos o posicionamento deste mesmo profissional em outros contextos do ambiente museológico, como o setor de pesquisas: bibliotecas e arquivos, por exemplo.

Primeiramente, quando se fala em RI na CI, pensa-se a pesquisa que se faz aos bancos de dados ou aos tesouros institucionais. Logo, o conceito de RI não tem como ser aplicado em uma exposição de arte, pois são muito diferentes as exposições em relação aos bancos de dados e tesouros. A indexação, para RI, busca estabelecer o que é relevante ao usuário para que sua pesquisa seja satisfatória e no menor tempo possível. Em contrapartida, os museus de arte e as exposições surgem como espaços de contemplação, o que demanda maior tempo diante dos objetos expostos. Assim, reduzir o tempo de permanência diante das obras expostas nestes contextos, como se fizesse uma pesquisa em banco de dados ou buscasse uma informação que atendesse uma necessidade, é esvaziar a exposição, ou mesmo o museu, de significação. Por outro lado, o profissional da informação colaboraria na constituição e organização dos bancos de dados e tesouros dos museus com o intuito de facilitar a busca por informações necessárias para a confecção de catálogos, etiquetas, folders e críticas, por exemplo. Neste caso, as mediações possibilitadas pelo profissional da informação não seriam aquelas realizadas diretamente com públicos dos museus, mas sim implícitas e indiretas, pois, entre seu trabalho e os públicos, haveriam outros profissionais mediadores envolvidos.

Não se tem como saber, ou mesmo pensar, o que pode ser relevante que o público de museu de arte saiba para fruir uma obra de arte. Não se tem como prever se as informações apresentadas acerca dos conteúdos das obras são, de fato, aquilo que o público precisa. Em contrapartida, sabemos que apresentar as

informações técnicas, ou mesmo falar cientificamente das obras, como indica Eco (1981), é um fator importante. Isto é, título das obras, artista que a compôs, material utilizado, dimensões e data. Mas, como notamos, não seria o profissional da informação que as disponibilizaria para os públicos. No entanto sabemos que, neste caso, dependeria do tipo de público com que se está trabalhando.

Há diferentes tipos de públicos para cada tipo de museu e, mesmo nos museus de arte, existem públicos diversificados conforme os objetivos de cada um. Por meio de pesquisa realizada por Aurora Leon, Adriana Mortara de Almeida (2004) apresenta três tipos de públicos de museus.

[Os] *especializado, culto e grande público*. O *especializado* é formado por pesquisadores, eruditos, artistas e críticos. [...]. O *público culto* é formado por estudantes universitários, profissionais com nível universitário e pessoas das classes altas mas sem escolaridade. [...]. O grande público compõe-se de trabalhadores, estudantes do primário e secundário, profissionais com escolaridade média, comerciantes, artesãos, etc. (*apud* ALMEIDA, 2004, p. 326, grifos da autora).

Dessa forma, o profissional da informação posicionar-se-ia de maneiras diferentes para cada público. Isto é, seu trabalho seria mais ou menos relevante ou direto para cada um deles. Para o público especializado, caberia ao profissional da informação as pesquisas para a constituição de bancos de dados e tesouros citados. Para os outros dois públicos, a mediação do profissional seria mais indireta, mas, em certa medida, não impediria que o público culto ou mesmo o grande público tivesse acesso ao trabalho realizado por este profissional.

Outro ponto que podemos observar que dificultaria o trabalho de um profissional da informação, nos preceitos da RI em CI, em uma exposição, seria quanto à informatividade. Se a compreensão de um texto, como aponta Lara (2008), depende da leitura de outros textos, a compreensão de uma obra de arte não seria diferente. Sabemos que as obras de arte contemporânea, por exemplo, constituem-se muitas vezes de referências a outras obras e/ou artistas; assim, conhecer estas referências ajudaria na fruição. Mas aí se enquadra outro aspecto muito importante a ser observado: o referencial do próprio artista que realizou a obra. Mesmo que uma obra de arte contemporânea pretenda estar mais próxima do seu público (FREIRE, 1999) e ser compreendida a partir do referencial de cada um deles, o mais comum de se perceber é o estranhamento ou mesmo a incompreensão diante da mesma.

Não podemos nos furtar de admitir que a maior parte deste estranhamento e incompreensão parta do grande público e mesmo do público culto e não tanto do especializado, mas é fato que cada um tem sua interpretação para as obras que se apresentam. Por ser cada indivíduo constituído por características sociais, históricas, políticas e ideológicas distintas, pode-se dizer que é impossível apreender todas as variações de reação diante das obras ou mesmo do que pode ser necessário apresentar, no sentido informativo, para o público. Disponibilizar as informações de cada uma das referências utilizadas na composição de uma obra de arte poderia ser um fator muito bom para os públicos, mas abriria, algumas vezes, a necessidade de explicar sobre as referências também, fugindo ao foco da exposição proposta. Por outro lado, esta exposição de informações à exaustão é possível na Internet devido à interatividade da mesma. Todas as informações possíveis podem ser disponibilizadas por meio de hiperlinks e o público visitante determina de que maneira e quando acessá-las.

Pierre Lévy (1996, p. 40) afirma que "[...] o leitor em tela é mais 'ativo' que o leitor em papel: ler em tela é, antes mesmo de interpretar, enviar um comando a um computador para que projete esta ou aquela realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa". No contexto digital, a leitura e a escrita que se faz não só possui outra interpretação como permite uma produção mais coletiva, diferentemente da leitura e produção no papel.

[...] Um *continuum* variado se estende assim entre a leitura individual de um texto preciso e a navegação em vastas redes digitais no interior das quais um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações hipertextuais. [...] a hipertextualização multiplica as ocasiões de produção de sentido e permite enriquecer consideravelmente a leitura" (LÉVY, 1996, p. 43).

A Internet, por ser um ambiente mais interativo, pode ter um papel muito importante na mediação das informações de exposições, artistas e mesmo de obras de arte, sejam as tradicionais pinturas, esculturas e gravuras, sejam as contemporâneas. Ao facilitar a disponibilização dos hiperlinks que remetem a outros textos ou a outras obras, podem exercer até mesmo a função de mediação considerada educativa.

Quanto à informação, tem-se muito a visão de que ela responde a uma necessidade, mas devemos observar que não é comum uma pessoa visitar uma

exposição em um museu de arte em busca de uma informação da qual tenha necessidade. Visitamos museus com interesses vários, é fato, mas quando o fazemos em busca de informações que necessitamos, é comum irmos direto à biblioteca e/ou arquivo do mesmo, não às suas salas de exposições.

Com o exposto, podemos notar que um dos principais problemas do profissional da informação, no contexto artístico-museológico, é o de estabelecer o que vem a ser informação, qual a relevância do que pode ser definido como informação e mesmo para qual tipo de públicos as informações colhidas poderiam ser disponibilizadas. Se informação continua a ser aquilo que o indivíduo e/ou coletividade determinam como tal, não significa que o que foi disponibilizado para eles virá a ser considerado como informação. Assim, a mediação das informações culturais se faz pelo que se acredita ser informativo, não por aquilo que, de fato, o é. São os mediadores que atribuem às informações escolhidas este *status* de informativas, não os públicos de museu.

No âmbito das artes há o que se denomina como "informação estética". Werneck (2000, p. 65) aponta que a informação estética prepara estados da alma e deve ser estudada no âmbito da informação pessoal. "O ponto de vista estético não tem o intuito de preparar decisões, melhor dizendo, não tem nenhum objetivo a não ser causar emoções estéticas". A informação estética é dependente de um canal de transmissão, não é cumulativa, não envelhece e se submete a seu criador, isto é, se uma obra está inacabada, nenhuma outra pessoa poderá terminá-la. Neste sentido, a informação é algo muito subjetivo e particular, que parte da experiência de cada indivíduo. Mas isto não vai segurar o sentido contrário da aceitação das obras de arte como documentos e objetos imbuídos de informações. As obras permanecem como documentos que transmitem informação e o público visitante a contempla já constituído de conjuntos de conhecimentos próprios e, por meio deles, absorve mais informações das obras e constitui uma atualização de seus conjuntos de conhecimentos. No processo de troca de informações com outros indivíduos, exercendo o processo de mediação também, o conceito de informação se forma em um novo sentido, o social.

Quando se constituem os espaços ditos museológicos na Internet, tem como o profissional não categorizar o que seja informação e/ou informativo sozinho. Uma vez que o trabalho pode ser realizado coletivamente, como já afirmou Lévy (1996), os públicos que acessam a Internet podem colaborar com este trabalho. Os

mediadores podem disponibilizar as primeiras informações ou as informações pertencentes à instituição e, por seu lado, os públicos podem agregar ainda mais informações nestes *sites* por meio dos marcadores da *folksonomia*. O mediador, profissional da informação no caso, retornaria a estas informações e organizaria as inúmeras palavras utilizadas pelos públicos para indicar um determinado assunto. Em outras palavras, o profissional da informação responsabilizar-se-ia por disponibilizar as informações primárias e organizar as informações secundárias, remetendo as definições dos públicos aos termos específicos da área, ou melhor, estabeleceria as relações entre as palavras que o público utiliza como descritor dos assuntos observados por eles e os termos específicos do campo artístico-museológico.

Os museus e as artes contemporâneas amplificam ainda mais as dificuldades de definir o que é informação e mesmo documento com as obras que desafiam até mesmo seus públicos a compreendê-las. Materiais cada vez mais distintos e diferentes ao âmbito artístico têm sido utilizados na composição das obras de arte e mesmo os sentidos a serem observados em cada obra diferem de pessoa a pessoa.

As obras contemporâneas demonstram romper uma barreira entre o objeto, produto cujos museus colecionam, e o conceito ao desmaterializarem-se. A obra de arte contemporânea, muitas vezes, não é mais física. Ela surge para negar o museu, criticá-lo, mas depende dele para ser vista (FREIRE, 1999). Neste aspecto, o museu passa a ser um espaço de fluxo, no sentido que a CI abordaria as unidades de informação: ambiente onde as informações transitam e que passam por processos de seleção, organização e disseminação. Por garantir a guarda dos documentos que representam as obras que existiram, o museu de arte contemporânea assume o papel de arquivo da contemporaneidade, segundo Ferrari (2006).

Federico Ferrari (2006) aponta o museu como lugar de memória e questiona o sentido paradoxal do museu de arte contemporânea por ser um espaço que se responsabiliza por arte do presente. O museu de arte contemporânea é o mediador do imediato. O autor complementa que os museus não mais se reservam o papel de guardador de memórias, mas passa a ser também produtor da mesma e segue uma lógica de mercado. O museu atual assume uma função mais ativa na produção artística. Enfim, Ferrari (2006) afirma que o museu da atualidade

demonstra a distinção entre o espaço de conservação, o da reflexão crítica e o da produção artística.

O importante papel do museu de arte é o de mediador entre o público e a arte, seja esta do passado ou da atualidade. Neste sentido, a fotografia pode ser vista como sua auxiliar neste papel. Com relação às artes do passado, como já observou Malraux (2000), nem sempre é possível ter acesso às obras originais, seja por qual motivo for. Nesse caso, as fotografias é que garantem o acesso às obras. Podemos pensar e comparar o museu como um grande álbum de fotografias. Por mais que o primeiro possua o maior número de obras, nunca estará completo, da mesma forma que o segundo, por mais que possua as imagens dos locais mais diversos, nunca conseguira possuir todos os registros de todos os lugares. Mas pensar o museu como álbum remete à ideia de que cada obra é um fragmento da mesma forma que cada imagem fotográfica o é em relação ao mundo de fora. Estes fragmentos são compostos e recompostos dando novos significados. E é exatamente isso que Malraux (2000) faz; ele fragmenta ainda mais as obras por meio das fotografias e, com as imagens, compõe e recompõe as exposições.

A fotografia mudou o olhar e a percepção quanto à arte (BENJAMIN, 1994, CRIMP, 2005), bem como permitiu o acesso às obras de arte que estão distantes (MALRAUX, 2000) ou mesmo não possíveis de se ver no momento de sua realização (FREIRE, 1999). Então, a fotografia alterna seu lugar ora como documento, ora como obra de arte. Mas outro fator que nos chama a atenção é a fotografia como desmaterializadora da obra de arte, que conflui com a função de documento, e a possibilidade de tornar a obra virtual.

Como guardar obras realizadas com restos de comida, com animais, sejam vivos ou mortos, uma performance, uma instalação feita a partir de raios de sol ou orvalho? Como estabelecer o que é informação de conteúdo e referências de obras como estas para disponibilização aos públicos? O máximo que o profissional da informação pode fazer nesses casos é organizar os dossiês documentais das obras para que os interessados possam pesquisá-las após a exposição das mesmas. No entanto, ficarão registradas em tal organização as ideologias do organizador, do profissional da informação como mediador, visto que é impossível desvincular-se de si mesmo e pensar pelo outro. O indivíduo não é neutro. Mas o que ocorrerá, muitas vezes, é o registro meramente tecnicista das (possíveis) informações.

É fato que o museu de arte contemporânea sofre uma indefinição classificatória devido às obras de arte que abriga (FREIRE, 1999). Mas nem por isso o profissional da informação precisa se furtar a tentar pensar junto com o museu qual seu papel no processo de guarda e organização desses materiais. Algumas obras apresentarão problemas em se definir qual seu local nos museus: a biblioteca, o arquivo ou a reserva técnica, mas este desafio deve ser encarado como estimulante e não o contrário.

Os documentos, na arte contemporânea, podem produzir os mesmos efeitos que a fotografia provocou quando surgiu. Segundo Rouillé (2009), as relações com a exterioridade era delegada aos fotógrafos e as pessoas, receptoras dos resultados de tais relações, passavam a ter estas imagens como referência. Na atualidade, depois do advento da fotografia, tem-se o primeiro contato com as obras de arte por meio das imagens e não com a obra original. As reproduções fotográficas das obras de arte proporcionam grandes e belos catálogos que, no sentido de Malraux (2000), podem formar diferentes museus imaginários ou do imaginário. Não são apenas as fotografias configuram o rol de documentos das obras de artes contemporâneas, mas estas se configuram como principal nesse papel.

Toda documentação de uma obra de arte contemporânea potencializa o ato de sua concepção, seja da obra já produzida ou a produzir. No sentido filosófico do termo virtual: aquilo que existe enquanto potência (LÉVY, 1996; 1999), podemos caracterizar as obras de arte contemporânea como virtuais. Estas obras surgem desmaterializadas devido a serem mais conceituais que materiais. Mesmo tornando-se um produto material e apresentado ao público, são poucas as obras de arte contemporânea que se mantém fisicamente, em geral elas desmantelam-se, desmaterializam-se. Seus registros documentais não só permitem que elas sejam (re)feitas outra vez, como também seja observado como ficou a primeira obra realizada sob aquele conceito. Podemos comparar os sentidos apresentados por estas obras de arte contemporâneas em locais diversos e mesmo em épocas diversas.

Elas passam a existir enquanto potência por meio de seus documentos. Não podemos negar que há momentos em que os documentos, principalmente os fotográficos, tornam-se autônomos, como é o caso de obras de Vik Muniz, e passam a ser arte por si só. Ou, em outros casos como o de algumas obras de Christo, em

que os documentos substituem as obras, mesmo que temporariamente. Os documentos garantem a (re)produção das obras de arte contemporânea. Eles as mantêm vivas mesmo depois de acabadas. A obra permanece existente, em potência, mesmo depois de desmantelada e suas partes que não são possíveis de serem guardadas são jogadas fora. Então, se virtual é aquilo que existe não em ato, mas em potência, no sentido filosófico, e por ser a arte contemporânea mais conceitual que objeto físico, consideramos a partir daí a virtualidade da obra de arte contemporânea. Nesse aspecto, o museu de arte contemporânea torna-se igualmente virtual por abrigar obras virtuais. E ele também pode tornar-se virtual no sentido de dispositivo informacional, pois ele não requer uma existência física para guardar seus documentos.

Se a documentação de uma obra de arte contemporânea for digitalizada ou constituir-se desde o início digitalmente, seja por arquivos de textos em editores textuais eletrônicos, seja pelas imagens das atuais câmeras fotográficas e de vídeo digitais, pode-se constituir um museu virtual no sentido técnico de virtual o qual Lévy (1996) aponta. O autor afirma ser o computador um potencializador da informação.

[...] a partir de um estoque de dados iniciais, de um modelo ou de um metatexto, um programa pode calcular um número indefinido de diferentes manifestações visíveis, audíveis e tangíveis, em função da situação em curso ou da demanda dos usuários (LÉVY, 1996, p. 41).

Neste sentido apresentado, podemos retomar a questão do profissional da informação e mesmo da recuperação da informação. O processo de mediação se estabelece na organização dessa massa documental das obras e o estabelecimento de modos de recuperação dos mesmos. Se os museus de arte contemporânea podem ser classificados como arquivos da contemporaneidade e o que guardam é a documentação e não a obra, este museu não necessita de um prédio físico para existir. Se arte é o conceito e não o produto, não há necessidade de se criar o produto e expô-lo fisicamente diante de um público. Ela pode ser acessada de terminais de computadores de qualquer ponto da rede estabelecida mundialmente. Por outro lado, o museu de arte contemporânea pode existir no ambiente virtual e possuir seu espaço físico para exposição. Mas isto seguindo a linha de raciocínio de que o que define um museu não é sua sala de exposição, mas sim toda sua reserva, no caso daqueles que possuem as obras físicas.

Cabe aqui diferenciar o museu virtual que definimos do catálogo hipertextual. Este é constituído por reproduções fotográficas das obras físicas, como se faz em um catálogo, e disponibilizado na Internet. O museu virtual é constituído por documentação de obras que não possuem fisicidade. O museu sem paredes de Malraux (2000) que se constitui pela imagem fotográfica das obras, para nós, não é o museu virtual. Por outro lado, as imagens que se constituem em nossas mentes, das obras vistas por meio das reproduções fotográficas ou mesmo por ver as obras originais, sim, pode constituir um novo conceito de museu virtual. Nesse caso, não é o museu imaginário, mas sim o museu do imaginário.

A criação de espaço virtual, sem referencial físico para apresentar os conceitos das artes contemporâneas ou as obras desmaterializadas (seus documentos) seria um museu virtual. Se o museu é necessário como espaço expositivo da arte contemporânea, deve-se pensar também se, de repente, poderia sê-lo virtualmente mais eficaz ou não neste processo. É fato que muitas obras são produzidas materialmente e não apenas seu conceito que fica, mas as obras que são mais conceituais poderiam, sim, configurar e justificar a virtualidade do museu. A ideia do museu virtual não vem eliminar os museus físicos, vem apenas reforçar. Isto é, o museu virtual pode ser um "braço" do museu. A mesma instituição pode atuar tanto fisicamente quanto no espaço virtual, no sentido técnico, para viabilizar a apropriação das artes/conceitos pelos públicos. Neste caso, o museu físico apresentariam as obras que possuem fisicidade e se mantém dessa forma, enquanto que o museu virtual apresentaria as obras mais conceituais e a documentação das obras desmaterializadas.

O processo de digitalização documental das obras e disponibilização das mesmas na Internet seria potencializá-las ainda mais. A atualização seria cada acesso que a mesma teria e a possibilidade de reprodução simultânea em todo e qualquer lugar da geografia global e ao mesmo tempo. O computador seria o agente mediador e potencializador da obra virtual. O dispositivo técnico de acesso. Podemos, nesse ponto, retomar Roy Ascott (1996) quando este diz que os museus, por meio de suas atividades mediadoras, influenciam o modo de pensar e o comportamento das pessoas. Mesmo que a mediação no museu virtual, no sentido técnico, seja realizada remotamente e amplie as dificuldades em se estabelecer seus processos para um público tão mais diverso, os próprios usuários poderiam estabelecer o que é mais importante e melhor atende seus desejos, seja o de

informação por curiosidade, seja por necessidade. No modo colaborativo, os usuários tornam-se mediadores para si e para outros iguais (ALMEIDA, 2009).

6.2 Considerações

Com o exposto, notamos que, em muitos casos, a CI trabalha com conceitos subjetivos e, por isso, tem dificuldades em estabelecer rumos diretos e necessários para a solução de problemas, objetivando os interesses do usuário. Tais problemas são perceptíveis nos mais variados âmbitos os quais a CI pode vir a atuar – biblioteca, arquivo, centro de documentação ou museu.

Na busca por amenizar tais problemas que, no caso abordado aqui, vem a se relacionar à RI, a CI tenta definir parâmetros para identificar o que é informação para, a partir daí, realizar o processo de tratamento e disponibilização da mesma para posterior recuperação. No entanto, depara-se com diferentes perspectivas, as quais têm seu ponto de referência ora no objeto, ora no indivíduo, ora na coletividade a qual este indivíduo se insere.

Acreditamos que, quando observada a partir das atividades em um museu de arte, a CI, ou melhor, o profissional da informação inserido neste museu, passa a ter alguns elementos complicadores a mais: O que se define por arte? Quais as informações relevantes em artes? Quanto à mediação, pode-se classificá-la como o processo de transmissão das informações culturais e artísticas contidas no museu nas obras enquanto documentos.

A definição de Arte, apesar de subjetiva, pode tornar-se um problema menor se o profissional da informação partir da ideia de institucionalização do objeto artístico: foi aceito no museu, é arte. Assim, o profissional não precisaria preocupar-se em compreender os processos de compreensão e determinação de tais objetos como arte, embora fosse, de fato, útil compreendê-los. Mas, o problema maior a ser enfrentado por tal profissional seria a determinação das informações a partir de uma obra de arte. Como vimos, identificar os sentidos propostos pela arte contemporânea não é tão fácil, visto que ela pretende considerar as referências do seu público.

O ponto mais importante a ser observado aqui é o museu de arte caracterizado como centro de cálculos. Estabelecendo-se como espaço de fluxo do sistema de arte, por onde as informações passam por todas as direções e ligando

cada ator a outros, exercendo seu papel de mediador. Ao constituir-se virtualmente no ciberespaço, o museu de arte potencializa ainda mais essa posição, pois permite o acesso às documentações artísticas de modo mais eficaz e abrangendo um espaço geográfico maior.

Embora tenhamos estabelecido algumas ideias do que pode ser denominado como museu virtual, temos consciência de que esta definição não deve se fechar em verdade absoluta, seja para nós, seja para futuros pesquisadores. Para buscar definir, de fato, o museu virtual, é necessário que se desconstrua a própria noção de museu e busque em sua raiz a essência do ser museu. Não basta apresentar noções filosóficas que definem o virtual, nem mesmo outras ideias que suscitam o imaginário e a memória individual. Também não basta aceitar tudo o que se apresenta no meio virtual e que se denomina museu virtual como tal. Devemos questionar tudo o que se apresenta. Este é o ponto chave da pesquisa, questionar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. In: IX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ANCIB, 2008.

_____. Mediação da informação: ampliando o conceito de disseminação. In: VII Encuentro de Educadores e Investigadores en Bibliotecología, Archivología, Ciencias de la Información y de la Documentación de Iberoamérica y el Caribe (EDIBCIC), 2006, Marília. **Anais...** Marília: UNESP, 2006.

ALMEIDA, Marco Antônio de. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 14, n. especial, 2009. p. 184-200.

Disponível em:

<<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/907/618>>.

Acesso em: 09 dez. 2009.

_____. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 1, n. 1, 2008. p.1-24. Disponível em:

<<http://inseer.ibict.br/ancib/index.php/tpbci/article/view/6/12>>. Acesso em: 13 set. 2008.

ALMEIDA, Adriana Mortara. O contexto do visitante na experiência museal: semelhanças e diferenças entre museus de ciência e de arte. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, vol.12, supl., 2005. p. 31-53. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v12s0/02.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2009.

_____. Público de museu. In: TEIXEIRA COELHO. **Dicionário crítico de políticas culturais**. Cultura e imaginário. 3 ed. São Paulo: FAPESP; Iluminuras, 2004. p. 325-328.

ANDREWS, James; SCHWEIBENZ, Werner. A new medium for old masters: the Kress Study Collection Virtual Museum Project. **Art Documentation**, v. 17, n. 1, 1998. p. 19-27.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARENDS, Max; GOLDFARB, Doron; MERKL, Dieter; WEINGARTNER, Martin. Iteraction with Art Museums on the Web. In International Association for Development of the Information Society (IADIS) Int'l Conference WWW/Internet, 2009, Roma. **Proceedings...** Roma, 2009. Disponível em:

<<http://www.ec.tuwien.ac.at/~dieter/research/publications/WWWInternet09.pdf>>.

Acesso em: 03 mar. 2010.

ASCOTT, Roy. The Museum of the third kind. **Intercommunication**, n. 15, 1996. Disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html>.

Acesso: 04 maio 2010.

BARBOSA, Ana Mae. Mediação cultural é social. In: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (orgs.). **Arte-educação como mediação cultural e social**. 4 Ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 13-22.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (orgs.). **Arte-educação como mediação cultural e social**. 4 Ed. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

BARBOSA, Ana Mae, AMARAL, Lilian. **Interritorialidade**: mídias, contextos e educação. São Paulo: Editora Sesc, 2008.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação**: leitura no subsolo. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **A imagem no ensino da arte**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. Arte-educação em um museu de arte. **Revista USP**, n. 2, jun./jul./ago. 1989a. p. 125-132. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/02/18-anamae.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

_____. Arte-educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. **Estudos Avançados**, v. 3, n. 7, 1989b. p. 170-182. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v3n7/v3n7a10.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

BARRETO, Aldo Albuquerque. A questão da informação. **São Paulo em Perspectiva**, v. 8, n. 4, out./dez., 1994. p. 3-8. Disponível em: <http://www.seade.gov.br/produtos/spp/v08n04/v08n04_01.pdf>. Acesso em: 18 set. 2008.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história cultural. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas).

BLOM, Philipp. **Ter e manter**: uma história íntima de colecionadores e coleções. Rio de Janeiro: Record, 2003.

BORDEAUX, Marie-Christine. La médiation culturelle en France, conditions d'émergence, enjeux politiques et théoriques. In: COLLOQUE INTERNATIONAL SUR LA MEDIATION CULTURELLE, 5., 2008, Montreal. **Actes...** Montreal: La Rencontre, 2008. p. 46-55. Disponível em: <http://www.culturepourtous.ca/forum/2009/actes_forum_textes.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2010.

_____. La médiation culturelle, un art de l'entre-deux ?. **Les Cahiers de la SFSIC**, n. 1, juin 2007. p. 10-11.

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público**. São Paulo: EDUSP: Zouk, 2003.

BUCKLAND, Michael K. GEY, Fredric C., LARSON, Ray R. Access to heritage resoruces using what, where, when, and who. In: TRANT, J., BEARMAN, D. (eds.). **Museum and the web 2007: Proceedings**. Toronto: Archives & Museum Informatics, 2007. Disponível em: <<http://www.archimuseu.com/mw2007/papers/buckland/buckland.html>>. Acesso em: 29 mai. 2009

BUCKLAND, Michael K. What is a document? *Journal of American Society for Information Science*, v. 48, n.9, 1997. p. 804-809. Disponível em: <<http://people.ischool.berkeley.edu/~buckland/whatdoc.html>>. Acesso em: 22 ago. 2006.

_____. Information as thing. *Journal of the American Society for Information Science*, v. 42, n. 05, p. 351-360, 1991. Disponível em: <<http://people.ischool.berkeley.edu/~buckland/thing.html>>. Acesso em: 22 ago. 2006.

BUENO, Maria Lúcia. **Artes plásticas no século XX: modernidade e globalização**. Campinas: Editora UNICAMP, 1999.

BUSH, Vannevar. As we may think. *Atlantic Monthly*, v. 176, n. 1, 1945. p.101-108. disponível em: <<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>>. Acesso em: 08 mai. 2009.

CAPURRO, Rafael. Epistemologia e Ciência da Informação. In: VIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 2003, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: ANCIB, 2003. Disponível em: <http://www.capurro.de/enancibi_p.htm>. Acesso em: 10 mai. 2009.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciências da Informação**, v. 12, n. 1, 2007. p. 148-207. Disponível em: <<http://www.eci.ufmg.br/pcionline/index.php/pci/article/viewFile/54/47>>. Acesso em: 18 set. 2008.

CARVALHO, Roseane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual. **Museologia e Patrimônio**, v. 1, n. 1, 2008. p. 83-93. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/8/4>> Acesso em: 01 mar. 2010.

CATANI, Afrânio Mendes. Apresentação: a cultura não é um privilégio natural. In: BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público**. São Paulo: EDUSP: Zouk, 2003.

CATARINO, Maria Elisabete; BAPTISTA, Ana Alice. Folksonomia: um novo conceito para a organização dos recursos digitais na Web. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, jun. 2007. Disponível em: <http://dgz.org.br/jun07/Art_04.htm>. Acesso em: 01 dez. 2009.

CAUNE, Jean. As relações entre cultura e comunicação: núcleo epistêmico e forma simbólica. **Revista Líbero**, ano XVII, n. 22, dez. 2008. p. 33-42. Disponível em: <http://www.facasper.com.br/rep_arquivos/2010/03/16/1268762515.pdf>. Acesso em: 04 ago. 2009.

_____. La médiation culturelle : une construction du lien social. **Revue Les Enjeux de L'information et Communication**, v. 1, 1999. Disponível em: <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/Caune.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CINTRA, Anna Maria Marques; KOBASHI, Nair Yumiko; LARA, Marilda Ginez Lopes de; TALAMO, Maria de Fátima Gonçalves Moreira. **Para entender as linguagens documentárias**. 2 ed. rev. E ampl. São Paulo: Polis, 2002.

CLAIR, Jean. **L'hiver de la culture**. Paris: Flammarion, 2011.

COSTA, Helouise. Da fotografia como arte à arte como fotografia: a experiência do Museu de Arte Contemporânea da USP na década de 1970. **Anais do Museu Paulista**, São Paulo, v. 16, n. 2, jul-dez, 2008. p. 131-173.

COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

COUTINHO, Rejane Galvão; NAKASHATO, Guilherme; LIA, Camila Serino; ARANTES, Tatiana. Mediação cultural: uma estratégia performática para a exposição Yoko Ono. In: 17 Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), 2008, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: ANPAP, 2008.

CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. Coleção a.

CRIPPA, Giulia. Exposições e dispositivos do gênero no espaço público: silêncios da mediação cultural. In: COLÓQUIO MEDIAÇÕES E USOS DE SABERES E INFORMAÇÃO, 1., 2008, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Rede MUSSI, 2008. p. 491-506.

_____. Entre paixão e necessidade: a arte de colecionar, os espaços da memória e do conhecimento na história. In: FURNIVAL, Ariadne Chloë; COSTA, Luzia Sigoli Fernandes (Orgs.). **Informação e conhecimento: aproximando áreas de saber**. São Carlos: EdUFSCar, 2005.

DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo? **Prisma – Revista de Ciência da Informação e da Comunicação**, n 4, p. 03-36, jun. 2007. Disponível em: <http://prisma.cetac.up.pt/A_mediação_a_comunicação_em_processo.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2009.

DUFRENE, Bernardette. La médiation culturelle : constitution d'un champ de recherche. **Les Cahiers de la SFSIC**, n. 1, juin 2007. p. 11.

ECO, Umberto. **A definição de arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

ESCHER, Maurits Cornelis. Metamorphosis III. 1967-1968. Formato JPG. Disponível em: <<http://www.mcescher.com/>>. Acesso em: 10 jul. 2011. (transições)

_____. Print Gallery. 1956. Formato JPG. Disponível em: <<http://www.mcescher.com/>>. Acesso em: 10 jul. 2011. (capa)

_____. Drawing Hands. 1948. Formato JPG. Disponível em: <<http://www.mcescher.com/>>. Acesso em: 10 jul. 2011. (contracapa)

FERRARI, Federico. Post-produzione della memória: Il museo tra committenza e mercato. In: ZULIANI, Stefania (cur.). **Il museo all'opera**: trasformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea. Salerno: Bruno Mondadori, 2006. p. 93-102.

FRANZ, Teresinha Sueli. Mediação cultural, Artes Visuais e Educação. Disponível em: <[http://www.rede-educacao-artistica.org/docs/m_red/Teresinha Sueli Franz_Mediacao cultural Artes Visuais e Educacao.pdf](http://www.rede-educacao-artistica.org/docs/m_red/Teresinha_Sueli_Franz_Mediacao_cultural_Artes_Visuais_e_Educacao.pdf)>. Acesso em: 10 dez. 2009.

FREIRE, Cristina. **Paulo Bruscky**: arte, arquivo e utopia. São Paulo, S/Ed., 2006.

_____. **Poéticas do processo**: arte conceitual no museu. São Paulo: Iluminuras, 1999.

GELLEREAU, Michèle. Point de vue sur la médiation culturelle domaine des SIC. **Les Cahiers de la SFSIC**, n. 1, juin 2007. p. 10.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GROSSMANN, Martin. **O museu de arte hoje**. São Paulo, 2004. Disponível em: <http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.painel/artigos/o_museu_hoje/>. Acesso em: 14 set. 2008.

GROSSMANN, Martin; RAFFAINI, Patrícia T.; TEIXEIRA COELHO. Museu. In: TEIXEIRA COELHO. **Dicionário crítico de políticas culturais**. Cultura e imaginário. 3 ed. São Paulo : FAPESP; Iluminuras, 2004. p. 269-274.

HEINICH, Nathalie. **A sociologia da arte**. Bauru: EDUSC, 2008.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. **Manual de museología**. Madrid: Editorial Síntesis: , 2001.

HONORATO, Cayo. Expondo a mediação educacional: questões sobre educação, arte contemporânea e política. **ARS**, Sao Paulo, v./n. 09, p. 103-114, 2007. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/ars9/cayo_honorato.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2009.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Museum and the interpretation of visual culture.** S/l: Routledge, 2006.

_____. The space of museum. *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture*. **Austrália, n. 1, vol. 3, 1990.** Disponível em: <<http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/3.1/Hooper.html>>. Acesso em: 18 ago. 2008.

JULIÃO, Letícia. Apontamentos sobre a história do museu. In: **Caderno de diretrizes museológicas.** Ministério da Cultura, Brasília: Belo Horizonte, 2006a. Disponível em: <http://www.cultura.mg.gov.br/arquivos/Museus/File/caderno-diretrizes/cadernodiretrizes_segundaparte.pdf> Acesso em: 18 set. 2008.

_____. Pesquisa histórica no museu. In: **Caderno de diretrizes museológicas.** Ministério da Cultura, Brasília: Belo Horizonte, 2006b. Disponível em: <http://www.cultura.mg.gov.br/arquivos/Museus/File/caderno-diretrizes/cadernodiretrizes_quintaparte.pdf> Acesso em: 18 set. 2008.

KANNAN, R. Government Museum. In.: ASSOCIAÇÃO Internacional de Museus de História (AIMH); BARBUY, Heloisa (ed.). **Como organizar um mundo multipolarizado?** – Comment organiser un monde multipolaire? – How to organize a multi-centred worlds? Paris: AIMH : São Paulo: Museu Paulista da Universidade de São Paulo, 2007. p. 166-179.

KARP, Cary. The legitimacy of the virtual museum. **ICOM NEWS**, v. 57, n. 3, p. 5, 2004. Disponível em: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p8_2004-3.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2010.

KOPTCKE, Luciana Sepúlveda; PEREIRA, Marcele Regina Nogueira. Museus e seus arquivos: em busca de fontes para estudar os públicos. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, vol.17, n.3, 2010. p. 809-828. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v17n3/14.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2011

KRAUSS, Rosalind. **O fotográfico.** Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

LAGO, Pedro Corrêa do (org). Vik Muniz; *Obra completa – 1987 – 2009.* Rio de Janeiro, Capivara, 2009.

LANIER, Vincent. Devolvendo arte à arte-educação. In.: BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação: leitura no subsolo.** 6 ed. São Paulo: Cortez, 2005. p. 43-55

LARA FILHO, Durval de. Museu, objeto e informação. **Transinformação**, Campinas, vol. 21, n. 2, mai./ago. 2009. p. 163-169. Disponível em: <<http://revistas.puc-campinas.edu.br/transinfo/index.php>>. Acesso em: 25 set. 2009.

_____. **Museu: de espelho do mundo a espaço relacional.** São Paulo, 2006. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)- Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.

LARA, Marilda Lopez Gines de. Informação, informatividade e lingüística documentária: alguns paralelos com reflexões de Hjørlando e Capurro. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 6, dez. 2008. Disponível em: <http://dgz.org.Br/dez08/Art_01.htm>. Acesso em: 10 mai. 2009.

LATOURE, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: BARATIN, M.; JACOB, C. (orgs). **O poder das bibliotecas: a memória dos livros no Ocidente**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

LE COADIC, Ives-François. **A ciência da informação**. 2 ed. rev. amp. Brasília: Brinquet de Lemos, 2004.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. Museus & Word Wide Web: novos ambientes informacionais para as obras de arte. **Inf. & Soc.: Est.**, João Pessoa, v. 14, n. 1, jan./jun. 2004a. p. 177-200.

_____. Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 2, mai./ago. 2004b. p. 97-105.

_____. Arte e imagem: musealização e virtualização. **Data Grama Zero – Revista de Ciência da Informação**, v. 5, n. 6, dez. 2004c.

MALRAUX, André. **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2000.

MARANDINO, Martha (org.). **Educação em museus: a mediação em foco**. São Paulo: GEENF – FEUSP, 2008.

MÉDIATION CULTURELLE ASSOCIATION. Charte déontologique de la médiation culturelle. Lyon, 2008. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/mediationculturelleassociation/a>>. Acesso em: 24 jul. 2009.

MELIN, Regina. Reconstruções e interpretações de performances nas artes visuais. In: LABRA, Daniela. **Performance Presente Futuro**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009. Vol. II. p. 44-52.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico. **An. Mus. Paul.**, vol.2, n.1, 1994. p. 9-42.

MÖRSCH, Carmen. **A experiência educativa na Documenta 12**. Auditório MAM - Museu de Arte Moderna de São Paulo, 08 ago. 2008. Debate. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/.event_pres/exposicoes/documenta-12-1/a-experiencia-educativa-na-documenta-12/>. Acesso em: 06 abr. 2009.

MINUZ, Vik. Reflex: Vik Muniz de A a Z. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

NASCIMENTO, D. M.; MARTELETO, R. M. A "Informação Construída" nos meandros dos conceitos da Teoria Social de Pierre Bordieu. **DataGramZero – Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 5, 1-9, out. 2004. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/out04/Art_05.htm>. Acesso em: 28 nov. 2010.

OLIVEIRA, Paulo de Sales. **Metodologia das ciências humanas**. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP : Hucitec, 2001.

PERROTTI, Edimir; PIERUCCINI, Ivete. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. In: LARA, Marilda.L.G, FUJINO, Asa. NORONHA, Deise. P. (org.) **Informação e contemporaneidade: perspectivas**. Recife : Néctar, 2007. p. 46-97.

PIERUCCINI, Ivete. Ordem informacional dialógica: mediação como apropriação da informação. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 8, 2007, Salvador. **Anais eletrônicos...Salvador: ENANCIB, 2007**. Disponível em: <<http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--159.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2009.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro. Ciência da informação: desdobramentos disciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares. In: GONZÁLEZ DE GÓMES, Maria Nélide; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill (orgs.). **Políticas de memória e informação: reflexos na organização do conhecimento**. Natal: EDUFRN, 2006. p. 111-141.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro; GÓMEZ, Maria Nélide González de. **Interdiscursos da Ciência da Informação: Arte, Museu e Imagem**. Rio de Janeiro: IBICT/DEP/DDI, 2000.

RASSE, Paul. La médiation, entre idéal theorique et application pratique. **Recherche en Communication**, v. 13, s/n., 2000. p. 61-75. Disponível em: <http://hal.inria.fr/docs/00/06/20/96/PDF/sic_00000230.pdf>. Acesso em: 08 maio 2009.

RODRIGUES, Bruno Cesar; CRIPPA, Giulia. A recuperação da informação e o conceito de informação: o que é relevante em mediação cultural? **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 16, n. 1, jan./mar. 2011. p. 45-64. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/995/833>>. Acesso em: 15 abr. 2011.

_____. O conceito de museu virtual a partir das noções de reprodução técnica de Walter Benjamin. In: XI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANCIB, 2010a. Disponível em: <<http://congresso.ibict.br/index.php/enancib/xienancib/paper/view/64/155>>. Acesso em: 03 nov. 2010.

_____. Museus virtuais ou páginas de museus como democratização do acesso. In: IV FÓRUM NACIONAL DE MUSEUS (FNM), 2010, Brasília. **Anais...** Brasília, 2010b. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2010/11/museus_virtuais.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2011.

_____. Mediação Cultural, Arte-Educação e Web 2.0: um Novo Conceito de Museu de Arte? **Educa Online**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 2, maio/ago. 2010c. p. 1-18. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistaeducaonline/vol4_2/4.pdf>. Acesso em: 13 out. 2010.

_____. A ciência da informação e suas relações com arte e museu de arte. **Biblionline**, João Pessoa, v. 5, n. 1/2, 2009. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/issue/view/402>>. Acesso em: 07 dez. 2009.

ROUILLÉ, André. **A fotografia: entre documento e arte contemporânea**. São Paulo: Editora Senac, 2009.

SARACEVIC, Tefko. Information science. **JASIS – Journal of the American Society for Information Science**, v. 50, n. 12, 1999. p. 1051-1063. Disponível em: <<http://www.scils.rutgers.edu/~tefko/JASIS1999.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2009.

_____. Information Science: origin, evolution and relations. In: VAKKARI, Pertti; CRONIN, Blaise (eds.) *Conceptions of Library and Information Science; historical, empirical and theoretical perspectives*. Proceedings of the International Conference for the celebration of 20th anniversary of the Department of Information Studies, University of Tampere, Finland, 26-28, 1991. London, Los Angeles: Taylor Graham, 1992. p. 5-27.

_____. Interdisciplinary nature of information science. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 24, n. 1, 1995. p.36-41.

SCHWEIBENZ, Werner. The development of virtual museum. **ICOM NEWS**, v. 57, n. 3, 2004. p. 3. Disponível em: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2010.

_____. The "Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information – Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. School of Information Science, University of Saarland, Germany, 1998. Disponível em: <http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_isi98>. Acesso em: 23 maio 2011.

SUANO, Marlene. **O que é museu?** São Paulo: Brasiliense, 1986.

TEIXEIRA COELHO. **Dicionário crítico de políticas culturais**. Cultura e imaginário. 3 ed. São Paulo: FAPESP; Iluminuras, 2004.

_____. **O que é ação cultural**. 16 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

TOTA, Anna Lisa. A sociologia da arte: do museu tradicional à arte multimédia. Lisboa: Ed Estampa, 2000.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

VARALLO, Franca. Museologia o storia del museo? L'insegnamento della disciplina e l'arte contemporanea. In: ZULIANI, Stefania (cur.). **Il museo all'opera: trasformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea.** Salerno: Bruno Mondadori, 2006. p. 61-82.

WATSON, James; HILL, Anne. **A dictionary of communication and media studies.** 2nd. Ed. London; New York; Melbourne; Auckland: Edward Arnold, 1991.

WERNECK, Rosa Maria Lellis. Ciência da informação e arte: uma perspectiva histórica. In: PINHEIRO, Lena Vânia Ribeiro; GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Nélida (orgs.). **Interdiscursos da ciência da informação: arte, museu e imagem.** Rio de Janeiro: IBICT/DEP/DDI, 2000.