



O “passado” no digital: explorando as possíveis relações entre o museu e as tecnologias digitais

Mailane Máira Messias Sampaio¹

Resumo: O intuito deste trabalho é refletir sobre as potencialidades, possibilidades e os limites do encadeamento entre o museu e suas práticas museais com as tecnologias digitais, mídias e cibercultura, a partir da Museologia e Cibermuseologia, aspirando ações concretas para a criação do Museu Digital da Resistência na UFPA.

Palavras-chave: Cibermuseologia; Acervo Digital; Museu Digital.

Abstract: The aim of this work is to reflect on the potentialities, possibilities and limits of the link between the museum and the museum practices with digital technologies, media and cyberculture, from Museology and Cybermuseumology, aspiring concrete actions for the creation of the Digital Museum of Resistance in UFPA.

Keywords: Cybermuseumology; Digital Collection; Digital Museum.

1. Introdução

Associado comumente a guarda de objetos antigos, logo, um enfoque na materialidade, bem como o espaço que explora apenas temas pretéritos, o museu tornou-se sinônimo de passado. Entretanto, o mesmo se desdobra contemporaneamente em diferentes

¹ Graduanda em Museologia, pela Universidade Federal do Pará. Email: maisampaio@live.com.

territórios e desterritórios, possuindo acervos físicos ou não, constituindo-se como um agente transformador e transformado, moldado para necessidades daqueles que o usufruem. Os museus também existem em suportes que representam o presente em seu contínuo movimento – a Web, o digital – e são potencializados por estes seus instrumentos. Eles podem ser tipificados dada suas características nesse espaço, como apresenta Diana Farjalla (2009) com sua categorização dos Museus Virtuais em três grupos, compostos por aqueles que apresentam digitalização de suas coleções ou não, os que existem concretamente ou não e os que mesclam essas práticas (Original Digital, Conversão Digital ou Composição Mista); também se utilizam dessas práticas digitais os museus físicos, como scanando objetos, permitindo leituras diferentes das feitas a olho nu, assim como utilizam plataformas digitais para divulgação acerca das atividades da instituição.

A Cibermuseologia é o campo de estudo da Museologia que abarca as reflexões teóricas sobre os bons usos das mídias digitais operantes nos museus (LESHCHENKO, 2015), aqui tendo seu conceito expandido para amparar a própria criação de um museu através dessa tecnologia, se aproximando mais do conceito de Dominique Langlais que a percebe “como uma prática que é mais orientada pelo conhecimento do que pelo objeto e seu principal objetivo é disseminar o conhecimento usando as possibilidades de interação da Tecnologia da Informação e Comunicação”² (LANGLAIS *apud* LESHCHENKO, 2015: 240, tradução minha). A ideia desse museu, inicialmente denominado como Museu da Resistência da UFPA, surge em conjunto na disciplina “Mídias, Tecnologias e Museus”, mas em uma concepção completamente diferente do projeto que será apresentado neste trabalho, onde se aproxima apenas quanto à temática, a qual pretende ser desenvolvida com o colega discente de Artes Visuais, Rian Araújo, contando com sua experiência de desenvolvimento de jogos e aplicativos que estabelecem diálogos com o patrimônio, entre outras temáticas.

Pensado em meados de outubro de 2018, o público alvo definido foi as alunas, alunos e servidores da Universidade Federal do Pará, devido a grande disseminação de notícias falsas sobre a Ditadura Civil-Militar no Brasil nesse período, buscando promover uma comunicação simples e atrativa, com base em pesquisas em acervo digital, agregando a divulgação científica da História da Universidade e dos sujeitos que a construíram e lutaram pela mesma. Sua missão é a de difundir uma memória marginal, pois essa

² “(...) as a practice that is knowledge driven rather than object driven and its main goal is to disseminate knowledge using the inter-action possibilities of Information and Communication Technology”.

não se inscreve como memória oficial, promovendo reflexão crítica acerca do contexto sócio-político passado e presente, enfatizando a “virtualidade” do coletivo e individual estudantil (MAGALDI et al., 2018: 151).

Este trabalho busca apresentar os percalços da trajetória do desenvolvimento deste projeto de museu, entre os afastamentos e aproximações com o museu palpável; os dilemas que atravessam a construção do mesmo, haja vista o desafio em mostrar não apenas um tema “passado”, mas apresentar o quão contemporaneamente ele ecoa e se mostra como exemplo, e as fronteiras que circundaram esse (des)território a ser cultivado, pensando as relações entre Museu e Tecnologias Digitais.

2. Labirintos digitais: os caminhos percorridos e o fim da linha

Tendo a viabilidade como norte para definir quais instrumentos e métodos utilizar para alcançar a missão estabelecida, o planejamento da concepção museológica foi pautado na pouca disponibilidade de recursos financeiros, almejando inserir o projeto do Museu da Resistência da UFPA em possíveis editais de captação monetária, especialmente da Universidade, para sua criação. Este foi o ponto inicial para identificar um Museu Digital (MD) como melhor opção, pois a disponibilidade de um espaço físico dentro do campus de Belém seria muito dificultoso, sendo definida como suporte uma mídia locativa digital, por conta da sua relação direta com o lugar e o conteúdo da informação.

O acervo selecionado, armazenado no UFPA Multimídia, o repositório da produção científica da instituição, abriga a coleção elaborada a partir do projeto “A UFPA e os Anos de Chumbo: memórias, traumas, silêncios e cultura educacional (1964-1985)”, produzido sob a coordenação da professora Dr.^a Edilza Joana Oliveira Fontes. Esta coleção virtual comporta 54 materiais, sendo 48 relatos e 6 compilações temáticas (os quais se constituem de recortes de relatos de diferentes interlocutores que convergem para mesma temática), faz parte da pesquisa de História Oral elaborada pela professora que alega que “os testemunhos tomam uma posição de ‘protagonismo’ e buscam, na documentação que não foi incinerada, a confirmação de atos e ações administrativas que venham legitimar parte de suas memórias” (FONTES, 2018, : 119), estas relatadas por ex-alunos, servidores e professores da instituição. Desta forma, percebe-se que é um acervo catalogado, acondicionado no ciberespaço, podendo até mesmo ser entendido como uma “reserva técnica virtual”, pois se tem a possibilidade de chegar aos objetos que estão armazenados para isso.

Entretanto é através da comunicação museológica que essa coleção é preparada para que um público amplo a acesse, que a mediação entre a leitura desses documentos e os visitantes/usuários acontece. É através do Museu da Resistência da UFPA que se propõe comunicar, expor esses documentos, esses objetos digitais, conectá-los aos locais de memória e permitir uma apropriação dinâmica entre os visitantes/usuários, e desta forma pensar também “(...) o patrimônio como pertinente ao mundo virtual, ao menos no sentido da transmissão digitalizada, que é mais compartilhada e não visa, prioritariamente, a acumulação, mas à socialização da informação” (DODEBEI, 2008: 5) percebendo uma das facilidades que os processos museais em relação às tecnologias digitais e ciberespaço permitem.

Foi estabelecida a utilização de mídias locativas digitais com o Museu Digital pelo apelo ao lugar de memória, ainda que considerados estáticos por Pierre Nora, o qual julgava sua evocação, seu clamor para rememoração (OLIVEIRA, 2001: 51), mas que, na verdade, aqui este se provoca como dever de memória, atuando num nível ético e político. Lemos (no prelo) apresenta o conceito de território informacional, relativo à hibridização da apropriação do lugar, em que o digital e a paisagem atual coexistem:

O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico. Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes Wi-Fi é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet. (LEMOS, no prelo: 14).

Tampouco se trata apenas da construção da compilação digital de materiais, mas da produção de um acesso sensível à coleção. Desta forma, a partir da identificação dos locais que aparecem nos relatos dos entrevistados, foi indagado qual elemento poderia funcionar como esse elo, tendo em vista a ideia do território informacional. Para isso, o QR Code foi designado, corroborando não para tornar o MD como um complemento do local, mas para que fosse intrínseco; a experiência sensível de se situar no local de memória e de poder reinterpretá-lo, para até mesmo o considerar como tal. Se pensa o sensível, sobretudo, porque se pretende extrapolar o “aqui e agora”, mas não o esquecer.

Porém, como não cair no lugar comum, na mítica em torno da inércia dos museus, reproduzindo apenas a expografia de Museu Tradicional, digitalizando-a? Como priorizar o agenciamento e romper com a passividade designada para os visitantes de

museus “de vitrine”, e fazer desse Museu Digital não tão-somente novo ou contemporâneo unicamente por se estar relacionado aos processos digitais, ciberculturais e informacionais, mas por se alinhar com propostas atuais da Museologia em (re)pensar a relação patrimônio-comunidade-território e como ela pode ser mediada ou recriada através das Tecnologias da Informação e Comunicação? Leshchenko (2015), relata que “em seu tutorial sobre o uso de QR Codes com telefones celulares, o professor Eric Langlois conclui que essa experiência digital “dá aos visitantes um senso de posse do conteúdo relacionado aos objetos”³, e é essa propriedade que facilita o estabelecimento do primeiro vínculo com o objeto. Para promover uma dinâmica mais “personalizada”, a indicação dos QR Codes pelo Museu não propõe um circuito fechado, mas a livre ordenação para o visitante escolher qual local ir primeiro, abrangendo um mapa do campus onde estão destacados os pontos em que se pode encontrá-los, se assemelhando aos elementos interessantes proporcionados por jogos, como “narrativas digitais, agenciamento e imersão” (JUNIOR e COSTA, 2014).

Quanto ao acervo, por se tratar de narrativas orais a proposta é a de proporcionar opções de perguntas que serão respondidas pelos entrevistados aos quais seus relatos se relacionam ao lugar de memória, anulando uma relação apática, compondo a paisagem informacional. Cabe aqui o estreitamento das conexões humanas, no exercício da escuta, da compreensão das memórias paralelas à oficial sobreposta, da percepção de que estudantes como nós também construíram a história e assumiram papéis de protagonismo diante de um contexto em que questionar não era possível. Entretanto, em oposição às próprias práticas de emissão, conexão e reconfiguração dos territórios informacionais (LEMOS, 2009), é um acervo estático, uma vez que as memórias registradas são construídas no presente, e ele não se altera a partir da conexão com o público, até mesmo por conta da necessidade de uma manutenção e pesquisa constantes para fazê-lo. É aí que o *ser digital* esbarra na própria condição de ser museu, as limitações também se espriam, porque os museus enfrentam – aqueles que desejam se importar com isso – o desafio de escutar seu público e se construir a partir de suas demandas e provocações, comunicando suas coleções de múltiplas maneiras; é claro que existem formas de registrar o *feedback* dos usuários/visitantes, mas como desenvolver estratégias, diagnósticos e atualizar as ações do MD sem um apoio recorrente para isso?

³ “In his tutorial on usage of QR codes with personal cell phones, Professor Eric Langlois concludes that this digital experience ‘gives visitors a sense of ownership of the content related to the objects’” (p. 239)

Aqui se procurou desenvolver tentativas de quebrar os mitos da inércia dessa instituição, mas também se compreende até onde “o fio alcança”, quais são os limites dentro desse labirinto de caminhos que podem ser trilhados.

3. Considerações finais

Em sua fala durante o IV Seminário Serviços de Informação em Museus, em novembro de 2016, na mesa redonda “Políticas para Patrimônio Digital e Digitalização”, Lídia Eugenia Cavalcante diz que digitalizamos, mas não criamos a memória, pois não há um processo após a digitalização, se tornando apenas um armazenamento. Isso foi identificado no UFPA Multimídia, um acervo disponível para o uso, mas que premedita pessoas com conhecimento prévio e técnico para utilizá-lo. Logo, acrescer o complemento “Digital” ao nome do Museu marca o meio em que esse espaço existe, bem como o tipo de acervo ao qual ele se propõe abordar, mas não somente isso, demarca as tentativas de uma abordagem que se beneficie dessa esfera, o qual inferiu-se que enquanto digital não se abstém dos empecilhos sofridos pelos museus físicos. Contudo, houve o esforço de delinear ações viáveis para uma comunicação que provoque e construa a memória de seus visitantes/usuários, porque o que foi pensado para se tornar o Museu Digital da Resistência da UFPA busca, para além da informação, a emoção (PARAIZO, 2010), ao conectar as pessoas, as memórias e os territórios.

Referências

- DODEBEL, Vera. **Patrimônio Digital Virtual**. Trabalho apresentado na 26ª Reunião Brasileira de Antropologia. Jun/2008. Porto Seguro/BA. Disponível em: http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_26_RBA/grupos_de_trabalho/trabalhos/GT%2037/vera%20dodeber.pdf. Acesso em: 24 de março de 2019;
- FONTES, Edilza Joana Oliveira. **A Comissão da Verdade na Universidade Federal do Pará: a criação de um acervo digital com testemunhos de violações dos direitos humanos**. História Oral, v. 21, 2: 109-129, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://revista.historiaoral.org.br/index.php?journal=rho&page=article&op=view&path%5B%5D=827>;

JUNIOR, Dilton Ribeiro Couto; COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Facebook e cibermuseu: o que pode a escola hoje?** Ano X, n.12, p. 198-217. Dez/2014 - NAMID/UFPB. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica> Acesso em: de 07 abril de 2019;

LEMOS, André. **Mídia Locativa e Território Informacional**. Jan/2007, inédito. No prelo para a publicação no livro *Estéticas Tecnológicas*, organizado por Priscila Arantes e Lúcia Santaella, Ed. PUC/SP. No prelo, jan. 2007. Disponível em: https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf Acesso em: 29 de março de 2019;

LEMOS, A. 2009. **Cibercultura como território recombinate**. Conferência no Evento “Territórios Recombinaentes”, Instituto Goethe (ICBA). Ago/2016. Salvador/BA. Disponível em: <https://edumidiascomunidadesurda.files.wordpress.com/2016/05/andrc3a9-lemos-cibercultura-como-territc3b3rio-recombinante.pdf> Acesso em: 10 de abril de 2019;

LESHCHENKO, Anna. **Digital Dimensions of the Museum: Defining Cybermuseology’s Subject of Study**. ICOFOM Study Senes, 43a: 237-241. 2015. Disponível em: http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofom/pdf/ISS_43a.pdf Acesso em: 15 de abril de 2019;

LIMA, Diana Farjalla. **O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam...** Trabalho apresentado no X ENANCIB. João Pessoa/PB. Out/2009. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3312/2438> Acesso em: 15 de abril de 2019;

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. **Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual**. In: MAGALDI, Monique B.; BRIOO, Clóvis Carvalho (Org.). *Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar*. Brasília: FCIUnB, 2018: 135-155. Disponível em: <http://www.repositorio.unb.br/handle/10482/33198> Acesso em: 15 de março de 2019;

OLIVEIRA, Eliene Dias de. **Nos Caminhos da Memória, nos Rastros da História: Um Diálogo Possível**. *Revista Rascunhos Culturais*, v. 2, 4: 45-54. Coxim – MG. Jul/Dez. 2011. Disponível em: http://revistarascunhos.sites.ufms.br/files/2012/07/4ed_artigo_3.pdf, Acesso em: 06 de abril de 2019;

PARAIZO, Rodrigo Cury. **Representação do espaço urbano significado em interfaces digitais**. I Encontro Nacional da Associação de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Rio de Janeiro/RJ. Dez/2010. Disponível em: <https://www.anparq.org.br/dvd-enanparq/simposios/170/170-762-1-SP.pdf>. Acesso em: 06 de abril de 2019;

SESC SÃO PAULO. **Políticas para Patrimônio Digital e Digitalização com Lidia Eugenia Cavalcante e Luis Fernando Sayão**. Ago/2018. (33min40s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x2bg0CKD34s>. Acesso em: 19 de abril de 2019.