

4.3. Virtualidades do Museu e Museus Virtuais

Pedro de Andrade

4.3.1. Cibersaber e museu digital

Em articulação com os textos apresentado supra, interessa-nos, nesta reflexão sob a forma de *work in progress*, desvelar alguns processos de linguagem e de negociação operantes no museu e, em particular, no cibermuseu, do ponto de vista sociológico. Desenvolvemos uma pesquisa sobre os museus virtuais nos últimos anos, nos seguintes aspectos: os museus virtuais na convergência entre as ciências, as novas tecnologias e as artes (Andrade, 2004b); conexões entre a cibermuseologia e a blogosfera, no caso do blogue híbrido ou Hybrilog (Idem, 2006b); cidadania, literacia e cibermuseus na cidade criativa (Idem, 2008a); museus virtuais e Web 2.0 (Idem, 2008b);

Em primeiro lugar, na óptica das linguagens (Questão 1 deste capítulo), *como se poderá indagar a relação entre, de um lado, a comunicação museal e o museu virtual em especial e, de outro lado, os vários tipos gerais de cibersaber hoje circulantes? Hipótese 1: a comunicação no museu digital articula os seguintes saberes: o senso comum; as metodologias profissionais, os discursos institucionais; as ideologias, o conhecimento científico e tecnológico dos especialistas, e os saberes epocais.*

Por exemplo, Gene Burd (1991) analisa a comunidade de vizinhança Hull House Community, em Chicago, que transpôs os seus saberes epocais e de senso comum para essa instituição, onde se radica um saber institucional, hoje tomada um 'museu-monumento' dedicado a Jane Adams, uma mulher que desenvolveu uma notável acção de trabalho social nessa vizinhança.

4.3.2. As tecnologias discursivas da informação museal

Em segundo lugar (Questão 2), *que tecnologias discursivas são mobilizadas para a fusão dos modos de conhecimento referidos acima?*

Eis a Hipótese 2: *os produtores da informação museal e da sua comunicação, podem veicular os conteúdos relativos àqueles tipos substantivos de conhecimento, através de três grandes tipos de tecnologias discursivas museais.*

(a) as **tecnologias discursivas de co-presença**, por exemplo a conversa, a crítica ou o humor;

(b) as **tecnologias discursivas dos mass media clássicos**, como os meios persuasivos da imprensa, da rádio, da televisão ou do vídeo;

(c) as **tecnologias discursivas virtuais** ou novas tecnologias do conhecimento, do consumo e da comunicação da informação, que encerram modos de escrita peculiares, bem como maneiras de leitura genuínas; por ex., para uma *web page*, as *banners*, os botões, as hiperligações, os vídeos incluídos numa página da internet, os canais e a tecnologia '*push*', ou outros instrumentos comunicativos, pedagógicos ou

lúdicos, para além de possibilitar contactos inter-pessoais na rede, circunscrevem um regime de comunicação singular. Uma das características mais salientes destes veículos de ciberliteracia é o facto de escreverem (e darem a ler) 'histórias' ou múltiplas 'biografias de trajectos' de escrita e de leitura por parte dos infonautas.

4.3.3. O consumo e a comunicação diferidos da tecnociência

No quadro das linguagens e discursos precedentes, indagemos as diversas negociações sócio-semióticas circulantes.

Neste contexto, que processos argumentativos e interpretativos se destacam, no caso dos conteúdos científicos disseminados pelo museu digital? Note-se que existem retóricas e hermenéuticas próprias da Internet, algumas particularmente visíveis no museu virtual.

Entre outros autores que se dedicam às particularidades do consumo e da comunicação na Internet, Anne Stuart (1998) fala-nos do '*on line viewing*', entendido como um visionamento e fruição das colecções museológicas dos museus virtuais residentes na Internet, que possui três atributos centrais. O primeiro é a gratuidade, o que motiva a questão 3, que especifica a interrogação esboçada precedentemente: *que negociações retóricas e hermenéuticas perpassam nos museus virtuais, quanto ao acesso não-pago?*

A meu ver, o carácter gratuito de um tal consumo é reembolsado à sociedade civil, ulteriormente, através da qualificação cultural ou mesmo profissional que o utilizador recebe, nesse acto performativo. Por outras palavras: a gratuidade do consumo na Internet entende-se não propriamente como uma dádiva dos Países centrais ou enquanto figura de crédito ao consumo, a ser pago em momentos fixados na vida do sujeito individual ou colectivo.

Socorrendo-nos do conceito de 'diferença' de Jacques Derrida (1967), podemos ensaiar, por agora, um brevíssimo esboço de desconstrução do ciber-consumo em termos da suposição 3: *a gratuidade do consumo digital significa uma espécie de consumo e comunicação diferidos, uma construção / desconstrução / reconstrução de sentido a ser realizado pela sociedade civil*, ou seja, um investimento social futuro em termos das competências dos cidadãos, mas também um investimento simbólico duradouro na legitimidade pública da Ciência. O próprio convite à informação e à interpretação por parte de qualquer sujeito, individual ou colectivo, facultado por essa disponibilidade de conexão à rede, constitui uma estratégia de convencimento poderosa quanto à utilidade da consulta ao museu virtual, em busca de um sentido continuamente diferido, em vez de desferido de uma vez por todas.

4.3.4. A deslimitação do ciberespaço museológico

O segundo traço que Anne Stuart destaca é a acessibilidade espacial sem restrições, o que nos inspira a Questão 4. desta reflexão: *que jogos de linguagem argumentativos e interpretativos se destacam em relação ao acesso espacial, no museu virtual?* Hipótese 4: *a acessibilidade ao ciberespaço encontra-se ligada àquilo que se poderia enunciar como sendo não tanto a delimitação do ciberespaço em diferentes regiões circunscritas, mas a deslimitação do ciberespaço*. Este conceito significa a desterritorialia-

lização de qualquer um dos lugares de inscrição das práticas económico-simbólicas e dos discursos no seu interior, neste caso a pesquisa de conteúdos no ciber museu e o efeito discursivo ou a ordem do discurso que esse processo introduz.

4.3.5. A desdiacronização do ciber tempo do museu

O terceiro atributo referido pela autora é a acessibilidade temporal contínua. Na nossa perspectiva, (*Questão 5*) *como se pode entender, sociologicamente, a possibilidade diacrónica de visitação ininterrupta da rede?* *Suposição 5: o acesso infinito aos conteúdos culturais da rede constitui um dos mais notáveis traços do ciber tempo, a desdiacronização.* O ciber tempo define-se como o conjunto das temporalidades sociais investidas pelos utilizadores das redes de informação, no ciber espaço (Andrade, 1996a, 1997). Uma das suas características a notar é o facto de o ciber tempo se espacializar em contacto com o ciber espaço. Por outras palavras, na desdiacronização, o ciber tempo diminui um pouco o seu carácter temporal e diacrónico, para receber uma influência espacial e sincrónica, oriunda do ciber espaço. Ou seja, os tempos da ciberviagem do utilizador desaceleram e tornam-se mais estáveis e imutáveis. O processo inverso, a **desincronização** do ciber espaço também ocorre, ou seja, passa-se diariamente a temporalização do ciber espaço, na sua confluência com o ciber tempo, e na sua recíproca influência. Isto é, os sítios do ciber espaço tornam-se mais históricos, dinâmicos e prováveis factores de transformação, social ou cultural. Dito de outro modo, o espaço do ciber espaço diacroniza-se através do tempo do ciber tempo e a temporalidade do ciber tempo sincroniza-se com o espaço do ciber espaço.

Ou seja, a circulação dos signos científicos e dos códigos da sua organização adquire, diacronicamente, uma aura de infinidade. Com efeito, no ciber espaço, cada nó do percurso da rede assume-se não apenas como um ponto de chegada de múltiplas proveniências, mas simultaneamente como um novo ponto de partida para incontáveis destinos. Quanto ao ciber tempo, o navegador digital inscreve-se num mapa reticular de viagens percorrido não num único ritmo, mas em compassos plurais, articulados espacialmente entre si. Aqui, o ciber tempo sincroniza-se, ou desdiacroniza-se, em espaços de ciberviagem comuns entre vários infonautas. Nestes espaços-tempos plurais, qualquer ciclerone perde toda a credibilidade, o mesmo sucedendo com qualquer medida do tempo, pelo menos em termos de ritmos tradicionais ou próprios à modernidade.

Uma tal plasticidade dos territórios e dos compassos virtuais permite uma rotação ou alternância dos papéis do emissor e do receptor das mensagens transmitidas em valores nunca antes percebidos. Ou seja, por um lado, o cientista e o curador científico do museu virtual, produtores originais de conteúdos, confrontam-se com uma proliferação de micro-conteúdos engendrados nas mensagens de correio electrónico ou dos *chats*. Por outro lado, esses 'autores tradicionais' deparam-se com o acto performativo da consulta das *webpages* dos museus digitais, por parte do utilizador comum, que assim se constitui, para além de consumidor de leitura, também em produtor de leitura, mas de uma produção multitemporal e não localizada inequivocamente num dado momento dessa produção. Reconhece-se aqui o conceito de 'produção secundária' que Michel de Certeau refere (1980), aquela realizada através de desvios temporais à produção institucional dominante, que, pelo contrá-

rio, se implanta tipicamente em espaços, lugares e territórios. Também neste palco, o utilizador opõe – aos locais das instituições emissoras, mas igualmente às temporalidades impostas pelo poder, ainda algo territorializados – o tempo (ou melhor, o ciber tempo) das suas vidas.

4.3.6. A convergência das intertextualidades científico-tecnológicas

Nesta cena global (e trata-se da Questão 6: de que forma os visitantes dos museus virtuais (ou seja os seus rastros, restos e rostos) constituem textos digitais?

Hipótese teórica 6: *confrontamo-nos, não apenas com uma intertextualidade de mensagens – como sugerem Umberto Eco e Paolo Fabbri – mas assistimos a uma convergência de intertextualidades digitais* fundadas em textos virtuais forjados na ciberleitura e na ciberescrita empreendida por diferentes visitantes dos museus digitais: a intertextualidade do cientista, aquela do curador de museu e a intertextualidade que o ciberpúblico sugere. Ou seja, e retomando aqueles autores, encontramos, de um lado, a ‘cultura gramaticalizada’, regime cultural mais activo, que contém, tipicamente, as regras de produção dos textos, como a cultura dos cientistas. De outro lado, surge a ‘cultura textualizada’, um modo de cultura mais passivo, que substitui os métodos da primeira pelos géneros, como a cultura da musealização.

A dicotomia entre estas dois modos de exercer a cultura, se já se tinha diluído, em parte, nos processos de *musealização* mais dinâmicos promovidos em alguns museus não-digitais, esvai-se, mais radicalmente, nas porosidades promíscuas da rede, no caso dos ciber museus. Deste modo, o público museal assume-se como o novo autor da retórica social digital, a partir da reatualização, mas em moldes inéditos, de duas das principais retóricas clássicas: dispõe da retórica dos conflitos, de raiz jurídica e forense, por meio da votação digital ou pela resposta a ciberquestionários relativamente a questões de foro público; mas também indis põe pela manipulação da retórica das figuras, eminentemente literária e estética, por exemplo através da participação em obras de arte na rede.

4.3.7. A democratização da meta-informação da Ciência e das TIC

Por outro lado, a convergência das intertextualidades reformula o próprio processo da museabilidade, o que suscita a Questão 7: *será que as formas pedagógicas de disseminação da informação sobre os conteúdos circulantes nas nossas sociedades planetárias, ultrapassam a simples vulgarização ou difusão pública da cultura?* Hipótese 7: *hoje, de um modo mais abrangente, procede-se à democratização não apenas da informação mas, para além disso, da meta-informação, em particular através da Web 2.0 (blogues, wikis, etc.).*

Como se constatou acima, a meta-informação é constituída pelos saberes metodológicos de construção da Ciência ou de acesso à informação, especialmente na Internet, por exemplo nos museus virtuais aí circulantes. Eis algumas ilustrações de *cibervulgarização* destes saberes e métodos de tratamento da informação:

(a) a ‘experimentação científica’ interactiva na rede de todas as redes;

(b) o contacto, cada vez mais íntimo, entre o público e os portais e *rings*, verdadeiros catálogos electrónicos desde os anos 90 do século passado;

(c) o acesso a certos instrumentos tradicionalmente usados pelos profissionais da informação, como os operadores de busca booleanos, que se tornam paulatinamente corriqueiros, nesses portais, para o utilizador comum.

(d) as *tags* (ou palavras-chave), os *bookmarks* (marcações de páginas interessantes) e outros conceitos comuns, não-eruditos ou não especializados, que os utilizadores utilizam nas redes sociais digitais (*Facebook*, *Twitter*, *MySpace*, etc.) como forma de ciberescrita, para além da ciberleitura.

Ocorre, pois, um contacto e um contrato entre a escrita de textos pelo profissional da informação e a sua leitura pelos consumidores de informação, numa base mais exigente. O leitor desses textos (um thesaurus, um questionário de estudo de perfis de público) irá produzir outros textos (e-mails, etc.), simultaneamente ou após a interpretação, por parte do leitor comum, dos primeiros textos, que poderão ser recebidos e interpretados, nessa etapa ulterior, pelos profissionais da informação. A articulação entre estas escritas e estas leituras polifónicas produz formas originais de intertextualidade. Por exemplo, entre outros lugares de divulgação científica, no *Impression 5 Museum*, em Lansing, usam-se, há muito tempo, computadores para apresentar o método científico e não só objectos de Ciência. (Hensley, 1988). Ou seja, privilegia-se o processo em relação ao produto, mostra-se a gramática que permite escrever todos os textos e não apenas se apresenta um texto científico.

4.3.8. Ciber-encontros e ciber-recontros

No entanto (Questão 8) *será que esta situação de relativa democratização do saber, veiculada em parte pelo museu digital, se passa pacificamente? Hipótese 8: a mediação do museu virtual, em termos de transmissão aberta do conhecimento, não deixa de provocar tensões, ou ciber-recontros nesses ciber-encontros.*

Por um lado, a automatização da generalidade das actividades sócio-económicas e culturais, gera fricções relativamente aos anteriores modos de comunicação social. Por outro lado, a comunicação da informação digital relativa às colecções de museus e, em especial, a popularização do saber meta-informativo (o conhecimento sobre a forma como organizar a informação museológica) a um público alargado, para além dos especialistas, pode suscitar diferendos entre ambos estes agentes sociais. Tais fenómenos envolvem, pois, uma complexidade crescente. Daí que seja urgente reflectir, com mais atenção, sobre uma tal problemática, tanto histórica quanto sociologicamente, numa perspectiva, teórica e empírica, que considere e articule todas estas condicionantes, em termos de **hermenêutica híbrida**. Uma hermenêutica híbrida é um modo de interpretação que usa diferentes formas de exegese, por vezes opostas na sua própria natureza. Por exemplo, o movimento reflexivo de creoulização da economia e da cultura museológicas.

Tudo isto conduz o utilizador da internet e o visitante do museu virtual a participar num novo regime de sociedade em que o cidadão vulgar também é convidado a assumir-se como cientista. No entanto, este cidadão comum institui-se enquanto cientista comum, como foi sugerido atrás. De facto, ele constrói conceitos comuns e métodos ordinários de acesso e transformação da informação e do conhecimento. Um tal cientista comum ou *lay scientist* constitui um dos pilares mais sólidos da sociedade da informação, que cada vez mais se entende como uma **sociedade de investigação** (Andrade, 2011a).