

# INTRODUÇÃO

Pedro de Andrade

(Universidade do Minho, Instituto de Ciências Sociais,  
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Portugal)

- **Uma Investigação Aberta** (*Open Research*)
- **Novos debates e embates**

# UMA INVESTIGAÇÃO ABERTA (*OPEN RESEARCH*)

**E**ste livro partiu de uma pesquisa coletiva intitulada Comunicação Pública da Arte: o caso dos museus de Arte Locais/Globais (Ref. PTDC/CCI/68595/2006, e financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia. Será apresentada, nos seus objetivos, questões e tecnologias científicas, na Parte I. 'Que Teoria E Metodologia Para Os *Museum Studies*'?

A pesquisa constitui uma ilustração daquilo que entendemos como **Investigação Aberta** (*Open Research*), inspirada, de algum modo, na *Obra Aberta* de Umberto Eco ou na atitude subjacente à disponibilidade global de software gratuito e modificável como o *Open source*, que suscitou um *boom* de criatividade planetária.

A presente investigação regista 3 **modos de versatilidade** ou openess:

- a abertura no que respeita os investigadores participantes: a pesquisa contou com a colaboração de membros da equipa, consultores e bolsiros do projeto, mas igualmente investigadores afiliados em instituições académicas e culturais associadas ao projeto, ou ainda especialistas externos convidados, de universidades sediadas em diversos Países como Portugal, Espanha, França, Inglaterra e Brasil.
- a tolerância dos conteúdos, que reúnem ideias e conceitos não só oriundos de académicos e especialistas, mas também produzidos por pessoas comuns ou *lay scientists*, uma das teses mais centrais defendidas neste estudo.
- a hibridação em relação as metodologias: a pesquisa aplicou tanto métodos clássicos quanto métodos buscando a inovação heurística e o experimentalismo em vista à aplicabilidade prática, nas áreas das Ciências Sociais e Humanas e dos Novos Media (Multimédia, Hipermedia, etc.). Em particular, o **Hibrimédia** é um medium original formado pela

hibridação ou fusão de media originários (isto é, os media existentes no início de um seu processo de transformação).

Esta terceira abertura (o pluralismo metodológico) será esclarecido na Parte I. No entanto, note-se desde já que o acolhimento no que respeita os investigadores participantes, forneceu ideias, grosso modo, em duas grandes direções estruturantes, que contextualizam a temática mais específica reunida em torno da comunicação pública da arte.

- Museologia, públicos, literacia no museu, arte pública (em áreas disciplinares ou dos saberes essencialmente conotadas com as Ciências Sociais e Humanas). Esta vertente foi essencialmente desenvolvida no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens-CECL, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Museus virtuais e sociedade da investigação, conhecimento e informação (em áreas nomeadamente ligadas ao hipermédia, mas em contínua articulação às Ciências Sociais e Humanas, em particular com a Sociologia da Comunicação e dos *New Media*). Esta démarche foi executada principalmente no Centro de Informática e Tecnologias da Informação-CITI, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa.

Diversos textos testemunham a contribuição destas diferentes figuras de investigação e de investigadores para a discussão acerca dos desassossegos da presente pesquisa. Alguns desses textos em versão papel estão incluídos em publicações do projeto e/ou coordenadas por membros do projeto, e extratos dessas obras foram incluídas num dos sites do projeto: <https://sites.google.com/site/compubarte>.

De tais discussões apresentamos neste livro apenas alguns textos, como apetitivo da sua leitura. Ou seja, enquanto **paratexto**, no dizer de Gerard Genette.

# NOVOS DEBATES E EMBATES



Assim sendo, na presente obra coletiva, os textos surgem organizados nas seguintes **partes substantivas**:

## *Que Teoria e Metodologia dos Museum Studies?*

Aqui, pretende-se apresentar questões epistemológicas, conceptuais e procedimentais, surgidas durante a pesquisa inerente a este livro. A Comunicação Pública da Arte convoca áreas do conhecimento como as Sociologias da Arte, da Comunicação e dos New Media, entre outras. Tais saberes tem vindo a estudar processos que se enquadram no nosso objeto de estudos, como o fenómeno dos **museus**, em articulação com discussões acerca do **património cultural** e sobre fenómenos de **cidadania cultural** como a **arte pública**.

Um tal debate, entre outras direções possíveis, e desenvolvido na Parte I, considerando os seguintes tópicos: conceitos principais; objeto e objetivos do estudo; apresentação do projeto de investigação; design da pesquisa, questões, hipóteses, amostra; estado da arte e bibliografia crítica da problemática; pedagogia e literacia da comunicação Pública da Arte; literacia artística e novas tecnologias; metodologia e técnicas de recolha e tratamento dos dados.

## *Mundos da Arte e Universos/Metaversos do Museu.*

Esta temática foi desenvolvida na Parte II por consultores e convidados do projeto, tendo sido revisitada sob os seguintes ângulos:

## Espaço urbano, museus e arte pública

O museu constitui um **espaço semi-público**, situado entre a privacidade da casa e a 'publicidade' (no sentido de Habermas) dos espaços abertos da cidade, como a rua e a praça. Neste contexto, a cidade influencia o museu, e vice-versa.

Para além disso, a urbe e o museu também exportam e importam, num ritmo quotidiano, os legados do **património** material e imaterial, 'físico' ou 'virtual', frequentemente expressos em termos de **arte pública**.

Paralelamente, o espaço urbano e o museu permitem estratégias de comunicação onde as pessoas acionam diferentes **literacias**, ou seja, os modos de ler e de escrever de um dado regime de conhecimento, como a língua materna, o quotidiano, as artes, as tecnologias, as ciências e os demais saberes que circulam seja na escola seja nos locais de lazer e de informação como a Internet.

Vários autores, membros e consultores do projeto ou outros especialistas, discutem uma tal problemática nos seguintes textos deste livro:

No Capítulo II.1.1., *When The Music's Over: art, museums, and austerity*, Malcolm Miles analisa a crise dos museus atuais e a réplica necessária por parte dos cidadãos.

A seguir, Antoni Remesar e Fernando Nunes da Silva reescrevem a questão dos equipamentos culturais oportunos para a regeneração da cidade, no ensaio *Museus Virtuais de Arte Pública e Design Urbano: esperemos que a crise global não afete muito o local*.

No Capítulo II.1.3., Luís Baptista, no texto *A Dimensão Lúdica da Cidade: uma perspetiva de análise a propósito da programação global de lugares para o entretenimento urbano*, empreende uma reflexão sobre os usos da cidade no quadro da economia dos consumos de entretenimento, como o turismo e outros.

## Novos media, redes sociais, museus virtuais

Os **museus virtuais**, tratados nos livros principais do projeto e em outros textos consultáveis no site <https://sites.google.com/site/compubarte>, constituem um território onde se desenvolvem diversas e inovadoras **culturais digitais, redes sociais, jogos sociais e ciberliteracias** nunca dantes vistas. Estes são alguns dos inéditos dispositivos do conhecimento que fundam hoje não tanto a 'sociedade da informação', não apenas a 'sociedade do conhecimento', e não somente a 'sociedade em rede' (Castells), mas, complementar e essencialmente, a **sociedade da investigação** (Andrade, 2007).

Na sociedade da investigação, em princípio todos os cidadãos podem pesquisar informação e conhecimento, a partir de instrumentos e dispositivos de 'acesso

coletivo' como o *Google* ou o telemóvel, em múltiplas cenãs sociais, inclusive no espaço do museu 'físico' ou 'virtual'.

No entanto, é necessário superar qualquer visão simplista e contextualizar as práticas no seio dos jogos de poder e de saber inerentes a processos económicos, políticos e culturais amplos. Por exemplo, a **mesa multimédia multitoque**, desenvolvida no seio deste projeto, permite a pesquisa de obras de arte por parte de qualquer visitante de um museu. Porém, é preciso situar esses agentes no seio das práticas culturais, caracterizá-los de acordo com as estruturas sociais neles incorporadas, comparar o contexto social do museu com a envolvente da cidade, e assim por diante.

Eis alguns textos produzidos no quadro de iniciativas do projeto ou no interior das problemáticas que lhe dizem respeito.

### Teorias das Culturas Digitais

O pensamento teórico e prático das Ciências Sociais e Humanas sofreu alguns terremotos intelectuais após o advento do ciberespaço e do **cibertempo** correspondente. O cibertempo inclui os cursos (tempos) ativados pelos utilizadores dos percursos (espaços) da internet. Alguns membros e consultores do projeto Comunicação Publica da Arte, bem como colegas que se dedicam a estas reflexões atualíssimas, falam aqui dos contornos da televirtualidade, delimitam a cibercultura, circunscrevem as fronteiras da habitação na web, ou redefinem a natureza dos cyborgs.

Neste momento de crise, e de esperar igualmente um **tsunami epistemológico** no seio dos diversos saberes, cujas consequências ainda mal se vislumbram, mas que se encontram aí, mesmo ao virar da esquina do nosso quotidiano social e científico. Para que se possa fazer melhor Ciência e praticar inovação efetivamente (e não apenas através de boas intenções ou declarações empolgantes e demagógicas), urge refletir nestes aspetos, simultaneamente de modo sistemático e imaginativo. Este projeto procura contribuir para um tal desiderato, não só no **ágora virtual** do site digital referido e noutras a que reenvia, mas também a partir dos seus livros principais, apresentados no item 4.1 daquele sítio da internet.

Enquanto Michel Maffesoli e Moisés Martins, no ensaio do Capítulo II. 2. intitulado *Cybercultures*, se debruçam sobre alguns dos traços da cultura em rede, José Augusto Mourão discorre sobre a semiótica do ciberespaço, na secção *A televirtualidade: heterotopias, heteroglossias*.

## Redes sociais digitais e Web 2.0

Hoje, não nos encontramos apenas imersos na **Web 2.0**, mas igualmente na **Web 3.0**.

Na primeira idade da Internet, nos anos 90 do século passado, o utilizador da rede apenas consultava ou lia a informação.

Na década inicial do século XXI, a chamada '**Web 2.0**' (ou *reading/writing internet*) permite uma postura mais ativa por parte do utilizador: para além de ler a informação, ele escreve conteúdos, como os artigos (*posts*) ou os respetivos comentários (*comments*) num blogue, ou inscreve um conjunto de informações pessoais e profissionais nas redes sociais digitais.

No segundo decénio da presente centúria, uma inédita *scape* digital delinea-se: a nomeada **Web 3.0** ou **Web Semântica**, que se funda, entre outros dispositivos discursivos, em **sites semânticos**. Estes sítios apresentam explicitamente um paradigma de explicação do seu próprio conteúdo semântico (ideias, conceitos, etc.) e das suas relações lógicas (relações entre as ideias subjacentes ao *site* ou ligações entre as páginas do *site*, etc.).

Algumas destas inquietações são analisadas, neste livro, por José Pinheiro Neves, *Da natureza ontológica e metafórica das redes*.

## Cultura, jogos e metaversos

Os **jogos** constituem instrumentos poderosos para a compreensão da comunicação pública da arte.

Na Web 3.0, as **ontologias** dos mundos virtuais em 3-D ou metaversos facultam inéditos modos de hermenêutica da nossa vida diária, social e cultural.

Por seu lado, os chamados **jogos sérios** (*serious games*) podem estabelecer a ponte entre o entretenimento e a educação, ou *edutainment*.

Finalmente, as **retóricas sociais**, em particular os modos argumentativos acionadas pelo mundo lúdico digital, constituem a outra face das **hermenêuticas sociais**, por exemplo no caso dos regimes de interpretação da comunicação operada pelos jogos.

O autor aqui convocado para falar sobre estes questionamentos da sociedade veiculados pela cultura, pelas artes e pelos saberes dos lazeres é Luís Petry, no texto *Fundamentos Ontológicos dos metaversos e games*.

## Públicos do Museu e Novos Media

### *Comunicação Pública da Arte e Museologia*

Esta secção incide profundamente na articulação entre, de um lado, os novos instrumentos teóricos e metodológicos oriundos das Ciências Sociais e do Hipermedia e, de outro lado, a sua aplicação ao terreno da nossa vida quotidiana, em especial a vida cultural que se passa em torno dos museus. Na verdade, os museus também se encontram em crise, não apenas económica, mas crises de comunicação artística e de cidadania cultural. E por isso que urge conversar e escrever, numa discussão alargada que reúna especialistas e leigos, sobre a comunicação pública da arte e a sua efetivação nos museus.

Esta informação deve encontrar-se acessível no próprio espaço do museu, por forma a permitir uma mais eficiente pesquisa do saber por parte do visitante, como no caso do Museu de Foz Côa (consultar o site <https://sites.google.com/site/compubarte/>, secção 4.2.1.1).

Esta informação deve encontrar-se acessível no próprio espaço do museu, por forma a permitir uma mais eficiente pesquisa do saber por parte do visitante, como no caso do Museu de Foz Coa (consultar o site <https://sites.google.com/site/compubarte/>, secção 4.2.1.1).

Igualmente, é necessário definir quais os instrumentos de pesquisa e pedagógicos que melhor possam contribuir para uma reflexão e implementação prática de ideias inovadoras. Por nossa parte, sugerimos o contributo da **Sociologia Reticular Interdimensional**, da **Sociologia Semântico-Lógica**, da **Hibridologia Social**, da **metodologia GeoNeoLógica**, etc. (Para mais detalhes, consultar o Resumo Conceptual deste livro). Tais saberes teóricos e pragmáticos são tratados em mais pormenor nos livros principais deste projeto (ver a secção 4.1. do site acima mencionado).

Complementarmente, desde o uso dos dispositivos museológicos mais clássicos até as novas tecnologias hipermedia ou **hibrimédia**, os museus encontram-se num momento de transformação que importa circunscrever. Os autores seguintes, membros, bolsiros e convidados do projeto, procuram contribuir para um tal debate, na perspetiva da 'Open Research' atrás anunciada e enunciada.

Pedro Andrade, coordenador do projeto, no *Inquérito ao mundo da arte e aos seus públicos*, analisa os dados recolhidos num inquérito por questionário junto dos visitantes do Museu Coleção Berardo e da exposição de Joana Vasconcelos intitulada 'Sem Rede', que decorreu neste espaço cultural de 1 de Março a 18 de Maio de 2010. As perguntas colocadas a essa audiência incidiram na exposição,

comunicação e compreensão da arte, e notaram-se ainda opiniões em termos de cidadania cultural.

Por seu lado, Nuno Correia, coordenador da task force responsável pelo hiper-média do projeto, apoiado por Tarquínio Mota, Rui Nóbrega, Luis Silva e Andreia Almeida, no texto *A Multi-touch Tabletop for Robust Multimedia Interaction in Museums*, comenta a construção e o uso da mesa multimedia multitoque construída pelo projeto Comunicação Pública da Arte, por forma a entender melhor os modos de interação entre estas audiências e os conteúdos e linguagens facultados pelo musuu de arte e suas coleções.

Luís Silva, bolseiro do projeto, especifica ainda mais estas boas práticas através da reflexão intitulada *Interface Multitoque para Exploração de Coleção de Arte*.

Finalmente, Patrícia Valinho, membro da equipa do projeto, perscruta, com outros co-autores, as possibilidades e virtualidades das tecnologias culturais de ponta, no ensaio *Realidade Aumentada: Novas Abordagens para a Interpretação do Património?*

### *A opinião dos artistas e gatekeepers nos mundos da arte*

No projeto *Comunicação Pública da Arte* usaram-se diversos **métodos e técnicas** sociológicos, antropológicos e históricos, para a recolha de dados no terreno (museus, etc.) e em várias instituições (bibliotecas, etc.). Esta metodologia encontra-se especificada em pormenor nos livros do projeto.

Para além dos questionários clássicos e em hiper-média, a observação direta e a análise de conteúdo e de discurso, etc., foram realizadas diversas **entrevistas** semiestruturadas a elementos especializados nas atividades culturais e artísticas e nos temas contextualizantes de interesse para o projeto e atrás especificados:

- artistas plásticos: reconhecidos ou debutantes; subscritores de artes mais clássicas ou artes de vanguarda, experimentais e usando *new media*;
- informantes privilegiados ou **gatekeepers** do mundo da arte: como os profissionais de museus de arte (diretores e responsáveis de serviços educativos, etc.).

Estas entrevistas foram realizadas por Pedro Andrade e Emanuel Cameira, em termos da escrita do guião, filmagem e transcrição. Nesta secção, foi incluída uma amostra de algumas das opiniões sobre o mundo da arte avançadas por 2 das 24 personalidades entrevistadas no decorrer do projeto.

## INTRODUÇÃO

Concretamente, exemplifica-se a voz do meio artístico Português através das declarações, opiniões e críticas da artista Joana Vasconcelos e do curador de arte Miguel Amado, que organizou a exposição 'Sem Rede' daquela artista, onde foi consultada a respetiva audiência para este estudo.