

## Contexto contemporâneo e museus em rede

Olira Saraiva Rodrigues (UFG)

Cleomar de Sousa Rocha (UFG)

Palavras-chave: experiência; museu; ludicidade; contemporaneidade.

### Resumo

Este artigo se arvora em caracterizar algumas possibilidades de experiências em museus contemporâneos, vivenciadas pelo público frequentador. O artigo discute a pragmática da experiência, ambientes museológicos e a contemporaneidade, a partir de Dewey (2010), Foster (2015), Cândido (2014), Rocha (2015), dentre outros, constituindo base conceitual do banco de pesquisas de museus em rede. Conclui-se que as discussões apontam uma nova concepção de museu, que se organiza em ambientes tradicionais e recursos interativos, mostrando não apenas o passado, mas em uma condição contemporânea e com olhos para o futuro.

### Abstract

*This article was flying to characterize some possibilities of experiences in contemporary museums, experienced by the public frequenter. The article discusses the pragmatic experience, museum environments and contemporary, from Dewey (2010), Foster (2015), Candide (2014), Rocha (2015), among others, constitute the conceptual basis of the network museum research bank. We conclude that the discussions point to a new museum design, which is organized in traditional environments and interactive features, showing not only the past, but in a contemporary condition and with eyes for the future.*

*Keywords: experience; museum; lucidity; contemporaneity.*

## Contextualização

Durante todo o processo histórico, a sociedade tem passado por inúmeras modificações. Notadamente, a partir do século XVIII, tais mudanças são inerentes, em boa parte, a significativos avanços científicos e tecnológicos, e, de modo mais pontual, na contemporaneidade.

Tal condição é refletida em todos os segmentos da sociedade. Restringiremo-nos, aqui, às instituições museológicas, como espaços não formais de educação, abertos à visitação como espaços de preservação, pesquisa e manutenção da história da cultura. Para tanto, observaremos a repercussão dos impactos verificados nestas instituições, a partir de uma abordagem pragmática da experiência.

Cabe observar que no sistema de ensino, para citar um exemplo de impacto cultural das tecnologias, recursos midiáticos foram incorporados com uma visada ingênua de ruptura à metodologia utilizada até o momento, quando, diante do novo e por falta de capacitação profissional, muitos educadores continuaram com o método anterior, acrescido, somente, de recursos tecnológicos. Assim, inicialmente, não houve verdadeira modificação no processo de ensino. Foi necessária uma adequação do sistema na incorporação de novas práticas docentes, com propostas de participação e interação discente.

Em outra esfera, práticas artísticas, Fogliano (2008), destaca que “as práticas contemporâneas na arte e a ruptura com padrões preestabelecidos que elas representam é tal que, como vimos, sua crítica demanda novos paradigmas e, até mesmo, talvez, a reorganização de alguns de seus aspectos ontológicos” (p. 117).

Os processos culturais, na atual conjuntura de uma sociedade midiaticizada, em sua maioria, estão sendo mediados por dispositivos tecnológicos

complexos, que vão desde interfaces computacionais, sistemas multimídias comunicacionais até redes telemáticas, dentre tantos outros.

Por conseguinte, nas instituições culturais museológicas, novas formatações têm emergido no sentido de acompanhar os processos de ruptura em que a sociedade está implicada continuamente. Ruptura esta, definida por Rocha (2015) como rotineira.

Enquanto a rotina pressupõe a manutenção, a reincidência costumeira, ruptura denota negação, quebra. A transgressão é um avanço, um atravessamento, mesmo que movido pela subversão, que é transtorno, revolta. A ruptura, enquanto quebra, pode ser também uma transgressão, um atravessamento. A cultura parece ser uma sequência de transgressões e rupturas. Ao final, ruptura parece ser mesmo uma rotina da cultura (p. 03).

Rupturas sempre existiram, mudança é um exercício histórico-social contínuo. No entanto, convém salientar que a tecnologia, com todos os seus aparatos, não é, evidentemente, o único e, por certo, nem o maior processo de mudança e rompimento com padrões estabelecidos a priori.

O ato de contemplação em museus, que marca, de certo modo, tais locais até o século XIX, tem buscado alternativas que vislumbram outras experiências, voltadas agora para a participação e a interação.

Há algumas décadas, profundas alterações vêm revolucionando a Museologia mundialmente, e numerosas reuniões internacionais produziram documentos nos quais se identificam novas preocupações, que não apenas a preservação material dos objetos. Entre estas, podem-se destacar o papel social da Museologia, a necessidade de integração do patrimônio ambiental ao cultural, a importância da função socioeducativa do museu e do estímulo à reflexão e ao pensamento crítico, a afirmação do museu como meio de comunicação. O museu passa a ser compreendido como espaço de interação social com o patrimônio, um conceito amplo que dá conta de muitas formas de realização.

Essa nova experiência traz um alargamento conceitual e uma mudança de papéis, tanto para as instituições quanto para a sociedade envolvida nessa relação, e uma nova leitura para os objetos. O homem, antes entendido como público passivo, passa a ser tomado como um grupo social culturalmente identificado com quem o museu quer dialogar. O objeto, até então compreendido como as coleções, torna-se mais abrangente na expressão das referências patrimoniais ou do patrimônio integrado. O cenário, tradicionalmente um espaço institucionalizado, ultrapassa as paredes do museu e passa a constituir um território de intervenção (CÂNDIDO, 2014, p. 4).

No cenário aqui descrito, percebe-se a apresentação de novas propostas museais incorporadas nesses espaços, em conexão com os avanços dos campos científicos e tecnológicos.

Os museus deixam a perspectiva de somente voltarem-se para a manutenção da cultura, a partir de seus objetos, e que inclui pesquisa e preservação, e avançam em direção a novas perspectivas de abordagem desses objetos, voltando os projetos museográficos de instruções que direcionam a experiências singulares. Para além disso, são ambientes que trazem a história à tona, a partir dos acervos e coleções, convocando o público frequentador, à observação de objetos e registros mantidos por gerações sucessivas que retratem a própria dimensão da cultura viva, ainda pulsante. O tempo se desloca no afã de construir conceitos e relações, estas últimas tidas como aspecto de relevância na contemporaneidade. Um exercício construído, não dado, um exercício não só de interpretação, mas também de relação, de conexões entre o presente e o pretérito, ainda que imperfeito.

## **Percepção e Experiência**

“Não se pode criar experiências, é preciso passar por ela”.

Albert Camus

John Dewey, em seu texto “Ter uma experiência”, afirma que:

A experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente (2010, p. 109).

O processo de viver, citado por Dewey, é provedor de interação entre o próprio eu e o contexto em que se está inserido. Essa interatividade também assume uma função junto à arte e à cultura com o propósito de estabelecer diferentes modelos de experiência. Assim sendo, a interatividade é pragmática por excelência, novos campos de possibilidades emergem.

Uma experiência tem padrão e estrutura porque não apenas é uma alternância do fazer e do ficar sujeito a algo, mas também porque consiste nas duas coisas relacionadas. Pôr a mão no fogo não é, necessariamente, ter uma experiência. A ação e sua consequência devem estar unidas na percepção. Essa relação é o que confere significado; apreendê-lo é o objeto de toda compreensão. O âmbito e o conteúdo das relações medem o conteúdo significativo de uma experiência (DEWEY, 2010, p. 122).

Dewey, dessa vez, elucida a noção de experiência com uma autoridade que lhe confere total ciência do termo. Somente com a percepção, conferindo-lhe sentido, pode-se considerar em uma experiência. Uma relação de impassividade e de absorção.

Hal Foster (2015) demonstra que o propósito prevalecente dos museus atuais, citado por ele por novos e renovados, é o entretenimento. O autor cita Nicholas Serota (1996) com a defesa da relação interpretação X experiência, relacionada ao aprendizado X entretenimento. De acordo com Serota (1996 apud Foster, 2015), é como se o aprendizado não se desse via experiência e o modelo de museu fosse eternamente do século XIX. Uma assertiva excludente, refutada pelo próprio Foster (2015) no decorrer do texto.

Dewey (2010) afirma que, se com a percepção é que há uma efetiva experiência e a percepção não é passiva, necessitando de compreensão, então, interpretação não poderia ser opositora de experiência, mas, ao

contrário, relacionada. Percepção e cognição se unem em um processo dialógico. Embora Foster (2015) discorde de Serota (1996) neste ponto, ele atesta que o intuito das instituições museológicas principal é o entretenimento, quando, na prática, observa-se a possibilidade de dialogicidade, independente de entreter ou não.

Um aspecto relevante, na contemporaneidade, é que alguns museus têm buscado proporcionar experiências que gerem dialogicidade a partir da percepção, interação, interpretação, descobertas, cognição e, mesmo, entretenimento. A perspectiva, que ultrapassa a contemplação, é construída por modelos que lançam mão de processos complementares como vídeos, imagens imersivas e interativas, ambientações e instalações, sempre direcionando para uma singularização da visita. As novas propostas museais, com enfoque interdisciplinar e oportunidade de iniciativa criativa em detrimento de uma exposição objetual dada à visão somente, concebem uma dialogicidade entre os visitantes e os objetos que fazem parte deste contexto.

A título de exemplo de experiências interativas, o estímulo ao lúdico faz com que deparemo-nos com situações inusitadas, com o novo, acionando prerrogativas distintas do que antes era comum em visitas a museus. Um exercício de liberdade, mediante a exploração de inúmeros caminhos, obtidos por meio de agenciamentos das combinações, enriquecendo o ver, o contemplar. Dessa forma, a visita provoca experiências sensoriais dialógicas naqueles que vivenciam, alcançando um domínio não apenas artístico, mas também científico e tecnológico, como a própria cultura faz ver.

## Redefinindo o museu: tempos enredados

“Nenhum tempo é tempo  
bastante para a ciência  
de ver, rever”.

Carlos Drummond de Andrade

Embora os museus armazenem os ares de um passado, ao serem interpretados, são atualizados com um respirar no presente. Há, portanto, um exercício de atualização constante, na medida em que a leitura é contextual.

Um desafio dos museus na contemporaneidade é a noção estática estar sendo substituída pela ideia de movimento nas práticas institucionais museológicas. O museu está incorporando as características de um ambiente de constante produção e agenciamento. Um espaço dinâmico e apropriado para a arte e para os elementos de uma cultura que se faz viva a cada arfar, inspirando, diante das leituras possíveis, os propósitos desses ambientes culturais no presente.

No exercício típico da respiração contínua, os museus mantêm sua faceta de reinvenção, adaptando-se ao contexto exposto e alinhando-se aos conceitos hodiernos de redes, de distribuição e da sociedade contemporânea, pulmão do seu fazer. Como expressa Frieling (2014), “o museu tornou-se de facto um local produtivo de re-visão das condições e dos contextos mutáveis de cada trabalho que envolva variáveis” (p. 164). Uma atualização constante com práticas discursivas, colaborativas, cooperativas, críticas em comutação com práticas contemplativas, históricas e de análises.

Ainda assim, os museus de hoje – como tudo o mais – estão se confrontando com os desafios da era digital. Ninguém sabe se os museus sobreviverão a esses desafios, e em que grau seu modelo tradicional terá de ser revisto para se adequar melhor à nova ordem mundial (QUARANTA, 2014, p. 235).

Quaranta (2014), observando o contexto tecnológico atual, de certa forma prevê o possível desaparecimento dos museus de modelo tradicional, diante da inadequação às demandas socioculturais. Vários museus têm avançado nesta era de conectividade e mobilidade, tomando o conceito de rede para sua formatação. “Acreditamos que a visão de rede trará mudanças para a história da arte e museologia, como já vem ocorrendo em outros segmentos da história e da arqueologia” (CANETTI, 2014, p. 203). A autora, embasada em outros autores que já modelam este pensamento, considera que o interesse na nova proposta em rede impulsionou uma revolução, seja na forma de organização, seja na forma de acesso sobre o sistema e circuito de arte.

Neste processo de evolução contínua, os museus, que poderiam ser considerados extensão da nossa memória na sociedade histórica, vem sendo potencializados. A memória pode ser registrada não somente por documentos, mas por inumeráveis suportes tecnológicos, cada vez mais compactos e com maior capacidade de armazenamento.

A ideia de fluxo, manifestada nos museus em rede, propõe mecanismos de funcionamento interativo e interdisciplinar, o que possibilita interagir com sua própria estrutura em núcleos e, simultaneamente, fora de sua estrutura. O grau de conexão é resultado da união de um conjunto de atores. Uma interação com pessoas, objetos, contextos culturais, aspectos históricos, práticas artísticas, espaços, eventos, tecnologias, projetos e experiências.

## **Conclusão**

A partir das perspectivas apresentadas será possível inferir, e não exatamente concluir, que os museus sofrem impactos severos em nosso tempo, resguardada a assertiva de quem também foram impactados em vários outros tempos, pela tecnologia, gerando, hodiernamente, mudanças em no mínimo dois aspectos, a saber a inserção de dispositivos tecnológicos que permitam ao público frequentador uma melhor abordagem dos objetos expostos, conformando-se



enquanto sentido operacional expográfico, e de modo mais conceitual, a estruturação dos espaços de modo a proverem uma experiência singularizada, extrapolando as posturas contemplativas que marcaram estes espaços desde o século XVIII.

De outra sorte, e em função desta última característica, elementos como interatividade e ludicidade se alinham com perspectivas da arte contemporânea, como a arte participacionista, a interativa, a cinética e a computacional, bem como expressões como as instalações e suas derivações, como interativas e videográficas, buscando envolver o fruidor em uma condição sensória ampliada, sinestésica.

Os museus, embora registrem o passado e o presente, estão com uma mirada para o futuro, tecendo redes espaço-temporais a partir dos objetos que são expostos e do modo que o são, e mesmo se organizando em rede, tendência verificada na contemporaneidade. A rede, formatação desse novo modelo museológico, transmite a ideia de fluxo e desestabilização, algo que também caracteriza nossa época. As conexões são tecidas como propostas renováveis, pois toda e qualquer atividade de atores muda o cenário e a si mesmos.

A dialogicidade entre humanos e não humanos se instaura nesse cenário, propício agora ao diálogo interativo. Restará, ainda, o desafio de mapear as formações, cujas instabilidades deslancham em imprevisíveis dinâmicas, em que cada entidade atuante desempenha seu papel na e em rede.

## Referências

CÂNDIDO, Manuelina Maria Duarte. *Gestão de museus, um desafio contemporâneo*: diagnóstico museológico e planejamento. 2ª ed. Porto Alegre: Medianiz, 2014.

CANETTI, Patricia Kunst. Análise e visualização de eventos de arte como rede social. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives*. -- 1. ed. -- São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

DEWEY, John. *Arte como Experiência*; org. Jo Ann Boydston; tradução Vera Ribeiro. – São Paulo: Martins Fontes, 2010. – (Coleção Todas as Artes).

FOGLIANO, Fernando. Processos interativos pelo viés da prática artística. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.

FOSTER, Hal. *Museus sem fim: Não param de surgir instituições de arte mundo afora. Mas para quê?* In: Revista Piauí. Edição 105. Junho de 2015.

FRIELING, Rudolf. Os passados como futuro: o museu como produtor e artista. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives*. -- 1. ed. -- São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

QUARANTA, Domenico. Salvo pela cópia: webcoleccionismo e preservação de obras de arte digital. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais = Possible futures: art, museums and digital archives*. São Paulo: Petrópolis: Edusp, 2014.

ROCHA, Cleomar. Rotinas e rupturas na arte: poéticas tecnológicas contemporâneas. In ABONIZIO, Juliana (org.). *Pesquisa e produção do conhecimento no contemporâneo: Rotinas e rupturas*. Cuiabá: EdUFMT, 2015.