



VI Simpósio Nacional de HISTÓRIA CULTURAL

Escritas da História: Ver - Sentir - Narrar

ARTE NA SOCIEDADE HÍBRIDA: A EXPERIÊNCIA DOS MUSEUS VIRTUAIS*

Ana Carolina Rigoni Carmo**
Eduardo Fofonca***

Quando o computador pessoal apareceu nos anos 1970, não era possível imaginar que as mais renomadas obras de arte poderiam ser acessadas a partir dele. Tecnologia e arte pareciam estar apartadas por uma grande fronteira, que diferenciava a lógica computacional da experiência estética.

Com o tempo, esta visão modificou-se. No fim da década de 1980 surgiu a Internet - que começou a se popularizar cerca de dez anos depois - permitindo a comunicação interativa, indo além dos recursos do rádio e da televisão. Castells (1999) àquela época já indicava que a Grande Rede possibilitava inovações tão significativas

* Este trabalho foi inicialmente desenvolvido na disciplina “Educação na Sociedade híbrida: o potencial de aprendizagem no ciberespaço”, ministrada pela professora Maria de los Dolores Jimenez Peña na Universidade Presbiteriana Mackenzie – SP, durante o primeiro semestre de 2012.

** Doutoranda em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie-SP; Mestre em Filosofia Moderna e Contemporânea (Estética) pela UERJ; Especialista em Psicologia Junguiana pelo IBMR-RJ; Bacharel e Licenciada em Filosofia pela UERJ; Bacharel, Licenciada e Psicóloga pela UERJ.

*** Doutorando em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie-SP; Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná; Especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Lit. Brasileira pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná; Especialista em Educação Especial e Educação Inclusiva pela Universidade Federal do Paraná; Licenciado em Letras pela Universidade Estadual do Paraná.

no campo da comunicação e da linguagem, que havia promovido uma revolução social comparável ao advento da escrita alfabética pelos gregos, por volta do ano 700 a.C.

O início do século XXI é marcado pelo progressivo barateamento dos dispositivos portáteis com acesso à rede (netbooks, celulares e tablets) e pela difusão da Banda Larga (inclusive gratuita, em espaços públicos). Atualmente, a Internet é parte indissociável da vida em nossa cultura, abarcando o campo dos relacionamentos, da informação, da educação e da arte.

DEFINIÇÕES DE SOCIEDADE E A SOCIEDADE HÍBRIDA

Muitos autores do campo das Ciências Humanas (sociólogos, filósofos, historiadores) tentaram cunhar denominações que clarificassem o foco da sociedade onde viveram. Entre as teorizações contemporâneas, percebemos a ênfase dada à questão da técnica e do saber como marcos indissociáveis da cultura.

O termo “Sociedade do Conhecimento” surgiu no âmbito do mundo pós-industrial, da década de 1960. De acordo com teóricos como Peter Drucker, nessa etapa a produção e organização do conhecimento tornaram-se fundamentais ao desenvolvimento social. A especialização do saber é fator de grande relevância, sendo sua produção e gestão grandes temas, que percorrem as áreas da administração, das ciências e da educação. O conhecimento passa a ser visto como fonte transformadora da sociedade, capaz inclusive de modificar as bases legitimadoras do poder.

A denominação “Sociedade da Informação” enfatizou os aspectos tecnológicos e seus efeitos sobre a sociedade do conhecimento. Nela, o desenvolvimento atrela-se fundamentalmente ao amplo acesso às TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), que hoje são instrumentos indispensáveis às interações pessoais, profissionais e culturais. Manuel Castells já anunciava em 1996 que “o surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura.” (1999, P.414)

O sociólogo polonês Zygmunt Bauman nomeou o tempo presente de “Modernidade líquida”, enfatizando a inconstância e a veloz mobilidade da cultura, das

relações sociais, das crenças e até das relações amorosas. Sua visão aponta para o primado da lógica do consumo, numa sociedade onde o prazer imediato e a efemeridade são desejáveis. Na liquefação da modernidade, a flexibilidade dos indivíduos é característica valorizada tanto pelo mercado de trabalho, quanto pela sociedade em geral. Com rapidez, emergem mudanças. Aqueles que não acompanham são excluídos, pois ficam à parte do fluxo de informações.

Pensando conjuntamente a crítica de Bauman aos inconstantes fluxos com o destaque dado ao conhecimento pelos demais teóricos, não é possível ignorar o impacto da informática e de seus recursos, ao cunhar uma definição de sociedade. No século XXI o marco computacional possibilitou novas relações sociais e acesso à informação ampliada, através de dispositivos móveis.

Nesse contexto surge o termo “Sociedade Híbrida”, que demonstra a mixagem da cultura atual com o mundo da informática. De acordo com o Dicionário Michaelis Online, o vocábulo “híbrido” aponta para as seguintes significações:

Híbrido - adj (lat híbrida ou hybrida) 1 Diz-se do indivíduo que resulta do cruzamento de dois genitores de espécies, raças ou variedades diferentes. 2 Derivado de fontes dessemelhantes. 3 Que está composto de elementos diferentes ou incôngruos. 4 Gram Composto de elementos provenientes de línguas diversas: Vocábulo híbrido, língua híbrida. sm Animal ou planta híbridos. (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br>> Acesso em: 01 maio 2012.)

Ao analisar os sentidos expostos, é possível compreender que uma sociedade híbrida é aquela composta de duas fontes ou elementos distintos, que geram nova singularidade: humano e máquina, indivíduo e cibercultura, sujeito e tecnologias da informação.

Dos binômios apresentados desponta um novo paradigma, no qual a tecnologia é serviço dos mais desejáveis e fundamentais para o cotidiano, tornando-se indissociável deste. Segundo Eurídice Cabañes Martínez, a sociedade híbrida define-se como ‘marco computacional que se baseia na convivência de máquinas e humanos na sociedade virtual. Esta sociedade é igualitária, tanto que não há distinções entre humano ou artificial.’ (VÁSQUEZ, Lilly Soto. *De la sociedad del conocimiento hacia la sociedad híbrida*. Disponível em <<http://www.slideshare.net/lili369/de-la-sociedad-del-conocimiento-hacia-la-sociedad-hibrida>>. Acesso em: 01 maio 2012.)

Desponta uma nova forma de subjetivação, que leva em conta a existência das interações no ciberespaço: a *tecno-pessoa*. Não é mais possível desconsiderar as conexões estabelecidas *on-line*, pois elas compõem as personalidades e trajetórias dos sujeitos do século XXI.

O hibridismo rompe definitivamente as distinções estabelecidas entre mundo real e virtual, visto ser inviável determinar uma fronteira entre eles. Outros muros são derrubados com a ampliação das interações comunicacionais entre culturas. A partir do maior acesso à informação, o conhecimento torna-se mais “democrático”, possibilitando transformações. No campo educacional, por exemplo, a aprendizagem colaborativa emerge como possibilidade de interação sem a presença física do outro (rompendo com o velho modelo do “trabalho em grupo” escolar, que agora envolve competências diversas).

Numa cultura atravessada pelas interações computacionais e que transforma-se incessantemente, torna-se relevante refletir sobre o estatuto da arte, seu espaço na cibercultura e as formas de divulgação desse saber hoje.

4

O CIBERESPAÇO E A EXPERIÊNCIA DA ARTE

O ciberespaço é um meio de comunicação aberto, criado a partir da interconexão de computadores espalhados ao redor do mundo que, sob a forma de rede, transporta informações e armazena dados.

Dentre as informações que nele circulam, temos aquelas relativas ao campo da arte: imagens, músicas, vídeos, biografias de artistas, análises estéticas, dentre outros. No campo das artes plásticas, a Internet traz uma revitalização à velha ideia de contemplação.

Até o século passado, o contato com a arte podia ser feito basicamente a partir de duas formas: na visita a um museu ou através de livros e manuais. Obviamente, o acesso a esse tipo de informação permanecia restrito a poucos indivíduos (principalmente àqueles dos grandes centros urbanos, que ainda assim tinham contato com número reduzido de objetos de arte), sendo a atualização das informações lenta e precária. Obras renomadas só podiam ser contempladas presencialmente por aqueles

que dispusessem de condições para visitar os grandes museus da Europa. Poucas exposições de grandiosidade transitavam por solo brasileiro, tornando assim mais escasso o contato do grande público com o objeto artístico.

Certamente, a experiência de contemplação da obra em um museu é única e especial. Entretanto, sendo essa possibilidade ainda restrita a poucos sujeitos e limitada a pequenos acervos, é importante analisar a relevância e o impacto da experiência nos museus no ciberespaço, mesmo sendo este um campo de análise recente e polêmico.

OS WEBMUSEUS E O GOOGLE ART PROJECT

Os museus virtuais começaram como meros sites de imagens. O Web Museum - existente desde 1994 - é prova disso, pouco tendo sido atualizado desde então. Os *websites* de museus renomados (como o Louvre) iniciaram com informações sobre suas coleções e exposições temporárias, disponibilizando a princípio um reduzido acervo.

Dentre os museus disponíveis atualmente no ciberespaço, destaca-se um grandioso projeto, que abriga representantes das mais importantes salas de exposição do mundo. O *Google Art Project* abrange atualmente 151 museus em 40 países, com mais de 30 mil obras. Entre esses, destacam-se o Museu de Orsay, o Palácio de Versailles (França), o MoMa (Museum de Modern Art), o Metropolitan (EUA), além de muitos outros. Desse total, dez encontram-se na América Latina e dois no Brasil – a Pinacoteca do Estado e o MAM, ambos de São Paulo - que iniciaram sua participação em abril de 2012.

No *Google Art Project* é possível navegar pelos museus, explorando detalhes das telas (retratadas em alta definição), visualizar em *slideshow* os acervos, compartilhar obras em redes sociais como Twitter e Facebook, criar coleções pessoais, além de assistir vídeos explicativos sobre algumas obras. Visando aproximar a experiência da visita ao espaço físico originário, é possível “caminhar” pelos andares dos centros de exposição espalhados pelo mundo, numa simulação possibilitada pelos registros do robô Trolley¹.

¹ É uma adaptação daquele usado pelo Google para a visualização de ruas (*Street View*), do *Google Maps*.

O projeto não tem finalidade financeira, apenas pedagógica. Visa aumentar a acessibilidade aos mais importantes acervos mundiais. Uma versão do site para tablets com Android já encontra-se disponibilizada e em breve o *Google Art Project* poderá ser visualizado em Ipad.

Os museus virtuais apresentam alguns diferenciais. Um é a **qualidade de definição** das imagens, que possibilita observação mais aprimorada dos detalhes das obras (além de minimizar eventuais transtornos na visão, como a interferência de espectadores em exposições lotadas). A **gratuidade da experiência** e a **transposição do espaço geográfico** pela possibilidade de acesso a dados à distância são duas revoluções trazidas pelos web museus.

Contanto, a **capacidade de interatividade com a obra é reduzida** (ou talvez nula), na forma como os museus virtuais hoje se apresentam. Sabe-se que na arte contemporânea a experiência e a participação são aspectos em destaque. Na web - por enquanto, com os recursos técnicos disponíveis - apenas a contemplação é possível.

Outro aspecto negativo é a **falta do impacto que causam as proporções** dos objetos artísticos. Numa visita presencial, muitas obras surpreendem pela pequenez (como a Mona Lisa, de Da Vinci, apenas grande na fama), outras pela grandiosidade (como os murais de Diego Riviera). No ciberespaço, as dimensões adequam-se ao tamanho da tela do computador. Um quadro não pode ser maior do que seu observador, impossibilitando a sensação de pequenez, quase insignificância, que algumas telas nos apresentam. Com isso, o artista não pode utilizar o atributo da extensão para impactar o sujeito que contempla.

É notório que a Internet possibilita o acesso a muitas informações de forma rápida. Esse facilitador pode certamente ampliar o contato com a arte, em suas múltiplas formas, de modo significativo. O barateamento da Banda Larga e a popularização dos dispositivos móveis permitem sua maior divulgação, antes restrita ao espaço de centros culturais. Contanto, as diferenças citadas entre a visita a um museu de tijolos e a um web museu tornam a qualidade dessas experiências distintas para o público?

A EXPERIÊNCIA NO ESPAÇO VIRTUAL

De acordo com Maurice Merleau-Ponty, a experiência do homem no mundo é possível através do corpo. Portanto sua teoria da percepção é na realidade uma filosofia do corpo. Para o filósofo, “olhar um objeto é entranhar-se nele”. (1969, P.82)

O corpo é um organismo. Isso significa dizer que não é um composto de partes, estranhas umas às outras, mas de componentes solidários, que formam um todo indecomponível. Ele é uma experiência viva, que não se distingue do mundo, mas funde-se a ele. O conhecimento não efetiva-se na relação entre um sujeito cognoscente e um objeto cognoscível – como conceituavam os filósofos até a modernidade - mas na vivência dialética do corpo-no-mundo. Este é lugar de manifestação de sentido. A coisa percebida não apresenta-se como um conceito ou Ideia (no sentido platônico), mas é um objeto da consciência que exprime uma significação, situada no espaço e no tempo, relacionada a uma existência.

Portanto, este organismo, quando entra em contato com um objeto de arte, funde-se a ele, visto que ambos coabitam a mesma realidade. O sentido atribuído pelo corpo é o mesmo a um quadro na parede ou à sua reprodução na tela do computador. As duas possibilidades oferecem dado idêntico à percepção. Cores, formas e técnicas apresentam-se ao olho através da tela (do quadro ou do computador, curiosamente a mesma palavra serve para designar ambas).

O que parece distinguir as experiências são os contextos dentro das quais elas acontecem. A visita a um museu é revestida de certa expectativa, horas de um dia são dedicadas exclusivamente a essa atividade, um deslocamento é necessário até o espaço físico desejado. Já a visita *on-line* pode ocorrer simultaneamente a atividades cotidianas: durante um bate-papo com amigos, uma leitura de notícias ou mesmo no expediente de trabalho. Pode durar horas ou apenas um minuto, pois as informações estão na rede e podem ser retomadas a qualquer momento.

Somente o aspecto psicológico destoa, ao compararmos as experiências. Como cada vivência é particular e envolve componentes psíquicos específicos, não é possível fixar distinções nem prever comportamentos no caso das interações *on-line*.

Em um passado não muito distante - quando a Internet possuía um espaço determinado na vida de poucos indivíduos - era comum diferenciar experiências no âmbito “virtual” do “real”. Na atualidade, sendo a Grande Rede parte integrante da cultura, não é possível segregar a existência no ciberespaço do mundo. Não existe “dentro” nem “fora”, mas uma totalidade onde tecnologias estão integradas ao cotidiano².

O virtual não representa uma oposição ao real, pois isso configuraria um estatuto de falsidade ao primeiro. **O virtual se distingue do atual**, pois é pura potência, fonte incessante e imprevisível de atualizações. **Um museu virtual é entidade desterritorializada**, que pode se manifestar em diversos tempos e espaços, sem a eles estar preso, não sendo nem mais, nem menos real que um museu de tijolos.

Outra controvérsia diz respeito à técnica. Enquanto os saudosistas atribuem a ela todo o mal de nossos tempos, os pós-modernos a indicam como salvação para quaisquer conflitos. Entretanto, as implicações da nova cultura - impactada pela Internet e as novas formas de comunicação - não podem ser vistas como absolutamente positivas ou negativas, mas dependem do espaço que a sociedade atribui a elas:

Nem a salvação nem a perdição residem na técnica. Sempre ambivalentes, as técnicas projetam no mundo material nossas emoções, intenções e projetos. Os instrumentos que construímos nos dão poderes mas, coletivamente responsáveis, a escolha está em nossas mãos. (LEVY, 1999, P.16-17)

Segundo Levy, se a técnica é invenção humana, fruto da cultura, não pode ser considerada um fator externo, que altere a realidade de forma mágica. Além disso, ela não é boa, nem má, nem neutra (visto que interfere no campo do possível, ampliando ou restringindo-o). Seus usos são imprevisíveis, pois dependem da liberdade dos indivíduos que a ela têm acesso. Por exemplo, a simples existência de museus virtuais não populariza a arte, pois dependerá do interesse dos sujeitos em buscar e assimilar suas informações.

² Esta integração - visão que supera as dicotomias - é trazida tanto pelo conceito de Sociedade Híbrida, quanto pelo de Corpo para Merleau-Ponty.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cibercultura é o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p.17). A arte integra a sociedade desde os mais remotos tempos, antes mesmo do impacto da técnica. Hoje ela participa da cibercultura. As possibilidades trazidas pela multimídia ampliaram a divulgação da arte, criando um espaço de informação antes inacessível à maioria do público.

A experiência artística possível no ciberespaço não representa prejuízo aos espectadores, tampouco avanço na área. Apresenta uma nova maneira de divulgação da informação, que inclui diferenciada forma de contemplação do objeto artístico. O virtual multiplica as oportunidades de atualização do real.

Os web museus tentam, por um lado, aproximar a experiência *on-line* do espaço físico concreto. Por outro, vão além deste: oferecem possibilidades de interação, detalhamento visual e informações variadas sobre arte através de hipertextos. Isso permite a criação de percursos diversos dentro de um mesmo museu virtual, de acordo com gostos pessoais e focos de interesse.

Na Sociedade Híbrida não cabe a hierarquização entre a “experiência real” de visita a um museu físico e a “experiência virtual” no espaço da nuvem. Ambas tem suas especificidades, vantagens e desvantagens. O mais relevante é nos atermos ao fato que tais possibilidades permitem ampliar a acessibilidade à contemplação estética e convidam indivíduos a participar do mundo da arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

Dicionário Michaelis de Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>> Acesso em: 01 maio 2012.

Google Art Project – Disponível em <<http://www.googleartproject.com>> Acesso em: 14 junho 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo, Editora 34, 1999.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phénoménologie de la perception**. Paris, Gallimard, 1969.

PEÑA, Maria de los Dolores J. **Sociedade híbrida – linha do tempo** (slides). Disponível em: <<http://www.slideshare.net/mariloli>>. Acesso em: 24 abril 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**, São Paulo: Paulus, 2004.

VÁSQUEZ, Lilly Soto. **De la sociedad del conocimiento hacia la sociedad híbrida**. (slides) Disponível em: <<http://www.slideshare.net/lili369/de-la-sociedad-del-conocimiento-hacia-la-sociedad-hibrida>> Acesso em: 01 maio 2012.

Web Museum – Paris. Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/wm/>> Acesso em: 01 maio 2012.

Ztop – Notícias. Disponível em: <<http://ztop.com.br/2012/04/03/google-art-project-chega-ao-brasil-e-a-mais-de-150-museus-no-mundo/>> Acesso em: 24 abril 2012.

Disponível em: <<http://ztop.com.br/2012/04/03/google-art-project-o-carrinho-de-mao-que-entra-nos-museus/>> Acesso em: 24 abril 2012.