



OS MUSEUS EM AMBIENTE VIRTUAL: ACESSO A CULTURA E EDUCAÇÃO A UM CLICK DE DISTÂNCIA

CAROLINA FOGAÇA TENOTTI¹;
ÚRSULA ROSA DA SILVA²

¹*Universidade Federal de Pelotas / UFPel – c.fogacatenotti@gmail.com*

² *Universidade Federal de Pelotas / UFPel – ursularsilva@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é parte da pesquisa desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em artes visuais/PPGAVI da Universidade Federal de Pelotas visa fazer uma breve análise com base nos criterios de expografia em ambiente virtual de 3 (três) museus que se fazem presentes no meio digital.

MALG – Museu de arte Leopoldo Gotuzzo, museu de arte, ligado a Universidade Federal de Pelotas, com sede física em Pelotas/RS; MuDI – Museu Diários do Isolamento, museu de ciências, ligado a Universidade Federal de Pelotas, com sede virtual; Galleria degli Uffizi – Um dos museus mais importantes do mundo, abrigando obras de arte de nomes imporantes do Renascimento italiano, localizado em Florença/Itália.

Trazendo à discussão a migração, inclusão, ou surgimento de museus em espaços virtuais, bem como, os benefícios que a facilidade de acesso a esses ambientes podem trazer aos visitantes e pesquisadores.

2. METODOLOGIA

O apresenta trabalho traz uma analise do ambiente virtual de 3 (três) museus distintos, MALG – Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo; MuDI – Museu Diários do Isolamento; Galleria degli Uffizi – museu situado em Florença.

Durante a pandemia de covid-19 os espaços precisaram se readaptar e se reinventar. Durante esse período se viu um crescimento instituições que ingressaram em ambiente virtual, seja com sede principal ou como uma extensão de seu espaço físico. Nos casos trazidos nesse momento, veremos 3 (três) diferentes abordagens de instituições museais, e o que cada uma nos agraga de experiência.



3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

MALG, museu institucional vinculado a Universidade Federal de Pelotas – UFPel, utilizou de seu site – já existente no antes da pandemia – para propor ações curatoriais em ambiente virtual (figura 1), visando potencializar e ressemantizar seu acervo – tendo em vista que até o presente momento desse trabalho (ano de 2021) a instituição segue com as portas fechadas – deste modo, a partir dessas ações virtuais, no site e nas redes sociais, se faz possível uma garantia de vínculo com o visitante.

MuDI, tem uma abordagem diferente. O Museu Diários do Isolamento (figura 2), que também é um museu institucional ligado a UFPel, surgiu durante a pandemia de covid-19, com a missão de salvaguardar as memórias da pandemia e combater as *fake news* a partir da divulgação científica. Sua sede é completamente virtual, um museu que nasceu dentro da cibercultura (LEVY, 2010), proporcionando aos visitantes interação com a instituição e com o acervo a partir das redes sociais e também do próprio site.



Figura 1: Ação curatorial virtual MALG.
Fonte: wp.ufpel.edu.br/malg/



Figura 2: Página inicial MuDI em ambiente virtual.
Fonte: Acervo do MuDI - Museu Diários do Isolamento.

Galleria degli Uffizi (figura 3 e 4), entra aqui como um contraponto a esses dois museus. Tratando-se de um dos museus mais importantes do mundo, localizado em Florença, abrigando grandes nomes do Renascimento italiano. Uffizi aposta em seu site em uma proposta de visitação 3D, onde é possível percorrer sala a sala, e visualizar o conjunto todo da expografia – como um emulador do espaço físico.

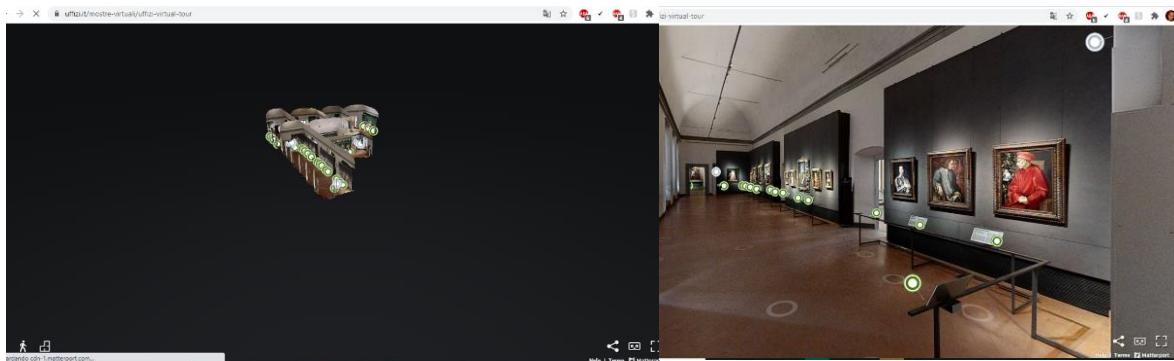


Figura 3: Tour virtual Uffizi Gallerie. 2020 fonte: <https://www.uffizi.it/mostre-virtuali/uffizi-virtual-tour>

Figura 4: Captura de tela do tour virtual Uffizi Gallerie, primeira sala. 2020. Fonte: <https://www.uffizi.it/mostre-virtuali/uffizi-virtual-tour>

[...] Já há muitos anos discute-se, mesmo para as mais tradicionais exposições, a adequação de determinadas mídias ou suportes a determinados propósitos. Agora a mesma questão deve ser aplicada às novas tecnologias: que mídias servem a que mensagem? (CHELINI, 2012, p.62)

Chelini nos traz a tona o questionamento sobre as novas tecnologias, e durante a realidade vivida durante a pandemia os museus foram se readaptando, de forma que quase se pode visita-los como em um realidade virtual – RV. Tendo em vista que trouxemos 2 (dois) museus institucionais para essa discussão, precisamos pensar também no caráter educacional dos mesmos.

O museu físico está para o objeto assim como o museu do ciberespaço está para a informação. Ao transformar (...) a informação e torna-la acessível a um público diversificado, o que deve ser feito com recursos e ferramentas que façam com que essa informação se torne conhecimento, o museu virtual em rede torna-se ativa culturalmente (JAHN, 2016, p.56)

Esses museus incluídos na cibercultura (LEVY, 2010) proporcionam uma maior aproximação do público, de forma que a visita e o acesso a informação, cultura e toda experiência ficam a distância de um *click*.

4. CONCLUSÕES

Tendo em vista o grande potencial histórico, científico, artístico e cultural das instituições museais, podemos ver essas migrações, adaptações e até surgimento dos museus em ambiente virtual de forma positiva. Os museus ligados a UFPel – apesar de recursos limitados – executaram e continuam executando suas ações na virtualidade de forma a agregar mais conhecimento e aproximar mais seu público.



Por fim, observa-se também, que os museus virtuais além de grande valia ao público visitante, ainda podem agregar – no caso dos museus institucionais – na formação dos discentes. Extimulando a pesquisa e inovação nesse nicho de museus virtuais.

O museu virtual é uma realidade nova na museologia, mas existem poucos estudos sobre a temática, embora se tivesse assistido nos últimos anos a uma proliferação do uso do conceito. Muitas vezes o que é intitulado de museu virtual é apenas um site informativo sobre as actividades do museu, esquecendo as potencialidades e novas perspectivas das TICface aos museus, em especial na forma como expõem os objectos e comunicam com o público (MUCHACHO, 2005, p.580).

A pesar do texto da autora datar de 2005, na realidade, os museus virtuais continuam sendo uma novidade, e sua conceituação ainda é recente, ainda não existe um padrão pré-estabelecido para o formato ou atividades dos mesmo. Até o presente momento, pode-se enaltecer a importância do bom uso desses espaços virtuais, possibilitando assim o acesso a um público maior e mais diverso, levando o acesso a cultura e informação a longas distâncias.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHELINI, Maria Júlia Estefânia. NOVAS TECNOLOGIAS PARA... NOVAS (?) EXPOGRAFIAS. **Museologia & interdisciplinaridade**, v.1, n.2, p. 59 – 71, jul/dez. 2012. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/download/12655/11057>.

JAHN, Alena Rizi Marmo. **O museu que nunca fecha: a exposição virtual digital como um programa de ação educativa**. Tese (doutorado em Artes Visuais). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo. 285f.

LEVÝ, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MUCHACHO, Rute. **Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre público e o objeto museológico**. In: Livro de Actas – 4º SOPCOM. Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Lisboa. p. 1540 – 1547. 2005.

museudiariosdoisolamento.wordpress.com/

wp.ufpel.edu.br/malg/

www.uffizi.it/