

MUSEUS EM TRANSFORMAÇÃO: As Ciberexposições durante a Pandemia na Covid-19 nos museus universitários do Rio Grande do Sul

LEONARDO MONTEIRO ALVES¹; VANESSA BARROZO TEIXEIRA AQUINO²

¹Universidade Federal do Rio Grande do Sul – leoalves1993@hotmail.com

²Universidade Federal do Rio Grande do Sul – vanessa.barrozo@ufrgs.br

1. INTRODUÇÃO

No ano de 2020, enfrentamos uma mudança sem precedentes na interação das pessoas com a cultura devido às restrições impostas pela pandemia da Covid-19. Somente em 2023, foi declarado pela Organização Mundial da Saúde (OMS), o fim da pandemia. Durante esse período, as instituições museológicas se viram obrigadas a suspender suas atividades presenciais devido às preocupações com a saúde pública. No entanto, o ciberespaço emergiu como uma plataforma vital para conectar as pessoas ao patrimônio cultural por meio de atividades realizadas digitalmente.

Nesse contexto, no biênio 2020/2021, o projeto de pesquisa "Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas", vinculado ao Curso de Bacharelado em Museologia da UFRGS, dedicou-se a investigar as estratégias tomadas pelos museus gaúchos na realização das ações museológicas *online*, tendo como um dos enfoques, as ciberexposições.

A contemporaneidade é marcada pela imersão em um universo interconectado, fenômeno cultural conhecido como cibercultura. Conforme Lemos (2003), a cibercultura emerge da interação simbiótica entre a sociedade, sua cultura e as novas tecnologias, resultante da convergência das telecomunicações com a informática. Este encontro gera um novo paradigma cultural e social, essa é a realidade na qual os indivíduos estão ininterruptamente interligados por meio das tecnologias da informação, como *smartphones* e computadores pessoais, proporcionando acesso mútuo à *world wide web (internet)*. Essa interconexão revelou-se um vasto potencial a ser explorado pelo campo museal para a realização das atividades museais durante a pandemia. Além disso, outra vantagem que se revelou através do ciberespaço, segundo Quéau (2001, p. 98) procede do fato de que não apenas podemos criar "exposições" do nada, mas principalmente porque, de certa forma, podemos realmente "ocupar" o espaço. Essa transformação propicia a oferta de experiências expositivas inovadoras e enriquecedoras, consolidando assim um papel dinâmico e adaptativo dos museus no contexto digital.

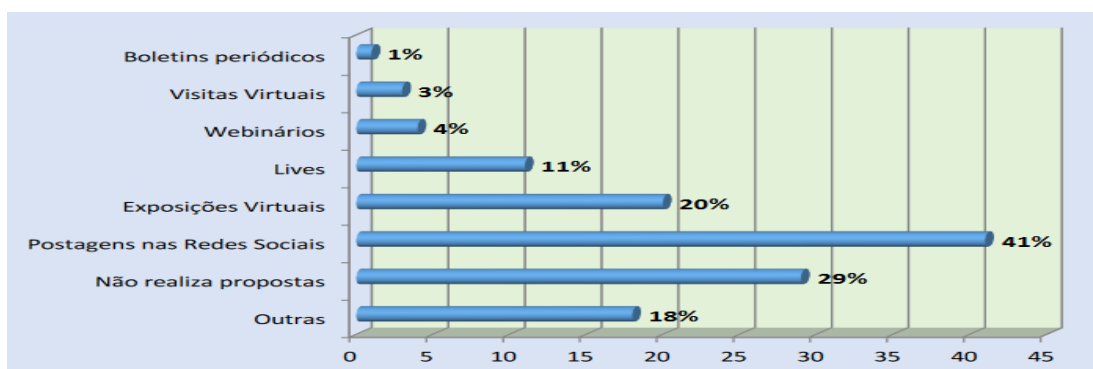
Para Desvallées e Mairesse (2013) a exposição museológica, vital no contexto dos museus, permite a comunicação e interação com o patrimônio por meio de objetos expostos, oferecendo experiências sensoriais e intelectuais aos visitantes. Enquanto a exposição tradicional se dá em ambientes físicos, a ciberexposição ocorre no âmbito digital, possibilitando a apresentação de objetos digitalizados e acessíveis por dispositivos eletrônicos.

Este estudo tem por objetivo identificar algumas das formas que se realizaram o fenômeno da ciberexposição durante o biênio na pandemia pelos museus gaúchos, através de três experiências de museus universitários: o Museu Antropológico Diretor Pestana, vinculado à Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ), o Museu de Ciências Naturais Carlos Ritter e o Museu das Coisas Banais, ambos pertencentes à Universidade Federal de Pelotas (UFPEL).

2. METODOLOGIA

A partir dos dados fornecidos no relatório “O Impacto da Covi-19 nos Museus do Rio Grande do Sul”¹, realizado em 2020 pelo Grupo de Trabalho (GT) Museus RS Mobilizados na Pandemia da Covid-19, que reuniu informações de 587 instituições museológicas cadastradas no Sistema Estadual de Museus RS (SEMRS), através de questionários via *Google Forms*. As perguntas geradoras para a pesquisa junto aos gestores das instituições gaúchas foram: “Atividades no período da pandemia?”, a qual 70% respondeu que estavam em atividade; e “Quais eram as propostas de ação desenvolvidas pela instituição durante a pandemia da Covid-19?” (Figura 1).

Figura 1 - Propostas de ação desenvolvidas pela instituição durante a pandemia da Covid-19



Fonte: GT Museu do RS Mobilizados na Pandemia da Covid-19.

Estes dados colaboram com a pesquisa e mapeamento feito pelo projeto de pesquisa “Forma & Conteúdo” nas instituições museológicas registradas no Sistema Estadual de Museus do Rio Grande do Sul (SEM/RS) e na Rede Nacional de Identificação de Museus (ReNIM) que enfrentaram o desafio da pandemia e se adaptaram digitalmente no biênio de 2020 e 2021. O mapeamento levantou 69 atividades realizadas no ciberespaço pelas instituições. As atividades foram divididas em 5 categorias para melhor distinção das atividades, sendo estas: “Comunicação”, “Educação Museal”, “Digitalização do Acervo”, “Ciberexposição” e a “Digitalização da Exposição” que se divide entre “Tour Virtual” e “Vídeo-Visitação”. Para este estudo, foram selecionadas 3 ciberexposições que utilizam plataformas distintas, sendo elas: *Adobe Express*, *Google Sites* e *Tainacan*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisou-se que as exposições das instituições estudadas diferiram devido à variedade de plataformas utilizadas para as ciberexposições. A inovação está na adaptação dessas plataformas, já que não há um padrão definido para tais exposições. A necessidade de manter atividades durante a pandemia levou as

¹ Foram utilizados como base para o relatório a resposta de 80 questionários respondidos pelas 7 regiões museológicas do Rio Grande do Sul entre maio e julho de 2020.

² Pergunta que aceitava múltiplas escolhas, sendo que a segunda atividade mais votada, com 20% dos votos, foi a realização de exposições virtuais.

instituições a agir de forma rápida, visando não comprometer a qualidade técnica das ciberexposições.

O Museu de Antropologia Diretor Pestana adotou a plataforma *Google Sites* para criar uma página onde hospedou a sua ciberexposição “A CIÊNCIA EXPLICA! DESMISTIFICANDO...”. A ferramenta da *Google* é utilizada para a criação de páginas *web* através de modelos de *layout* pré definidos, sem custos e oferece modelos versáteis para diferentes propósitos de criação de sites, permitindo personalização avançada com *HTML* e *JavaScript*. Utilizou um modelo versátil para criar a estrutura de fácil navegação com seções fixas no topo da página: “Início”, “Palestras”, “Ficha Técnica” e “Contato”, além de uma funcionalidade de pesquisa, incluindo um sistema de rolagem com o acesso às 8 salas expositivas.

Por sua vez, o Museu Carlos Ritter adotou a plataforma *Adobe Express*, uma ferramenta de design que oferece modelos personalizáveis e possibilita adaptação e compartilhamento em redes sociais, inclusive a criação de um site com domínio da *Adobe*. A ciberexposição “Transversalidade entre Ciência, Arte e Educação” é apresentada de forma linear, sem menus, e inicia com o texto curatorial contextualizando o tema da exposição. Durante a navegação, destacam-se alguns objetos digitalizados do museu para enriquecer a narrativa, e no final, é exibido a ficha técnica.

Já no caso do Museu das Coisas Banais, optou-se pelo uso da plataforma *Tainacan*, um *software* de código aberto para gerenciamento de acervos digitais. Reconhecida pela sua interface simples e intuitiva, permite a catalogação, preservação e compartilhamento de variadas coleções digitais. A ciberexposição “OBJETOS QUE APROXIMAM: DENTRO DE CASA” foi concebida com um design que simula a planta baixa de uma casa, facilitando a navegação. Os visitantes têm a opção de explorar diferentes cômodos da exposição. A página inicial apresenta o banner e o texto curatorial, seguidos pela apresentação dos 10 cômodos visitáveis, finalizando com a ficha técnica da exposição.

4. CONCLUSÕES

No âmbito deste estudo, é fundamental destacar que o fenômeno da ciberexposição, ou seja, a exposição realizada no ambiente digital, não é algo novo. O que se pode observar é que existem diversas maneiras de produzir e executar as ciberexposições, e que durante o período da pandemia essa prática pode ser observada de forma significativa. Cabendo ressaltar que nem tudo que foi denominado de exposição virtual pelas instituições analisadas, configura-se como uma ciberexposição.

A pesquisa está em andamento, e o próximo passo visa compreender melhor o cenário através de estudos qualitativos junto aos profissionais das instituições museológicas analisadas para entender as suas dificuldades neste processo, o que eles aprenderam e se pretendem dar continuidade a este fenômeno, pois este cenário inaugurou um horizonte de possibilidades para a Museologia contemporânea. Diante da oportunidade de transcender as fronteiras físicas dos museus tradicionais, a Museologia vislumbra a perspectiva de alcançar um público global. Essa transformação propicia a oferta de experiências expositivas inovadoras e enriquecedoras, consolidando assim um papel dinâmico e acessível dos museus no contexto digital.

No entanto, é crucial ressaltar e desmistificar que a ciberexposição não resulta na diminuição do número de visitantes de um museu. Conforme apontado

por Desvallées e Mairesse (2013), esse fenômeno não substitui a experiência de uma exposição tradicional. Pelo contrário, ele potencializa a comunicação dos museus tradicionais e democratiza o acesso aos acervos. Além disso, é fundamental aprofundar o estudo e a compreensão das estratégias de comunicação no ciberespaço. Conforme Leindecker *et al.* (2023) destacam, vivemos numa era em que o consumo *online* está se tornando cada vez mais ágil, condensando o entretenimento em poucos minutos. Essa dinâmica é observável também nos conteúdos culturais disponíveis na *internet*. A interação física com os objetos, a atmosfera do espaço e a interação social entre os visitantes são elementos que compõem a experiência singular de uma exposição tradicional e que podem não ser completamente reproduzidos em uma ciberexposição.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

13ª EXPOSIÇÃO CONHECER PARA PRESERVAR. MUSEU ANTROPOLÓGICO DIRETOR PESTANA. *In*: PET BIO UNIJUÍ. **Exposição virtual A CIÊNCIA EXPLICA! : DESMISTIFICANDO...** [S. l.], 2020. Disponível em: <https://sites.google.com/unijui.edu.br/desmistificando/in%C3%ADcio>. Acesso em: 15 ago. 2023.

18ª SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA & TECNOLOGIA. MUSEU DE CIÊNCIAS NATURAIS CARLOS RITTER. *In*: **Exposição Transversalidade entre Ciência, Arte e Educação**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://express.adobe.com/page/df6Bwuz0v3PDz/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

DESVALLÉES, A; MAIRESSE, F (ed.). **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2013. 100 p.
GT Museus do RS Mobilizados na Pandemia da Covid- 19. **O Impacto da Covid-19 nos Museus do Rio Grande do Sul**. Governo do Estado do Rio Grande do Sul, 2020. 18 p.

LEMONS, André. CIBERCULTURA. Alguns pontos para compreender a nossa época. *In*: Cunha, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003, p. 11 – 23.

LEINDECKER, G. MATTIA, G. MASSONI, L. AQUINO, V. PALMINOR MACHADO, E. Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital. **Museologia & Interdisciplinaridade**, [S. l.], v. 12, n. 23, p. 207–233, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/47797>. Acesso em: 04 set. 2023.

MUSEU DAS COISAS BANAIS. *In*: **Exposição Virtual “OBJETOS QUE APROXIMAM: DENTRO DE CASA”**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://museudascoisasbanais.com.br/exposicao/exposicao-objetos-que-aproxima-m/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

QUÉAU, Philippe. **O tempo do virtual**. *In*: PARENTE, André. (org.), **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2001, p. 91 – 99.