

Museus Virtuais

Silvia Meira (Doutora em História da Arte do século XX pela Universidade de Paris IV-Sorbonne. Professora de Pós-Graduação na área de Artes Visuais e seus efeitos na ECA-USP, Pesquisadora no Museu de Arte Contemporânea da USP, Coordenadora da Escola do MASP) – silmeira@usp.br

As possibilidades de visualização de uma obra de arte foram multiplicadas com a introdução dos meios eletrônicos. Definir e conceituar uma obra, por exemplo, pode se dar através de um processo interativo entre um Banco de Dados e o usuário de um computador, interessado em obter informações histórico-críticas a respeito de um artista ou de uma obra, não recorrendo ao espaço museológico. A linguagem da informática viabilizou este acréscimo informativo e visual com relação aos antigos acessos às obras em um espaço físico determinado ou através de um instrumento informativo estático como um catálogo, livro ou revista. "As telecomunicações geraram um dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento". O espaço físico ou geográfico ordinário e da temporalidade do relógio e do calendário, da narrativa clássica, se tornaram totalmente independentes do espaço - tempo de referência da virtualização. Transformado pelas redes eletrônicas, o padrão de comunicação atual incorporou novos modos de interação e introduziu uma outra configuração de relações subjetivas. O humano é convidado a passar para o outro lado da tela, a transportar-se para a chamada realidade ampliada. A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para se avaliar o grau da interatividade. "A sincronização substituiu a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo". Podemos pensar que se a função principal do museu não é a de conservar objetos concretos, mas de "por em cena" as formas apresentadas, é facilmente previsível que os museus do futuro se organizarão em torno de instalações de realidade virtual que permitam explorar suas coleções de maneira mais envolvente, enriquecedora, e mesmo mais inteligente. Serão exposições virtuais on-line, com obras quase vivas, que ocuparão o lugar das velhas e empoeiradas obras de arte e objetos de coleções tradicionais? Os novos estilos de comportamento encontrados na chamada "sociedade da mídia", ou seja, na sociedade do espetáculo, caracteriza-se pela utilização exacerbada de recursos eletrônicos sem que isto seja sinônimo de acesso ao conhecimento.



2º Contecsi

Congresso Internacional de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação
International Conference on Information Systems and Technology Management

01-03 de Junho de 2005

FEA USP São Paulo/SP Brasil