Arte e tecnologia: da idéia de reprodução técnica de Walter Benjamin às propostas de Museu Virtual*

Bruno Cesar Rodrigues** e Giulia Crippa***

Resumo

O presente artigo pretende observar as funções documental e artística da fotografia, bem como relacioná-las às noções de reprodução técnica/mecânica abordada por Walter Benjamin. Com base nisso, discutiremos o conceito de "museu virtual" que se tem apresentado na literatura desde meados da década de 1990, mais precisamente após o surgimento da Internet. Propomos que o museu virtual seria apenas o espaço na Internet que apresenta obras produzidas por meio de softwares, por e para o meio virtual. Em contrapartida, definimos os espaços virtuais que apresentam reproduções de fotografias de obras de arte tradicionais como Catálogos Hipertextuais.

Palavras-chave: museu virtual, reprodução técnica, Internet, documento, fotografia.

Introdução

Este artigo pretende observar as funções documental e artística da fotografia conforme o intuito das de Ciência da Informação e da Museologia, bem como relacioná-las às noções de reprodução técnica/mecânica abordada por

* Este artigo é revisão e ampliação de trabalho originalmente apresentado no XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XI ENANCIB 2010 e parte das reflexões de projeto de mestrado financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.
** Mestre em Ciência da Informação pela Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, Brasil (brunocesar.rodrigues@gmail.com).
*** Prof.ª Dra. no Departamento de Educação, Informação e Comunicação, da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo – Ribeirão Preto, Brasil e no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, Brasil (giuliac@ffclrp.usp.br).

configurações 8.indd 139 03-10-2012 16:23:15

Walter Benjamin. A partir daí, discutiremos o conceito de "museu virtual" que se tem apresentado na literatura desde meados da década de 1990, mais precisamente após o surgimento da Internet. Portanto, não se trata de um estudo aprofundado dos conceitos de Walter Benjamin, mas apenas algumas reflexões iniciais a partir do autor. Isto é, não pretendemos aqui desenvolver um estudo específico sobre as ideias benjaminianas de arte, mas, sim, utilizar seu ensaio como fonte de sugestões para a reflexão central desse artigo, ou seja: a ambiguidade presente nas atuais tecnologias em relação, de um lado, à arte e às suas reproduções e, do outro, à mediação que essas atuais tecnologias proporcionam por meio do uso de termos como "museu", em um contexto não mais de lugar mas de reprodução digital do mesmo.

As reflexões de Walter Benjamin a respeito das questões relacionadas à reprodução técnica nas artes são das primeiras décadas do século XX, condensadas principalmente em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. É neste texto que o autor busca focar a relação entre a técnica de reprodução da imagem, que se acelera ainda mais com o surgimento da fotografia, e a percepção dos públicos em relação à arte. Então, a inquietação principal de Benjamin (1994) era a nova relação que se estabelecia entre a fotografia, o objeto artístico e, finalmente, o público da obra de arte que transforma sua percepção de unicidade da mesma.

Cabe aqui diferenciar que uma coisa é falar de reprodução da imagem da obra de arte (objeto fotografado), outra, de uma fotografia enquanto obra de arte. No primeiro caso, a fotografia da obra de arte coloca-se na condição de documento, ou seja, apresenta sua função documental; já no segundo caso, a fotografia apresenta a função estética que desempenha. Assim, enquanto documento, a fotografia da obra de arte apenas tem a função de divulgação, disseminação da obra fotografada, e não se apresentar como uma reprodução da obra de arte. Dessa forma, a produção e/ou reprodução em larga escala dessas fotografias não prejudica a aura da obra de arte, proveniente da unicidade, segundo preceitos benjaminianos. Por outro lado, se a fotografia é a obra de arte, a produção e/ou reprodução em larga escala altera essa aura tanto proclamada pelo autor.

Outro ponto também importante de se abordar é quanto ao que os denominados "museus virtuais" apresentam em seus *sites*. Nestes, é comum observar as reproduções fotográficas de imagens de obras de arte tradicionais, como as pinturas, esculturas e gravuras, e é a partir daí que este artigo questiona essa denominação de "museu virtual". Como dizer que é "museu virtual" um *site* que traz reproduções de obras de arte tradicionais? Se for considerado como tal, poderiam ser os catálogos impressos igualmente denominados como "museus impressos"?

Quanto à questão da reprodução, a arte contemporânea não segue a mesma ideia de obras de arte anteriores: unicidade, e, assim, não pode ser considerada sua aura sem a produção e reprodução da obra de arte diversas vezes. Isso não se

restringe apenas à obra material, ao objeto artístico, mas também às fotografias enquanto arte. No âmbito das artes contemporâneas, as fotografias passam por uma indefinição classificatória na qual impera uma linha tênue entre a definição das mesmas enquanto arte ou documento, segundo Cristina Freire (1999). Para a autora, muitas fotografias tomadas como documentação da obra artística passaram a ser classificadas como arte por ser a única coisa que restou da obra ou mesmo por serem apenas elas a conseguirem adentrar os museus, visto que muitas obras de arte são intervenções no ambiente urbano ou outras localidades.

Enfim, se de um lado, frente às profundas inovações tecnológicas e de transformação dos próprios valores artísticos que, de alguma maneira, com elas se entrelaçaram, o ensaio de Benjamin torna-se, de certa forma, ultrapassado, por outro, a riqueza do mesmo ainda nos permite inúmeras reflexões, principalmente quanto à noção de reprodução técnica e de produção tecnológica no campo artístico. Mas há que se deixar claro que não se trata de um aprofundamento dos conceitos de Walter Benjamin, mas sim um entrelaçamento de suas ideias e os ambientes de difusão da arte que despontam nas últimas décadas e denominados como "museus virtuais".

Neste artigo, após uma retomada das principais reflexões benjaminianas, buscaremos, por meio de uma breve revisão da literatura, entender como se estruturam as definições possíveis de "museu virtual". Com base nisso, discutiremos em que medida a virtualidade do museu relaciona-se com as atuais tecnologias na produção artística e o quanto essas tecnologias tendem, na verdade, a transformar o próprio museu de arte contemporânea em lugar de guarda de documentação mais do que de obras de arte propriamente ditas.

1. Walter Benjamin e a reprodução técnica

Em seu ensaio *A obra de arte na época de sua reprodução técnica*, Walter Benjamin (1994) concentra sua atenção em algumas mudanças técnicas ocorridas nos processos de produção de imagens, que se refletem na própria percepção da unicidade da obra de arte até então não colocada em discussão. Como em boa parte de sua produção, o autor se volta, nesse texto, para o problema da modernidade, da percepção, da produção e consumo do objeto ou da expressão artística. Benjamin pretende, assim, avaliar os efeitos da produção e do consumo de massa, e da tecnologia moderna, sobre o *status* da obra de arte. As técnicas de reprodução de massa, fotografia e cinema, transformaram, com efeito, o entendimento, a produção, a concepção, a recepção e a percepção da obra de arte. Na medida em que o capitalismo estabeleceu novas formas de produção, passou a ter efeitos até mesmo na própria concepção cultural.

O primeiro problema levantado por esse texto, contido no próprio título, é: o que acontece àquele que contempla uma obra de arte na medida em que essa passa a ser produzida mecanicamente, ou seja, se torna imagem, ilustra-

ção? O problema permanece nos nossos dias, pois conhecemos boa parte dos fatos artísticos ou arquitetônicos somente a partir da mediação ilustrativa. Para Benjamin (1994), porém, é necessário, nesse ponto, distinguir entre as funções da obra de arte enquanto "valor cultural" (isto é: é um objeto que pertence a um conjunto de crenças, que faz parte de uma tradição, que entra no mundo de quem a observa) e um valor puramente expositivo, ou seja, em alguma medida, museal (Heinich, 2004). Benjamin observa que, com a reprodução mecânica de uma obra de arte, sua função cultural passa a faltar: a obra se torna uma mera imagem, um simples objeto desligado de valores profundos, que não faz mais parte daquilo que, para o autor, é a tradição. A partir do momento em que a obra de arte não é mais assumida em seu valor cultural, para Benjamin, ela perde seu valor de autenticidade, perde aquilo que o autor define como "aura". Tudo isso, afirma o autor, é o efeito do processo de secularização que investe também o destino da obra de arte: não importa mais sua autenticidade, sua unicidade, fato de ter sido uma experiência única. Ela se torna, simplesmente, um objeto em nossa frente que pode ser trocado por sua imagem. A obra de arte reproduzida apressa, portanto, também no mundo da expressão, o processo de secularização (Strinati, 1999).

Consideremos os efeitos que o aparecimento da fotografia teve no mundo das artes: a possibilidade de representar, a um preço cada vez mais baixo, todos os aspectos da realidade, obrigou os pintores a repensarem seus ofícios, com o resultado de originar novas fórmulas e técnicas, quais o impressionismo e o pós-impressionismo. Por sua vez, o público da arte massifica-se, abrangendo não mais somente os setores mais elevados do Antigo Regime, mas a burguesia vitoriosa que, nas palavras de Hannah Arendt (1991), quer se ver representada na obra de arte. Para Benjamin (1994: 166), conceitos tradicionais "como criatividade e gênio, validade eterna e estilo, forma e conteúdo" não fazem parte do novo modo de produção cultural, que consiste na reprodução técnica. Percebemos que, para ele, o modo de produção cultural foi "afetado" pelas reproduções técnicas das obras de arte. O autor afirma ainda que, em essência, a obra de arte é reprodutível, porém, o modo de reprodução técnica da obra de arte se representava como novo e se desenvolvia com intensidade crescente à época.

A reprodução, como Benjamin (1994) mesmo afirma, sempre ocorreu, mas é a partir da fotografia que ela passa a ser diferenciada. Por meio das técnicas de reprodução, as obras passam a ser pensadas e concebidas para as massas, visto que podem ser vistas e ouvidas em qualquer lugar e a qualquer momento. O modo de reprodução teve início com a xilogravura e seguiu-se com a chapa de cobre, água-forte e litografia, desde a Idade Média até o século XIX (Benjamin, 1994). A litografia foi bastante importante na reprodução, sendo uma etapa essencialmente nova para a época, corroborando com o estabelecimento das artes gráficas no mercado, utilizando-se de reproduções do cotidiano social. No entanto, a fotografia veio substituí-la.

A fotografia mostra ser, ainda hoje, um fator importante da reprodução de muitos dos produtos artístico-culturais quando se pensa na sua disponibilização da mesma para o acesso remoto ou, como no caso da arte contemporânea, o acesso à memória, por meio da documentação das obras, visto que, em boa parte, com as propostas da Arte Conceitual, as obras de arte da segunda metade do século XX, são, em partes ou completamente, efêmeras, contingenciais. Aliás, com a maior evolução tecnológica representada pela reprodução digital, até mesmo o processo fotográfico e sua parcial unicidade, representada pelo negativo no período da fotografia dita analógica, pode ser, e em grande maioria é, manipulável. Deste modo, as imagens podem tanto ser reproduzidas inúmeras vezes como o processo de difusão das mesmas pode ser maior e até mesmo instantâneo.

A reprodução de qualquer obra de arte (considerada, em sua materialidade, única) não possui o *status* de arte, por mais perfeita que ela seja (Benjamin, 1994). A obra original constitui-se historicamente e por meio de sua unicidade é possível observar as transformações ocorridas na mesma. O *status* de arte é determinado por elementos essenciais à obra: o aqui e agora e sua existência única. Em outra perspectiva, agora o da reprodução da obra de arte, cada reprodução é uma obra nova, com uma vida nova, diz Benjamin (1994). Então, é importante observar que, assim como a obra original, sua reprodução também passa por transformações físicas, que constituem sua história. Desse modo, por mais que seja uma reprodução, esta passa por processos semelhantes ao das obras originais.

> O aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto [...]. A esfera da autenticidade, como um todo, escapa à reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. (Benjamin, 1994: 167)

A reprodução técnica tem maior autonomia, o que não ocorre com a reprodução manual, podendo, no limite, ser considerada uma falsificação, segundo afirmações do mesmo autor. A fotografia, por exemplo, pode "acentuar certos aspectos do original, acessível à objetiva [...]" (*idem*: 168). Em outras palavras, aspectos não acessíveis ao olho humano são acentuados, imagens são fixadas, obra e público tornam-se próximos em diferentes situações, entre outros fatores. A reprodução da obra pode ser colocada em situações impossíveis à original. As reproduções podem ser vistas em diversos locais, por diversos públicos, ao mesmo tempo. Em dias de produção e reprodução digitais, as mesmas obras também podem ser apresentadas na Internet, propiciando uma difusão e um conhecimento mais amplo tanto dos artistas quanto de suas produções. Embora todo este processo facilite a aproximação dos públicos e das artes, há que se perceber que, no caso das obras tradicionais, a sensação de estar diante da obra original ou de uma reprodução fotográfica é totalmente diferente. É essa a discussão central do ensaio de Benjamin, que se enquadra no campo da percepção

configurações 8.indd 143 03-10-2012 16:23:15

das obras reproduzidas por parte dos públicos, não mais da obra em si, mas de sua reprodução.

As afirmações de Benjamin (1994), embora tenham sido formuladas nas primeiras décadas do século passado, possuem aspectos de validade e de atualidade, aplicando-se na reflexão sobre obras de arte produzidas em suportes e com técnicas tradicionais, como a pintura ou a escultura. Ao adentrarmos a esfera da arte contemporânea, percebemos que a reprodução pode tornar-se elemento constitutivo da própria arte (Freire, 1999), ou até objeto de sua própria reflexão. Em alguns casos, questões envolvendo a percepção das obras continuam as mesmas, pois há obras que possuem uma materialidade que convida ao toque da textura, aos cheiros a serem sentidos, a dimensões que promovem uma visão mais intimista ou mais distante, entre outros fatores importantes no processo de apropriação da obra.

Quando Benjamin escreveu sua obra, ele já observava que a reprodutibilidade técnica trazia ao indivíduo, que compunha o público, outra forma de se apropriar da obra de arte. A técnica, além de aproximá-lo da arte, permitindo sua visão em lugares distantes da exposição do original, também pode mudar o ângulo de visão ou salientar detalhes impossíveis ao olho humano, gerando transformações na forma de percepção do objeto (Benjamin, 1994). O mesmo ocorre com as informações agregadas aos produtos culturais que são apresentados no espaço virtual, como aponta Almeida (2009). Este autor vem mostrar que as atuais Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)[1] possibilitam novas formas tanto de circulação como de produção e recepção dos produtos simbólicos no cenário cultural. As consequências disso são os produtos culturais tornarem-se mais complexos ao serem agregadas múltiplas camadas de informação nos mesmos e ao redor deles (*idem*).

Trataremos dessas questões focando, principalmente, os problemas colocados por algumas formas de arte contemporânea, ligadas à unicidade e à efemeridade de expressões artísticas como a Performance e a Instalação.

Benjamin afirma que uma linguagem expressiva sempre se coloca metas além de suas próprias competências, alastrando-se pelas outras linguagens e, por assim dizer, mesclando-as, contaminando-as, fazendo-as reagir uma na outra. A esse respeito, emblemáticas são as relações entre as fotografias documentárias de Georges Merillon e as esculturas de Pascal Convert analisadas por Didi-Huberman (2007). Nesse sentido, toda a análise de Benjamin tende a demonstrar que a pergunta a ser colocada à fotografia não é sobre seu *status* artístico ou documentário, mas, sim, de que maneira essa técnica tem transformado o próprio

[1] Comenta-se que as "novas" tecnologias são aquelas relacionadas à informática em rede e que seriam responsáveis por "reposicionar" e "absorver" as tecnologias anteriores, sendo elas, as de escrita, imagem e som. No entanto, tais "novas" tecnologias não são tão novas, visto que surgiram no final do século XX. A partir disso, julgamos que o melhor termo a ser utilizado seria as "tecnologias atuais" e não "novas tecnologias".

configurações 8.indd 144 03-10-2012 16:23:15

conceito de arte. Poderia ser discutida, alhures, a grande relevância da fotografia na própria geração e transformação da arte contemporânea em rede complexa que envolve, além das instituições museológicas, o mercado e seus atores (Poli, 2005; Cauquelin, 2005). Colocamo-nos, aqui, na perspectiva de que o que está na frente da objetiva, em princípio, é o existente. Desse modo, não se pretende discutir o aspecto subjetivo da técnica, como enfocado por Krauss (2002), mas sim como os museus se transformam na sua organização coletiva da representação dominante da Arte por meio das representações que eles oferecem, primeiro pela fotografia e, hoje, mediante a digitalização, segundo a mesma autora.

Com esse pressuposto, pretendemos apresentar algumas noções de museu virtual, despontadas desde fins do século XX, e possibilidades que a Internet pode apresentar tanto para os museus quanto para as artes. Também pretendemos esboçar outra ideia de museu virtual que não considera, necessariamente, a exposição da obra na Internet. Isto é, um museu virtual cuja essência é a desmaterialização do ato artístico em si, quando ele se torna unicamente representação memorialística por meio de seu registro, em formato fotográfico, ou gravação sonora e fílmica, guardada nos espaços de um museu que, assim, precisa repensar sua identidade.

2. Museu e arte contemporânea

O museu de arte foi, por muito tempo, um dos espaços privilegiados para consagrar as artes, o erudito e o belo. Foi pensado, principalmente ao longo do século XIX, como um espaço de sacralização dos objetos artísticos, por intermédio da legitimação institucional de suas exposições, tornando, assim, objetos em arte e seus artífices em artistas. Também é considerado como espaço de experimentação, que agrega valor simbólico aos objetos a partir da exposição dos mesmos (Freire, 1999). Ou seja, é o espaço onde os artistas buscam apresentar, colocar em prática, novas experiências e mesmo adquirir novos conhecimentos por meio da interação com os públicos, com outros artistas e com as obras.

Como as pinturas e as esculturas, também os museus podem ser interpretados. E devem sê-lo, porque, para entendermos os objetos que eles hospedam, sua colocação deve ser analisada. Embalagem de objetos de natureza variada, o próprio museu é uma obra integral de arte. Toda a maquinaria do museu de arte foi inventada no Renascimento. Havia artistas, colecionadores e conhecedores. Por meio da obra *Vidas dos mais excelentes pintores, escultores e arquitetos*, Giorgio Vasari (1550; 1568) providenciava um caminho histórico para organizar as coleções de arte. O nascimento do museu de arte era intimamente ligado ao surgimento da história da arte e de novas teorias estéticas e ao desenvolvimento da democracia (Varallo, 2006). Assim que a arte era removida de igrejas, templos e coleções principescas para o espaço público do museu, o público devia ser instruído para poder ter acesso.

Museus de arte que admitiam qualquer visitante aparecem quase no final do antigo regime, em Roma e nos países de língua alemã, ainda que o grande modelo seja o Louvre, o antigo palácio real que abriu suas portas ao público em agosto de 1793. O Museu de arte está, portanto, relacionado com Revolução Francesa e com as novas teorias estéticas alemãs. Hegel é o grande teorizador do Museu Histórico de Arte, porque sua filosofia da história fora reconstruída como um museu imaginário. Sua história da arte é feita como um museu, pois o presente está separado do passado. Somente aquilo que possui a aura de histórico e que deve ser transmitido pelo consenso social é admitido nesse museu (Belting, 2006; Carrier, 2006).

Estamos conscientes que as instituições podem ser interpretadas. Os estudiosos de museus se envolvem nessa interpretação por intermédio da descrição mudando a forma de ver os edifícios e a coleção. Por exemplo, vale a pena observar que muitos museus têm grandes escadarias, que metaforizam a elevação para uma esfera longe do cotidiano para o "mundo das artes". Essa simples observação já modifica a percepção daquela mesma escada.

O surgimento do museu de arte veio reconfigurar o que se denomina como sistema da arte. Este sistema vem a definir-se como "uma rede complexa de agentes que confere significado social à obra de arte" (Costa, 2008: 132). O museu posicionou-se como mais um ponto de encontro entre os atores pertencentes ao sistema, a saber, os artistas, as obras, os públicos, os críticos, entre outros. No museu, como ponto de encontro, também se estabelece o diálogo entre estes personagens do sistema de arte (Freire, 1999).

Tanto quanto os museus, ou mesmo mediante e por causa deles, as artes passaram por processos que podem ser denominados como evolutivos ou apenas transformativos. Marcel Duchamp, com seus "ready-mades", começa a desafiar tanto o fazer artístico quanto a função de colecionador de artes do museu e, com o passar dos tempos, novas tecnologias são introduzidas na esfera artística. A arte deixa de ser constituída apenas pelos objetos tidos como tradicionais, como as pinturas, as gravuras ou as esculturas, e materiais de naturezas diversas passam a fazer parte da produção artística. Isto é, não apenas tinta, tela, metal e pedra são utilizados na produção, mas também materiais perecíveis e de uso outrora diverso do campo artístico, como restos de comida, animais, som, luz, dentre muitos outros (Archer, 2001).

Devido às transformações do campo da arte, o museu tem sofrido uma indefinição classificatória dos objetos que o adentram (Freire, 1999). Considerando que um dos princípios do museu é o de aspiração à perenidade, as obras produzidas nas últimas décadas, principalmente a partir da segunda metade do século XX, têm desafiado esse princípio. Estas são as consideradas obras de arte contemporânea, bem como o museu que as abriga se denomina museu de arte contemporânea.

Nesse período, as orientações artísticas são tentativas de direcionar as artes às coisas do mundo, à natureza, à realidade urbana e ao mundo da tecnologia

por intermédio das mais diversas linguagens, sendo elas a dança, a música, o teatro, a literatura, entre outras. Em arte contemporânea, há o que Freire (1999: 29) denomina de "predomínio da idéia sobre o conteúdo", que estabelece que as "poéticas conceituais" materializam críticas às instituições mediante a desmaterialização das obras.

Devido à imaterialidade de muitas obras, há uma indefinição do seu lugar simbólico. Muitas delas oscilam entre a biblioteca, o arquivo e/ou a coleção museológica. Muito do que resta das obras de arte contemporânea são suas documentações (fotografias, vídeos, croquis de projetos, etc.). Desse modo, a linha que separa o que é documento e obra de arte contemporânea, muitas vezes, é tênue (*idem*). É nesse ponto que o museu entra em dilema em seu fazer classificatório.

Por outro lado, este espaço deixa de ser o templo e passa a ser o fórum, exigindo o debate por intermédio do que se apresenta e não mais a pura contemplação e o maravilhar-se diante do que se é exposto, muitas vezes, de modo passivo. "A obra conceitual quebra expectativas arraigadas e cria, muitas vezes, um desconforto intelectual ou em alguns casos até mesmo físico para o espectador" (*idem*: 29).

O museu de arte contemporânea acaba por se tornar um arquivo da contemporaneidade ao fazer a guarda dos documentos que representam as obras realizadas (Ferrari, 2006). Ele é o mediador entre as obras e o público que não pôde ter acesso às obras de um determinado período ou das obras cujo acesso no momento de sua realização era impossível (Freire, 1999). Assim, a fotografia teve e ainda tem um papel importante nas obras de arte contemporânea, ultrapassando sua função inicial de documento. Muitas vezes, as fotografias vinham depois das obras com o intuito de apenas documentar. Aos poucos, elas passaram a ser parte constituinte da obra e de todo processo de produção artística, tornando-se, algumas vezes, na obra final.

Todavia, há obras que se tornam, senão impossíveis, ao menos inviáveis de serem registradas fotograficamente. Isto é, segundo Freire (1999), tentar captar as Instalações por intermédio das câmeras fotográficas é um problema recorrente que remete às questões relacionadas às inúmeras perspectivas. Assim, não existe uma única perspectiva para que a Instalação seja abordada e cada perspectiva daria a esta obra um novo sentido. No caso das Performances, o acesso que se tem a tais obras é por meio de seus registros documentais, estes que, comumente, são considerados como secundários, segundo Melin (2009). Contudo, afirma a mesma autora, há casos em que a Performance não existiu diante de um público, mas sim o processo de documentação das mesmas nos ateliês dos artistas. Em outras palavras, os artistas encenavam diante das câmeras (de vídeo ou fotográficas) suas Performances e era essa documentação que seria apresentada ao público. Assim, quando não se tem uma audiência formal, no momento da realização da Performance, a documentação e a Performance

passam a ser a mesma coisa (*idem*). No caso da Performance que se realizou como ação e foi documentada sistematicamente, há um prolongamento da mesma mediante estes documentos. E o museu de arte contemporânea é o responsável por essa documentação/obra.

O que se percebe é que o que permanece no museu de arte contemporânea, muitas vezes, não é a obra em si, mas sim seus registros documentais. Há, em alguns casos, uma desmaterialização, uma desterritorialização da obra de arte a qual vai de encontro à função do museu: guarda dos objetos que representam, de algum modo, uma sociedade. As noções de desmaterialização e desterritorialização são bastante abordadas quando o assunto é a virtualização. Essa virtualização, em geral, é focada na transposição das coisas reais para o espaço virtual da Internet, como aponta Lévy (1996). Outro aspecto que pretendemos abordar é a questão da "não presença". Ou seja, se o museu de arte contemporânea trabalha/mantém obras que não possuem sua presença em si, o que faltaria para classificá-lo como museu virtual?

3. Algumas discussões em torno do museu virtual

Atualmente, tudo o que se apresenta na Internet acaba sendo considerado como virtual. Até mesmo os museus que desenvolvem *sites* na Internet como espaço de difusão de seu trabalho, apresentam informações pertinentes ao histórico e funcionamento dos mesmos; com informativos de exposições de curta e/ou longa duração, bem como o horário de funcionamento, entre outras informações, acabam por se autodenominarem "museus virtuais" (Lima, 2009).

Para Hooper-Greenhill (1994), as funções comuns de museus estão relacionadas à aquisição, cuidado e uso de artefatos e o foco dos mesmos é o objeto. Por sua vez, Karp (2004) assegura que os museus trabalham com registros de coisas que podem ser experimentadas no tempo e no espaço. Com as atuais tecnologias, surgiram novos tipos de registros, os digitais, que passaram a fazer parte das preocupações museológicas (*idem*).

Tais preocupações colocam em discussão assuntos relacionados à herança digital e mesmo aos museus virtuais. Para Andrews e Schweibenz (1998), o museu virtual é aquele apresentado na Internet e que não possui referencial físico. Assim, não existe o objeto físico. Para ambos, esta é uma característica básica que diferencia o museu tradicional do museu virtual.

> Ostentando nomes como *webmuseu*, cibermuseu, museu digital ou museu virtual, tais sítios apresentam-se, com freqüência, como interfaces de instituições museológicas construídas no espaço físico, como o Louvre, o Prado ou o MOMA, que, graças a Internet, podemos "visitar" em um mesmo dia, escolhendo o melhor trajeto e o horário mais conveniente. (Loureiro, 2004: 97)

Lima (2009: 2556) afirma que: "O termo *virtual* é utilizado tanto para indicar o que se cria por meio do computador sem existir o referente no mundo físico, como também para o que existe no mundo real (mundo físico) e sofre processo de digitalização" (grifo da autora). Logo, isto também se aplica às definições de museu virtual. Desse modo, as instituições museológicas que se manifestam no ambiente virtual caracterizam-se como museus virtuais, seja pela não existência de referencial físico, seja pela desterritorialização do real (físico) e representação no ciberespaço segundo a autora.

Podemos observar que, para Lima (2009), a noção de museu virtual é mais abrangente que o conceito apresentado por Andrews e Schweibenz (1998). A ideia de Lima (2009) abarca tanto as obras de artes produzidas por e para o meio digital quanto as reproduções de imagens de obras tradicionais. As imagens destas obras são produzidas por meio da digitalização das mesmas, processo que compreende a fotografia e/ou escaneamento. O que apresenta a autora conflui com o que apresentara anos antes Ascott (1996).

Ascott (1996) subdivide as páginas de museus na *web* em três tipos: *i*) as páginas de Internet mantidas pelos museus físicos, possibilitando o acesso do público distante geograficamente ao ambiente físico; *ii*) aqueles que apresentam artes que não são originárias dos modos tradicionais (pintura e escultura), mas sim de pixels, destinadas a serem vistas na tela do computador; *iii*) aqueles que abarcam obras produzidas na rede, para e pela rede apenas.

Com o pequeno recorte da literatura que apontamos, buscamos apresentar duas formas de constituição de um museu virtual: *1*) ambientes virtuais com obras produzidas digitalmente, por e para o meio virtual; *2*) ambientes virtuais que trazem fotografias e/ou escaneamentos de imagens de obras de arte tradicionais. Assim, temos a diferenciação entre a obra de arte produzida por meio de softwares específicos e aquelas produzidas por meio de tintas, telas, metais, e outros materiais que possuem fisicidade.

O mais comum de se perceber por meio da literatura é que as obras tradicionais (pinturas, esculturas e gravuras) é que são representadas na Internet e constituem esses ditos museus virtuais. Neste sentido, o que encontramos com isso é uma semelhança entre os catálogos impressos e o que se apresenta na Internet. Assim, em vez de denominar como museus virtuais, acreditamos que tais *sites* poderiam ser denominados de Catálogos Hipertextuais.

Schweibenz (2004) justifica nossa crença quando define quatro tipos de museu na Internet: *Brochure Museum* (Museu Folheto), o qual é, na realidade, uma página de Internet comum onde estão disponibilizadas as informações do museu a que pertence, tais como horário de funcionamento, datas de exposições, endereço entre outras; *Content Museum* (Museu Conteúdo), o qual apresenta suas informações focadas em seu acervo, comumente voltadas a especialistas e com textos pouco didáticos; *Learning Museum* (Museu de Aprendizagem), que, assim como o anterior, tem suas informações focadas em sua coleção, porém, seu

conteúdo é apresentado para um público geral não especialista, abarcando as diferentes idades dos usuários em potencial; *Virtual Museum* (Museu Virtual), cuja apresentação é dada única e exclusivamente neste meio. Em tal caso, as obras apresentadas são realizadas por e para o meio virtual, assim como Ascott (1996) comenta no terceiro tipo de página de museu na Internet.

Enfim, consideramos como museu virtual as páginas de Internet que não apresentam reproduções de obras artísticas como em um catálogo. As obras compostas por softwares, utilizando-se ou não das reproduções de obras que existem no mundo real (físico) para constituírem novas obras, a nosso ver, formam um acervo virtual e, possivelmente, um museu virtual. Assim, aquelas páginas que apresentam as reproduções artísticas em forma de catálogo de exposição ou de acervo, denominaremos como Catálogos Hipertextuais, visto que se assemelham àqueles antes impressos e que, com auxílio das TIC, apresentam-se em ambientes virtuais.

4. Internet e museu: algumas possibilidades

Nas décadas de 1960 e 1970, período de repressão política na América Latina, os correios foram capazes de assegurar o papel de "difusor de operações artísticas", por intermédio das artes postais, muito mais que as galerias e museus, conforme aponta Freire (1999). A mesma autora afirma que isso ocorreu porque aquelas instituições possibilitavam a circulação de informações do meio artístico e tais obras podiam atingir um público mais amplo, além da insubordinação com o regime militar vigente na época. Se os correios conseguiram tal feito naquela época, o que se pode dizer das TIC na atualidade?

As possibilidades de disseminar as obras de arte por meio da Internet são inúmeras vezes maiores que aquelas das artes postais. Ao disponibilizar uma obra artística no ambiente virtual, ela tanto pode ser visualizada no *site* no qual se encontra como seu *hiperlink* pode ser disponibilizado em outros ambientes virtuais, alcançando, assim, os mais diferentes públicos. No entanto, os produtos culturais e intelectuais, inclusive as obras de arte, expostos na Internet, dão margem a discussões referentes aos direitos autorais, os quais não são o foco deste estudo.

Arends *et al*. (2009) não faz distinção entre *sites* de museu ou museu virtual e afirma que os *sites* dos museus podem ser utilizados para fins educacionais. Dessa forma, tais *sites* podem incentivar os usuários a aprofundarem seus conhecimentos, bem como incentivá-los a visitarem os museus físicos para conhecerem as obras originais apresentadas no ambiente virtual. Para os autores, a disponibilização das coleções na Internet e a possibilidade de interatividade auxiliam na capacitação do usuário em explorar, compreender e comentar estas coleções. "Com a habilidade de criar arte, usuários são instigados a pensar sobre o que é arte na atualidade e quem faz arte e para quem. A habilidade para fazer trabalhos de arte, o qual pode ser visto e recomendado por outros [...]" (*idem*: 04).

As muitas ferramentas da denominada *Web* 2.0 podem colaborar com tais processos educacionais, apontados por Arends *et al*. (2009), assim como potencializar outros tipos de mediações culturais, contribuindo com maiores discussões. No entanto, a intertextualidade possível e provável tornará necessária a utilização de "amplas enciclopédias", pois, "Se, no passado, coube à crítica fazer a mediação dessas informações para o público melhor compreender as obras, agora, muitas vezes, é uma parcela do próprio público que se propõe a assumir essa tarefa" (Almeida, 2009: 193). Assim, não seria mais apenas um a emitir seu parecer sobre as obras de arte apresentadas ao público, mas várias pessoas e, muitas vezes, não profissionais. Então, as referências e as relações que se estabelecem durante os processos de recenseamento podem ser as mais diversificadas possíveis e exigir ainda mais daquele que acessa estes textos. Portanto, acreditamos que os ambientes virtuais não apenas possibilitaram o surgimento dos museus virtuais, como também transformaram o modo de se fazer a mediação cultural. Assim, esta nem sempre se realizará de maneira institucionalizada, mas também informalmente, isto é, por seus usuários.

No sentido em que apresentamos, as "pistas" que precisam ser desbravadas para o entendimento desses novos processos de mediação informal seguem as reflexões sobre o universo das novas linguagens decorrente das tecnologias digitais. Com efeito, com as TIC, assiste-se a uma mudança surpreendente tanto na produção cultural quanto nas formas de sua apropriação. O tema da hipermídia está cada vez mais presente no cotidiano, pois a realidade digital abrange a maioria das áreas do conhecimento. A passagem do material para a interface sugere a criação de uma cartografia capaz de inventariar os pontos de transição e romper a transformação ou mesmo o deslocamento dos continentes que compõem o território da linearidade clássica das linguagens. Segundo Landow (2000), na narrativa hipertextual os leitores constroem seus próprios caminhos, sequências temporais e "saltos", conforme suas exigências informacionais. A estrutura do hipertexto é constituída por "nós", ou lexias, ou seja: unidades de informação que contem tipologias variadas de dados, como texto, imagens gráficas, fotos, sons, seqüências animadas, códigos de informação, aplicativos, etc. Essas lexias, obrigatoriamente, estão conectadas, por *links*, a uma série de outras estruturas compostas também por lexias. Cada uma delas pode ser visualizada por uma ou mais janelas na tela do computador. O *link*, na realidade, é o elemento mais substancial da hipermídia, pois é o responsável pela conexão entre lexias, tornando-se base para a apropriação de significados na experiência hipermidiática. Os *links* podem transferir de um tópico para outro, fornecer informações adicionais e, finalmente, modificar, de alguma maneira, o significado de uma dada lexia.

Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin previa não somente a interatividade entre homem e máquina, mas também suas possíveis conseqüências. Ele previa que o princípio de separação totalizante entre

usuário e máquina, autor e leitor, criador e fruidor poderia ser superado com o crescente uso das próprias máquinas e do desenvolvimento tecnológico. As atuais tecnologias, com efeito, são definitivamente interativas. A Internet levou as previsões de Benjamin à vida cotidiana de boa parte da população mundial, concebendo a rede como hipermídia, ou seja: os elementos presentes na rede agregam elementos interativos. Na web todos os processos de produção e apropriação da informação se apresentam com certa complexidade: os elementos hipermidiáticos se manifestam por meio de som, imagem, seqüências e animação de imagens, textos discursivos, texto/imagem, vídeo, etc.

À complexidade crescente desses ambientes corresponde uma diversificação das formas de mediação e apropriação, dentre as quais podem ser identificadas as plataformas das redes sociais e das trocas informacionais nelas realizadas (Grossetti, 2010), os fluxos de informação colaborativos das plataformas *wikis* e mesmo a validação de produtores anônimos. Enfim, sistemas abertos à contribuição do público constituem uma nova estrutura de mediação, que oferece resultados imprevisíveis, ligados à própria estrutura das plataformas e da colaboração dos indivíduos conectados.

É claro que, nesse contexto de mediação realizada tecnologicamente e pelos próprios públicos/usuários, as noções (utilizadas pelo próprio Benjamin) de "original, cópia, reprodutibilidade, aura, artista, público, curador, crítico, jornalista, *marchand*, galeria, cliente, e colecionador devem ser revistas" (Domingues, 2009: 35).

Considerações finais

Acreditamos na concepção de Walter Benjamin ao apresentar em seu ensaio que a reprodução técnica de uma obra de arte não é arte, mas sim um processo de massificação do produto artístico com intuito de disseminação. Estas reproduções, ao serem expostas nos ambientes de Internet (*sites* de museus), passam a fazer parte do que denominamos como Catálogo Hipertextual, visto que é o mesmo produto que se pode ter impresso, porém, que se apresenta digitalizado.

É necessário destacar que os ambientes virtuais que apresentam as reproduções das obras de arte produzidas por meios mecânicos, ou mesmo aquelas que são reproduções das imagens das obras de arte tradicionais, são espaços de exposição dos registros documentais e não das obras em si. Seu maior valor é como um mediador entre a arte e o público e não como um museu virtual de fato.

Estes novos ambientes que têm surgido e são aceitos como museus virtuais começaram a ser discutidos em meados dos anos 90 do século XX, após o advento da Internet. Apesar disso, as definições ainda não estão bem desenvolvidas e aceitas. Alguns autores apresentam o museu virtual como sendo apenas aquele que não possui referencial no mundo real (físico) e outros como toda

instituição museológica representada no ciberespaço (Ascott, 1996; Andrews, Schweibenz, 1998; Schweibenz, 2004; Karp, 2004; Loureiro, 2004; Lima, 2009). Em nosso estudo, defendemos como museu virtual apenas aqueles compostos por obras feitas por e para o meio virtual por meio de softwares, utilizando-se ou não de reproduções de obras físicas para constituição de novas obras.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Marco Antônio de (2009), "Informação, tecnologia e mediações culturais". *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 14, n. especial, pp. 184-200. [*Online*], disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/907/618.> Acesso em: 05 maio 2010.

ANDREWS, James; SCHWEIBENZ, Werner (1998), "The Kress Study Collection Virtual Museum Project, a new medium for old masters". *Art Documentation*, Spring Issue, vol. 17, no. 1, pp. 19-27.

ARCHER, Michael (2001). *Arte Contemporânea: Uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes.

ARENDS, Max; GOLDFARB, Doron; MERKL, Dieter; WEINGARTNER, Martin (2009), "Iteraction with Art Museums on the Web". *Proceedings of the IADIS* Int'l Conference WWW/Internet, Roma, Italia, pp. 117, 125. [*Online*], disponível em: <http://www.ec.tuwien.ac.at/~dieter/research/publications/WWWInternet09.pdf>. Acesso em: 03 mar. 2010.

ARENDT, Hannah (1991), *Tra passato e future*. Milão: Garzanti Editores.

ASCOTT, Roy (1996), "The Museum of the third kind". *Intercommunication*, n. 15. [*Online*] disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html>. Acesso: 04 maio 2010.

BELTING, Hans (2006), *O Fim da História da Arte: Uma revisão dez anos depois*. São Paulo: Cosac Naify.

BENJAMIN, Walter (1994), "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica", in BENJAMIN, Walter, *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7.ª ed. São Paulo: Brasiliense. (Obras escolhidas; v. 1)

CARRIER, David (2006), *Museum Skepticism: A history of the display of Art in Public Galleries*. Durham and London: Duke University Press.

CAUQUELIN, Anne (2005), *Arte Contemporânea: Uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes.

COSTA, Helouise (2008), "Da fotografia como arte à arte como fotografia: A experiência do Museu de Arte Contemporânea da USP na década de 1970". *Anais do Museu Paulista*, São Paulo, v. 16, n. 2, jul-dez. pp. 131-173.

DIDI-HUBERMAN, Georges (2007), "Costruire la durata", in: FERRARI, Federico (org.). *Del contemporaneo:saggi su arte e tempo*. Milão: Bruno Mondadori.

DOMINGUES, Diana (2009), "Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte", in: DOMINGUES, Diana (org.) (2009). *Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, presente e desafios*. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural.

FERRARI, Federico (2006), "Post-produzione della memória: Il museo tra committenza e mercato". In: ZULIANI, Stefania (cur.). *Il museo all'opera: Transformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea*. Salerno: Bruno Mondadori. pp. 93-102.

FREIRE, Cristina (1999), *Poéticas do Processo: Arte conceitual no museu*. São Paulo: Iluminuras.

GROSSETTI, Michel (2010), "Réseaux sociaux et ressources de médiation", in LIQUÈTE, Vincent (org.) (2010), *Médiations*. Paris: CNRS Éditions.

HEINICH, Nathalie (2004), *A Sociologia da Arte*. Bauru: Edusc.

HOOPER-GREENHILL, Eilean (1994), *Museum Education: Past, present and future*. London-New York: Routledge.

KARP, Cary (2004), "The legitimacy of the virtual museum". *ICOM NEWS*, v. 57, n. 3, p. 5. [*Online*] disponível em: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p8_2004-3.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2010.

KRAUSS, Rosalind (2002), *O Fotográfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

LANDOW, George P. (2000), *L'ipertesto: Tecnologie digitali e critica letteraria*. Milano: Bruno Mondadori.

LÉVY, Pierre (1996), *O que é Virtual?* São Paulo: Editora 34.

LIMA, Diana Farjalla Correia (2009), "O que se pode denominar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam...", in ENANCIB – Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação (10), 2009, João Pessoa. A responsabilidade social da Ciência da Informação. João Pessoa: Idéia. pp. 2451-2468.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus (2004), "Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço". *Ciência da Informação*, Brasília, v. 33, n. 2, maio/ago, pp. 97-105. [*Online*] disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/93/84>. Acesso em: 28 set. 2008.

MELIN, Regina (2009), "Reconstruções e interpretações de Performances nas artes visuais". In: LABRA, Daniela. *Performance Presente Futuro*. Rio de Janeiro: Aeroplano. Vol. II, pp. 44-52.

POLI, Francesco (2005), *Il sistema dell'arte contemporânea*. Bari: Laterza.

SCHWEIBENZ, Werner (2004), "The development of virtual museum". *ICOM NEWS*, v. 57, n. 3, p. 3. [*Online*] disponível em: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2010.

STRINATI, Dominic (1999), *Cultura Popular: Uma introdução*. São Paulo: Hedra.

VARALLO, Franca (2006), "Museologia o storia del museo? L'insegnamento della disciplina e l'arte contemporanea". In: ZULIANI, Stefania (cur.). *Il museo all'opera: transformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea*. Salerno: Bruno Mondadori, pp. 61-82.