



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 11, Issue, 07, pp. 49118-49121, July, 2021

<https://doi.org/10.37118/ijdr.22520.07.2021>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

O PAPEL DOS MUSEUS VIRTUAIS: REMEDIAÇÃO E HERANÇA CULTURAL

Marcia R Battistella¹, Nicolas C Romeiro^{1,*}, Berenice Santos Gonçalves² and Milton Luiz Horn Vieira¹

¹Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil – UFSC, DesignLAB

²Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil – UFSC, Hiperlab

ARTICLE INFO

Article History:

Received 09th April, 2021

Received in revised form

03rd May, 2021

Accepted 16th June, 2021

Published online 30th July, 2021

Key Words:

Virtual museums,
Remediation, Culture,
Democratization

*Corresponding author:

Nicolas C Romeiro

ABSTRACT

Atrair o público e democratizar a cultura cada vez mais se tornam objetivos dos espaços culturais de diversas categorias. O avanço da tecnologia e consequentemente o acesso à internet, possibilitam que as instituições ofereçam de forma virtual exposições que outrora só eram viáveis presencialmente. Utilizando como metodologia a revisão bibliográfica, essa pesquisa tem como objetivos: analisar e comparar as principais formas de se apresentar museus, físicos e virtuais a partir dos conceitos de remediação e espaços virtuais. Como elementos para a comparação entre os museus temos: tempo de visitação, acervo, preço, modo de navegação, horário e localização. Neste artigo são apresentados como referência de museu virtual, o museu Smithsonian e o museu do Louvre.

Copyright © 2021, Marcia R Battistella et al. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Marcia R Battistella, Nicolas C Romeiro, Berenice Santos Gonçalves and Milton Luiz Horn Vieira. "O papel dos museus virtuais: remediação e herança cultural", *International Journal of Development Research*, 11, (07), 49118-49121.

INTRODUCTION

Com objetivo de atrair o público e disponibilizar seus acervos gratuitamente, museus e patrimônios de diversos lugares do mundo, vem apostando cada vez mais em plataformas que permitam que os espaços sejam conhecidos, pelo visitante, de modo virtual, sem a necessidade de deslocamento físico. Essa modalidade virtual serve também como uma prévia para quem irá visitar o local posteriormente. Martins et al. 2013 e Zaganelli, (2019) defendem a ideia de que os museus devem oferecer exposições virtuais para a democratização do acesso à cultura. Museus virtuais possibilitam, também, observar e interagir com objetos e artefatos não apresentados para o público em exposições convencionais, uma vez que, muitos museus ao redor do mundo possuem diversos artefatos que não são apresentados para o público por diversos fatores, tais como fragilidade dos objetos a serem expostos ou questões de custos relacionados a suportes e recipientes adequados a apresentação (Walczak, Cellary, White, 2006.) Frente a esse contexto, o presente artigo tem por objetivo apresentar recursos e a potencialidade de museus virtuais para o público em geral, e demonstrar como esses recursos apresentados pela vertente digital das instituições podem beneficiar a herança cultural. O método utilizado para essa pesquisa partiu da revisão bibliográfica de conceitos de mídia, midiaticização e de remediação e de imagens dos museus nos sites referenciados.

Posteriormente foram analisados alguns museus virtuais já existentes considerando as diferentes formas que são apresentados o acervo e os ambientes virtuais onde se encontram em relação a interface, navegabilidade e interação com o usuário. Destaca-se que algumas das referências utilizadas nesta pesquisa, mesmo sendo datadas do começo dos anos 2000, mantém informações importantes e atuais, para a fundamentação dos conceitos de mídia e interfaces de ambientes digitais.

Revisão bibliográfica

Remediação e espaços virtuais: Bolter e Grusin (2000) apresentam no livro *Remediation: understanding new media*, os conceitos de imediação, hipermediação e remediação. Os autores apresentam o conceito de que imediação relacionado à transparência da mídia, essa sendo alcançada por trazer uma mídia "sem interface", com o objetivo de que o usuário não sinta a barreira da interface enquanto utiliza alguma mídia interativa, no livro, os autores dão o exemplo da interface da área de trabalho nos computadores, oferecendo naturalidade aos usuários e evitando estranhamento no seu uso. A Hipermediação é conceituada como a combinação de mídias, como imagens, sons, vídeos e texto. A ideia de remediação é apresentada como a representação de uma mídia em outra. Os autores ainda afirmam que os criadores de novas remediações procuram enfatizar as

diferenças entre a mídia original e a remediação ao invés de tentar apagar ou mascarar essas diferenças, oferecendo uma melhoria da antiga mídia ao mesmo tempo em que tenta se manter fiel a mesma. Na concepção de (Bolter&Grusin, 2000) as mídias apresentam-se sempre renovadas. As novas mídias nada mais são do que a evolução delas, melhoradas. Os autores afirmam que "todo meio é capaz de remediar". Lévy (2010), mostra a ideia de que o ciberespaço incentiva um relacionamento quase independente dos lugares geográficos e de coincidência temporal, e que esse incentivo não é novo nem exclusivo do meio digital, uma vez que se foi construindo essa relação com a informação e comunicação desde o advento dos correios, que também tem assincronicidade e desprendimento às distâncias geográficas. (Manovich, 2002) percebe que na cultura computacional, um mesmo conteúdo pode ser representado dentro de diferentes interfaces, dando como exemplo, um conteúdo pode ser apresentado como gráficos 2D ou ambientes navegáveis.

Museus físicos e virtuais

Os museus são instituições que foram consolidadas no século XIX, na Europa e nos Estados Unidos e que permanecem vivas até os dias atuais. Ao longo do tempo, os museus foram se renovando e passaram a refletir também a dinâmica da sociedade, com uma postura diferente da ideia criada nas décadas passadas, que restringia o seu status a um lugar de objetos antigos. Exemplos disso são, o Museu do Amanhã, localizado no Rio de Janeiro, e o Museu da Ciência, em Londres. O Brasil vivencia um período promissor na área de museus, apresentando um aumento significativo na criação de novos espaços. Segundo o Cadastro Nacional de Museus, registrados no IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus), o país conta com uma rede de mais de 3.700 mil instituições, o que indica um crescimento significativo para o setor. (Museus-do-brasil, 2020). Conforme Estatutos do ICOM (conselho internacional de museus) adotados pela vigésima segunda assembleia geral em Viena, Áustria, em 24 de agosto de 2007, a definição para museu é: "O museu é uma instituição sem fins lucrativos, permanente a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e expõe o patrimônio tangível e imaterial da humanidade e do seu meio ambiente para fins educativos, estudo e diversão." (MUSEUMS, Icom International CouncilOf, 2021). Com o aprimoramento da sociedade do conhecimento, os meios digitais permitiram a geração e a disseminação de um universo de informações, que se tornaram acessíveis de modo rápido para todas as pessoas que possuem acesso à Internet. Para este artigo, os critérios de seleção dos museus a serem apresentados foram as seguintes: para o museu do Louvre considerou-se sua notoriedade, e por ser o museu mais visitado no mundo, segundo o *The artnewspaper*(2014); O Smithsonian foi escolhido pela quantidade de artefatos em seu acervo; A Capela de ursulines foi selecionada pelo fato de que na data de acesso, em 06 de outubro de 2020, estava indexado no website virtualmuseum.ca, um projeto de investimento e indexação de museus e exposições virtuais.

Assim, entende-se que existe muito potencial a ser explorado, para a aplicação de ambientes virtuais com vistas à preservação e divulgação de obras e acervos de museus, tornando o acesso cada vez mais atrativo e democrático, oferecendo a um público diversificado a oportunidade de visitar museus de inúmeros países. (Zaganelli, et al. 2019). Uma ferramenta que merece destaque para a realização de visitas virtuais é a Realidade Virtual (RV), que segundo (Jerald, 2015 apud Tori, R; Hounsell, M da Silva.org., 2018 p.16) "Realidade Virtual é definida como um ambiente digital gerado computacionalmente que pode ser experienciado de forma interativa como se fosse real.", trata-se de uma opção que pode, por meio do entretenimento, fornecer informações e melhorar a compreensão do local e de suas obras antes de uma real visita ao museu. Diante a reflexão de Padilha, Café e Silva (2014), sobre cultura e novas tecnologias, é necessário pensar como os ambientes virtuais vem contribuindo para a formação e difusão dos espaços físicos, desde o início da formação de um museu até os dias atuais, buscando preencher as novas exigências e necessidades da sociedade da informação e conhecimento.

Em relação aos conceitos de virtualização para museus, são observadas diferentes abordagens para a transmissão do conteúdo. Dentre os museus virtuais estudados no processo de desenvolvimento deste artigo, foram encontradas, principalmente, três formas diferentes de apresentação de museus virtuais. Como primeiro exemplo, observe-se na Figura 1, que é o de digitalização 3D por meio de scanner, apresentado pelo museu Smithsonian. Os artefatos disponibilizados pelo Smithsonian apresentam um objeto 3D em alta definição com recursos de zoom e rotação para melhor observação do artefato. Como complemento, o Smithsonian apresenta uma ficha técnica do artefato sendo observado, em parte separada dentro da página para não comprometer a navegação e visualização do artefato escolhido.



Figura 1. Artefato digitalizado em 3D. fonte: Smithsonian 3D Digitalization. disponível em: <https://s.si.edu/2L1Ni5v> acesso 06/10/2020

Como segundo exemplo, destaca-se na Figura 2 a Capela de Ursulines, que apresenta um ambiente tridimensional navegável utilizando-se da primeira pessoa e controles combinando teclado e mouse para movimentação e focalização em partes importantes da exposição. A movimentação utiliza controles semelhantes a jogos eletrônicos em primeira pessoa, utilizando as teclas direcionais do teclado. Quando apontando para alguma área de interesse, o artefato clareia indicando possibilidade de interação, com o clique esquerdo do mouse, mostra uma descrição do objeto.



Figura 2. Ambiente 3D navegável. Fonte: www.monastere3d.com acesso em: 06/10/2020

Como terceiro exemplo, existem os museus que oferecem navegação em fotos panorâmicas, com rotação e movimentação orientadas pelos clicks e movimentos do mouse. Na figura 3, observa-se a versão virtual do museu do Louvre, que utiliza dessa solução para navegação. Para objetos de interesse, o cursor do mouse muda de ícone para um "i", indicando a interatividade. Na interface de navegação, este museu também oferece um mapa que pode ser aumentado ao levar o cursor até ele e apresenta pontos de interesse para que possa transportar o usuário até outro ponto sem a necessidade da navegação pelo panorama.

Quadro 1. Comparação entre os museus apresentados e museus físicos

	Smithsonian Digital	Louvre Digital	Capela de Ursulines Digital	Museus físicos
Tempo de visitação	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	Limitado pela instituição
Acervo	Acervo já digitalizado pela instituição	Exposições presentes e passadas	Exposição única	Exposição definida pela instituição
Preço	Grátis	Grátis	Grátis	a critério da instituição
Modo de navegação	Modelo 3D navegável com zoom e rotação	Panoramas	Ambiente tridimensional navegável	Visita física à descrição da instituição (guiada ou não)
Horário	24 horas disponível	24 horas disponível	24 horas disponível	Limitado pela instituição
Localização	A do visitante	A do visitante	A do visitante	Específica da instituição

**Figura 3. Exposição virtual do museu do Louvre, exibição de antiguidades egípcias. fonte: Louvre**

O museu do Louvre: A exemplo do Museu do Louvre, inaugurado em 1793 e considerado o maior museu de arte do mundo, está localizado na margem direita do rio Sena em Paris, na França. Com 38 mil objetos, da pré-história ao século XXI, que são exibidos em uma área de 72 735 metros quadrados. Mesmo com todos os atrativos do Louvre, em 1980 o museu estava precisando ser “remodelado” devido aos poucos espaços para exposições e suas instalações precárias para atender a demanda dos visitantes, um público que crescia a cada ano (o museu recebe 9.300.000 visitantes por ano). Foi construída então a Pirâmide (1989), observada na Figura 1, entre outras medidas tomadas para revitalização como: folders, plantas do museu em diversos idiomas, textos com legendas mais acessíveis e explicativas, entre outros recursos como a virtualização de suas exposições (Gonçalves, T. L., 2018).

**Figura 4. Pirâmide do museu do Louvre fonte: Pei, I.P**

Potencialidades dos museus virtuais

Como apresentado por (Lee, et al. 2019), usuários não acreditam que uma exposição virtual sirva como uma substituição de uma visita real, porém, são úteis para planejamento para uma visita futura, possibilitando o desenvolvimento de um roteiro de visita que vá satisfazer o visitante de acordo com seus próprios interesses. Com a demonstração de algumas representações é possível apontar diferenças chaves que possam trazer a ampliação do acesso se utilizando da remediação para que mais museus disponibilizem suas coleções para o meio virtual.

Como primeiro ponto de comparação, podemos mencionar a “não lotação” em ambiente virtual, não existindo a preocupação de outros visitantes bloqueando o caminho ou a visão de artefatos do interesse do visitante. Outro possível ponto de interesse para a visita virtual é a não limitação de tempo e assincronicidade, uma vez que museus físicos possuem horário de funcionamento, e virtualmente o usuário pode utilizar do tempo que necessitar para cada obra. Em um dos casos apresentados, ainda, existe a possibilidade de se observar um artefato específico, e interagir de forma que se possa visualizar de diferentes pontos de vista e também definir a proximidade desejada para análise do objeto, enquanto museus físicos, costumeiramente proíbem o contato físico com peças e artefatos expostos. Museus físicos ainda apresentam um espaço físico delimitado, impossibilitando a apresentação de objetos de interesse do público. Além dos casos em que os artefatos em questão não podem ser exibidos devido a fatores como a fragilidade dos artefatos ou os custos necessários para serem apresentados adequadamente e com menos riscos (Walczak, K.; Cellary, W.; White, M., 2006). Por outro lado, museus digitais tem outras formas de interagir pela navegação de computadores, celulares e outros meios digitais. O museu virtual, além da reprodução das obras de arte, possibilita ao público conhecer o patrimônio ali exposto, sem estar fisicamente presente. Pode-se atravessar fronteiras virtualmente, diferente do museu físico que é necessário o deslocamento presencial. No quadro 1, para fim de comparações diretas, pode-se observar as diferenças entre os museus virtuais escolhidos para compor o artigo e museus físicos de uma forma geral, utilizando critérios já citados anteriormente, sendo eles: tempo de visitação, disponibilidade de acervo, valores monetários, modo de navegação, horário e determinações geográficas. Os critérios de comparação entre os museus apresentam a diferença entre: tempo de visitação, acervo, preço, modo de navegação, horário e localização dos museus Smithsonian Digital, Louvre Digital, Capela de Ursulines Digital e Museus Físicos. Percebemos que Museus Virtuais são atrativos, com tempo de visitação ilimitados, ao contrário de Museus Físicos que são limitados pela instituição.

Considerações Finais: Neste artigo foram apresentados os conceitos de midiaticização, hipermedição e remediação, como também conceitos que os complementam, como os ciberespaços e cultura computacional. Observando a aplicação desses conceitos na área de preservação da herança cultural, na forma de museus virtuais. Percebemos que mesmo não existindo uma abordagem universal para a virtualização dos museus, com cada um dos apresentados utilizando-se de uma abordagem diferente para o fim de disponibilizar parte de seu acervo digitalmente. Conforme apresentado no quadro 1 os museus pesquisados tem seu método próprio para a interação com o público. Pode-se observar algumas semelhanças, como presença de fichas técnicas ou resumos das obras e artefatos, para uma melhor compreensão por parte do usuário sobre os artefatos apresentados no museu. Esta pesquisa contribui para o campo de design, mídia e tecnologia pela sua exposição e comparação entre diferentes abordagens de museus virtuais e apresentando também como museus físicos que ainda não possuem uma versão virtual, podem se beneficiar dos artifícios digitais. Para futuras pesquisas na área sugerimos a possibilidade de abordagem dos processos envolvidos em transferir do físico para o digital obras e artefatos que vão possivelmente vir a compor novos museus virtuais.

REFERÊNCIAS

- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Ciência da Informação (Online), v. 19, p. 68-82, 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v19n2/06.pdf>>. Acesso em: 02 novembro 2020.
- Dudley, E., & Haaland, A. 1993. *Communicating building for safety*. London: Intermediate Technology Publications.
- Fundação Catarinense de Cultura: <https://www.cultura.sc.gov.br/espacos/mhsc/cruz-e-souza>. acesso em 02/11/2020
- Gonçalves, T. L. 2018. O Museu do Louvre e sua atenção aos turistas: a busca permanente do bem receber. Caderno Virtual de Turismo. Dossiê Temático: II Seminário Nacional de Turismo e Cultura da Fundação Casa de Rui Barbosa. Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 12-27, abr.
- Google (Eua). *Google Art Project*. 2020. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/>. Acesso em: 25 out. 2020.
- Lee, Hyunae *et al.* 2019. Experiencing immersive virtual reality in museums. Disponível em: <https://www.journals.elsevier.com/information-and-management>. Acesso em: 3 nov. 2019.
- Lévy, Pierre. 2010. *Cibercultura*. Lisboa. p.270. Editora 34.
- Macedo, Kárita Bernardo de; Sant'Anna, Mara Rúbia. 2020. A produção de uma narrativa visual acerca do Palácio Cruz e Sousa, sede do Museu Histórico de Santa Catarina. 214 Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 7, n. 1, p. 193-214, jan./abr. 2020. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/gearte>. Acesso em 02/11.
- Martins, Luciana Conrado et al. Que público é esse? formação de públicos de museus e centros culturais. São Paulo: Percebeeduca, 2013. 41 p. Disponível em: https://www.percebeeduca.com.br/files/uploads/downloads/download_4.pdf. Acesso em: 25 out. 2020.
- Musée NatureSciencesSherbrooke. Collectionsfromstorage: a visittoourhiddentreasures. Sherbrooke (Canadá). Disponível em:<<http://reserve-storage.mns2.ca/accueil-home-eng.php>> Acesso: 25/10/2020.
- Museums, 2021. Icom International Council Of. Museum Definition. Disponível em: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>. Acesso em: 29 jan.
- Museus do Brasil: Instituto Brasileiro de Museus IBRAM. Acesso em 20/10/2020 Disponível em: <<https://www.museus.gov.br/museus-do-brasil/>>
- Padilha, Renata Cardozo; CAFE, Ligia and SILVA, Edna Lucia da. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. *Pespect. Ciênc. inf.* [online].2014, vol.19, n.2, pp. 68-82.ISSN 1981-5344. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1981-5344/1889>> acesso 03/11/2020.
- The top 100 ArtMuseumAttendance, *The ArtNewspaper*, 2014. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2014/04/TheArtNewspaper2013_ranking.pdf> acesso em: 29/01/2021
- ToriI, Romero, Hounsell, Marcelo da Silva (org.). *Introdução a Realidade Virtual e Aumentada*. Porto Alegre: Editora SBC, 2018.
- Walczk, K; Celery, W; White, M. 2006. Virtual museumexhibitions. *Computer*, v.39, n.3, p.93-95.
- Wogalter, D. Dejoy, & K. Laughery, Warningandrisk communication (pp. 15-23). London: Taylor & Francis.
- Zaganelli, M. V; Pinto Dos Reis, A.; Velloso Parente, B. 2019. MUSEUS VIRTUAIS: mecanismos voltados à democratização do acesso à informação e ao ensino-aprendizagem de história. *Ano XIII*, v. 17, p. 155–164.
