

EXPOSIÇÕES VIRTUAIS: APONTAMENTOS E PERSPECTIVAS PARA INSTITUIÇÕES MUSEOLÓGICAS

Anna Julia Borges Serafim¹

Renata Cardozo Padilha²

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

RESUMO: As exposições virtuais, nos últimos anos, têm sido importantes instrumentos de comunicação museológica para atender as necessidades informacionais e comunicacionais dos visitantes virtuais no contexto da cultura digital. Assim, este artigo busca identificar e discutir algumas exposições virtuais e os recursos que elas apresentam em diferentes plataformas de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Para tanto, como procedimento metodológico optou-se por analisar por meio das quatro práticas da cultura digital – informacional, comunicacional, relacional e curatorial – três exposições realizadas em meios distintos, duas em plataformas digitais, a saber: *Google Arts and Culture*, *Europeana* e, outra, no sistema livre e aberto *WordPress*. Entre os principais resultados destacam-se que as três exposições contemplam as práticas informacionais, duas delas possuem recursos que envolvem as práticas comunicacionais, duas apresentam elementos das práticas relacionais e nenhuma das exposições dialoga com as práticas curatoriais. Em suma, destacamos que as três exposições analisadas podem ser consideradas ambientes participativos, uma vez que permitem recursos digitais de interação com os visitantes. Identificamos que as exposições virtuais analisadas buscam atender as necessidades informacionais e comunicacionais da cultura digital, mesmo que de forma inicial.

PALAVRAS-CHAVE: Exposições virtuais. Cultura digital. Tecnologias de Informação e Comunicação. Visitantes Virtuais. Plataformas digitais.

VIRTUAL EXHIBITIONS: NOTES AND PERSPECTIVES FOR MUSEOLOGICAL INSTITUTIONS

ABSTRACT: *Virtual exhibitions, in recent years, have been important tools for museological communication to meet the informational and communicational needs of virtual visitors in the context of digital culture. Thus, this article seeks to identify and discuss some virtual exhibitions and the resources they present in different Information and Communication Technologies (ICT) platforms. Therefore, as a methodological procedure, it was chosen to analyze through the four practices of digital culture - informational, communicational, relational and curatorial - three exhibitions held in different media, two on digital platforms, namely: Google Arts and Culture, Europeana and, another, in the free and open WordPress system. Among the main results, we highlight that the three exhibitions contemplate informational practices, two of them have resources that involve communicational practices, two present elements of relational practices and none of the exhibitions dialogues with curatorial practices. In summary, we highlight that the three exhibitions analyzed can be considered participatory environments, since they allow digital resources for interacting with visitors. We identified that the analyzed virtual exhibitions seek to meet the informational and communicational needs of digital culture, even if in an initial way.*

KEYWORDS: *Virtual exhibitions. Digital culture. Information and Communication Technologies. Virtual Visitors. Digital platforms.*

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PGCIN) pela Universidade Federal de Santa Catarina. Graduada em Museologia pela Universidade Federal de Santa Catarina (2018). E-mail: annajbserafim@gmail.com

² Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2018). Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2014). Graduada em Museologia pela Universidade Federal de Pelotas (2011). É professora Adjunta do Curso de Graduação em Museologia e colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, ambos da Universidade Federal de Santa Catarina. Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas (CFH), Curso de Graduação em Museologia, Coordenadoria Especial de Museologia, Campus Trindade – Florianópolis/SC, telefone (48) 3721-6471. E-mail: renata.padilha@ufsc.br.

EXPOSIÇÕES VIRTUAIS: APONTAMENTOS E PERSPECTIVAS PARA INSTITUIÇÕES MUSEOLÓGICAS

INTRODUÇÃO

O presente trabalho se insere no contexto de intensificação do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na sociedade. De acordo com Lévy³, as conexões entre os indivíduos no ciberespaço, levaram a novos processos e práticas culturais, o que o autor identifica como cibercultura. A cibercultura pode ser compreendida enquanto a relação de mediação realizada pelas TICs entre o homem e o seu espaço, o que produz novas práticas culturais e modificam as esferas científica, política, social e econômica da sociedade⁴. Quanto à esfera cultural, essas práticas possibilitaram também novos processos de construção e apropriação do patrimônio, estimulando a criação de novas categorias para sua compreensão, como patrimônio digital, museus virtuais, objeto museológico digital e, em especial, exposições virtuais.

A exposição virtual, também conhecida por exposição online, ciberexposição ou exposição digital, é uma dentre as diferentes tipologias de exposição museológica e configuram um novo tipo de experiência para os públicos de museus. Ela oferece novos formatos de agrupamento dos acervos, outras formas de apresentação e de análise dos conteúdos que não são possíveis em exposições clássicas de objetos materiais⁵. Enquanto uma nova proposta de experiência, as exposições virtuais podem ser utilizadas para atrair novos públicos à sede das instituições museológicas, como um meio de ampliar a experiência de visita, ou ainda, de forma a eliminar distâncias para aqueles que não teriam oportunidade de ir até o museu visitar determinada exposição em sua estrutura física⁶.

No contexto da pandemia de COVID-19, com a necessidade do distanciamento social para o controle da doença, as atividades possibilitadas pelas TICs se tornaram ainda mais presentes. Comércio, escolas, museus e outros espaços de convívio foram fechados e foi necessário manter-se em casa. Com isso, intensificaram-se o uso de métodos já conhecidos, mas que não haviam sido tão utilizados até então, como conferências virtuais, webinários, aulas e, no caso especial dos museus, ações educativas *online* e exposições virtuais, dentre outras atividades.

³ LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

⁴ Ibid.

⁵ DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. Florianópolis: FCC, 2014, p. 87.

⁶ PADILHA, R. C.; CAFÉ, L. M. A.; SILVA, E. L. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. **Perspectivas em Ciência da Informação** (Online), v. 19, p. 68-82, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pci/v19n2/06.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2021.

Por isso, é importante identificar as possibilidades que o ambiente digital oferece aos museus, em especial as exposições virtuais, com o objetivo de qualificar essas experiências em consonância à proposta e às funções sociais das instituições museológicas. Para tanto, este artigo tem por objetivo identificar e discutir algumas exposições virtuais e os recursos que elas apresentam em diferentes plataformas tecnológicas. As exposições analisadas foram: *Welcome to the Anthropocene*⁷, *François Crépin and the study of wild Roses*⁸ e “A UFSC e a Ditadura Militar: fatos e personagens”⁹. Importante destacar que a primeira foi desenvolvida no *Google Arts and Culture*, a segunda na *Europeana*, ambas plataformas de publicização de coleções de museus e outras instituições culturais, enquanto a terceira foi desenvolvida por um projeto de extensão do curso de Museologia, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), por meio do sistema livre *WordPress*.

Sendo assim, buscamos compreender os conceitos que permeiam o meio digital e as necessidades informacionais e comunicacionais dos visitantes virtuais¹⁰, a partir das práticas da cultura digital identificadas por Martins¹¹. Além disso, levantamos por meio das exposições selecionadas quais recursos digitais e formas de representação expográfica estão sendo utilizados e podem ser aprimorados para o delineamento de caminhos para a elaboração de exposições virtuais.

1. CARACTERÍSTICAS DO MEIO DIGITAL E AS EXPOSIÇÕES MUSEOLÓGICAS

Exposições museológicas, de acordo com Cury¹², são a união de conteúdo e forma. Mais especificamente, elas se constituem das informações que permeiam uma narrativa, como também pelas formas de sua veiculação no espaço. Cunha¹³ aponta que a produção de exposições “[...] resulta da manipulação de conceitos e referências, e dos objetos disponíveis para sua explicitação”. Portanto, entendemos que a materialidade é parte importante da construção do discurso expográfico. O conteúdo da exposição

⁷ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/exhibit/welcome-to-the-anthropocene/gQsA3N9K>

⁸ Disponível em: <https://www.europeana.eu/pt/exhibitions/francois-crepin-and-the-study-of-wild-roses>

⁹ Disponível em: <https://expoimdh.ufsc.br/>

¹⁰ CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na internet e o visitante virtual. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 13., 2012, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2012.

¹¹ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

¹² CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

¹³ CUNHA, Marcelo A. Exposição Museológica Como Estratégia Comunicacional: o tratamento museológico da herança patrimonial. **Revista Magistro**, vol. 1, n. 1. Lisboa, 2010, p. 111. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/magistro/article/viewFile/1062/624>. Acesso em: 05 abr. 2021.

[...] é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da exposição diz respeito à maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (enfoque temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração do seu desenho (a elaboração espacial e visual) associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais ¹⁴.

A proposta de Cury¹⁵ nos dá subsídios para compreender então que as características do espaço digital podem influenciar diretamente na construção de exposições virtuais e, portanto, se faz necessário discuti-las de modo a potencializar a construção expográfica desta tipologia de exposição.

Dentre os autores que discutem as características do meio digital evidenciamos Murray¹⁶ que define quatro propriedades que caracterizam os dispositivos e ambientes digitais: participativa, enciclopédica, espacial e procedural. De acordo com a autora, ao projetar os espaços virtuais, o designer de mídias digitais deve explorar cada uma dessas propriedades de acordo com os objetivos de seu projeto e da experiência que ele deseja proporcionar ao usuário. A autora entende que os dispositivos digitais nem sempre serão capazes de abarcar todas as propriedades discutidas, porém exploram determinadas características de acordo com o que querem possibilitar ao usuário.

Para Murray¹⁷, o ambiente participativo é aquele que possibilita determinadas ações ao usuário em uma linguagem visual que utiliza de sinais convencionais que sejam compreensíveis a ele. Portanto, ao interagir com determinado objeto digital, o usuário espera determinada resposta do sistema às suas ações¹⁸. Quanto ao elemento enciclopédico, a autora se refere à potencialidade de determinado ambiente de conter e transmitir informações ao usuário, bem como de fazer referências e links a outros ambientes. Já o elemento espacial faz referência à construção do próprio espaço *web* e a maneira em que ele pode ser navegável por quem o utiliza¹⁹. Por fim, a característica procedural determina comportamentos condicionados a determinadas regras²⁰. Assim, essa propriedade está ligada às formas de abstração, representação e execução de comportamentos nos ambientes virtuais²¹.

As propriedades dos ambientes digitais acabam por possibilitar e influenciar novas práticas sociais, como já abordava Lévy²² em seu conceito de cibercultura. Martins²³, também compreende que

¹⁴ CURY, Marília Xavier. **Exposição**: concepção, montagem e avaliação. São Paulo: Annablume, 2005, p. 42.

¹⁵ Ibid., p. 42.

¹⁶ MURRAY, Janet. Affordances of the medium. In: **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

²² LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

²³ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

as especificidades dos meios digitais acabam por induzir determinados modos de agir nos indivíduos, corroborando para o desenvolvimento de um conjunto de novas práticas sociais, o qual o autor denomina cultura digital. Estas práticas, segundo ele, ocorrem de maneira singular nos ambientes digitais por serem “[...] inerentes às condições desse espaço (possibilidades e restrições), quer sejam tais práticas técnicas, em relação ao meio no qual se dão, ou sociais, em relação ao tipo de interação por meio do qual se socializa”²⁴. O autor define então quatro conjuntos de práticas sociais que ocorrem no espaço digital, sendo elas: práticas informacionais, práticas comunicacionais, práticas relacionais e práticas curatoriais²⁵.

As práticas informacionais são compreendidas enquanto “[...] práticas de moldar, dar forma à matéria do digital e mixar e remixar os elementos simbólicos à luz de sua capacidade automática de processamento”²⁶. É a possibilidade das plataformas digitais de promoverem relações entre conteúdos a partir da criação de hiperlinks e hipertextos, conectando diferentes objetos e criando mapas de navegação, consolidando para o surgimento de “[...] toda uma nova metainformação que traz à tona as escolhas e os modos de conexão de documentos estabelecidos pelos agentes sociais que produzem essas conexões”²⁷.

As práticas comunicacionais se relacionam às estratégias de difusão de mensagens, culminando em ferramentas comunicacionais em formatos síncronos e assíncronos como aplicativos de conversação e fóruns²⁸. Segundo Martins²⁹, essas ferramentas modificam a intensidade e a temporalidade da interação, bem como a sua qualidade, gerando novas dinâmicas de socialização.

O terceiro conjunto de práticas é chamado de práticas relacionais. Martins³⁰ aponta o surgimento de novas estratégias de relacionamento social no ambiente digital.

[...] toda uma nova gramática da relação passa a ser experimentada em novas estratégias de manipulação simbólica. [...] Pode-se agora fazer novos amigos e redefinir a própria noção de amizade, “cutucar” pessoas, criar grupos abertos e fechados, segmentando o espaço social conforme interesses específicos, curtir, votar,

²⁴ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018, p. 54. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid, p.56.

²⁷ Ibid, p.56.

²⁸ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

²⁹ Ibid.

³⁰ Ibid.

compartilhar, recomendar, comentar, enfim, exercer diferentes maneiras de práticas relacionais³¹

Neste sentido o autor aponta “[...] o surgimento de novas significações do que representam simbolicamente essas relações. Expressões como ‘curtir’ passam a ganhar novas dimensões sociais e efeitos simbólicos que parecem induzir modos específicos de relacionamento social”³². Evidencia-se também a maneira que os aplicativos de mídias sociais “[...] induzem, de certa maneira, ao consumo e à realização imediata da interação”³³.

As práticas curatoriais estão ligadas às maneiras que determinadas funcionalidades de aplicativos, especialmente os de mídias sociais, estabelecem parâmetros de relevância e filtros com base na maneira que os usuários interagem em suas plataformas. Martins³⁴ aponta que estas práticas interagem e calibram diretamente os algoritmos dos aplicativos, permitindo que eles identifiquem gostos e interesses dos usuários, “[...] induzindo os algoritmos a gerarem filtros de conteúdos que selecionam apenas parte da totalidade dos conteúdos disponíveis para visualização”³⁵. E ainda, são essas práticas que

[...] convocam a qualificar conteúdos digitais, seja votando, por meio de diferentes formas possíveis de votação (pontuação, estrelas, curtidas, cores, etc.), seja apenas por meio dos rastros que são deixados ao se fazer buscas em bases de dados, e essas buscas serem reconhecidas como aquilo que se deseja ver mais, saber mais e conhecer mais³⁶.

As práticas sociais da cultura digital demonstram as novas formas de apropriação dos recursos técnicos que inferem na transformação das formas de socialização. De acordo com Martins³⁷, essas práticas em sua complementaridade formam as características das interações sociais no âmbito digital. Compreendemos também que estas práticas criam padrões de interação nos usuários, ou seja, ao interagir com as plataformas e ferramentas digitais os usuários esperam determinados movimentos e reações que se relacionam à forma com que as ferramentas digitais moldaram as práticas cotidianas na sociedade atual. Existem códigos compartilhados no ambiente digital que excedem as barreiras culturais e que podem ser compreendidos em diferentes lugares do mundo.

³¹ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018, 57-58. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

³² Ibid, p. 58.

³³ Ibid, p. 58.

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid, p. 58.

³⁶ Ibid, p. 58.

³⁷ Ibid, p. 58.

Podemos inferir então que estas práticas digitais compõem a narrativa das exposições virtuais e podem ser compreendidas enquanto elementos expográficos. Dias³⁸ busca compreender o que ela chama de texto expográfico nos ambientes digitais de museus, mais especificamente as “marcas de textualização do discurso digital expográfico”. Para a autora, “[...] o texto como recurso expográfico num museu digital se define muito mais pelos recursos de navegação do que por uma unidade textual tal como conhecemos comumente”³⁹. Assim, elementos como, “[...] uma seta indicativa da direção a seguir, um mapa de navegação, ferramenta de zoom, botões de controle, caixa seletora, vídeos, QR Code, etc. são textos expográficos digitais”⁴⁰. Portanto, podemos considerar que, no ambiente digital, são esses elementos que vão dar inteligibilidade ao discurso da exposição virtual.

Considerando ainda a perspectiva de Castro⁴¹, que compreende a exposição enquanto um sistema de informação, que une o conteúdo informacional e recursos visuais, entendemos que as formas de disponibilização da informação também compõem o discurso das exposições museológicas. No caso das exposições virtuais, as práticas da cultura digital colaboram para o desenvolvimento de recursos e formas de apresentação dos elementos expositivos que estejam de acordo com os comportamentos sociais influenciados por estas práticas.

2. PRÁTICAS MUSEOLÓGICAS DIGITAIS: EXEMPLOS DE EXPOSIÇÕES VIRTUAIS

Nesta seção, buscamos apresentar as plataformas digitais, bem como as instituições que criaram cada uma das três exposições apresentadas na primeira parte do presente artigo. Evidenciamos também a estrutura de apresentação e navegação das exposições, uma das propriedades do ambiente virtual como apontado por Murray⁴², como seus *layouts* ou uso de barra de rolagem, por exemplo, e o detalhamento dos principais recursos digitais utilizados em cada narrativa, como vídeos, imagens, links externos e outros.

A primeira exposição virtual a ser explorada é a da plataforma *Google Arts and Culture*, denominada *Welcome to the Anthropocene*. O *Google Arts and Culture* é uma parceria entre o *Google* e diversas instituições museológicas e culturais do mundo. Seu objetivo é difundir as coleções destas instituições, principalmente, a partir de visitas imersivas em realidade aumentada e exposições virtuais

³⁸ Ibid, p. 58.

³⁸ DIAS, Cristina. “Como navegar”: texto e espaço na ordem do discurso digital expográfico. **Revista Rua**, vol. 26, n. 2, Campinas, nov. 2020, p. 617. Disponível em: <https://www.labeurb.unicamp.br/rua/artigo/pdf/298-como-navegar-texto-e-espaco-na-ordem-do-discurso-digital-expografico>. Acesso em: 10 maio 2021.

³⁹ Ibid. p.614.

⁴⁰ Ibid. p.614.

⁴¹ CASTRO, Ana Lúcia Siaines de. **O Museu do sagrado ao segredo**. Rio de Janeiro: Revan, 2009.

⁴² MURRAY, Janet. Affordances of the medium. In: **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

com discurso expositivo pensado especificamente para este meio. As instituições parceiras têm acesso aos *layouts* de exposição da plataforma com os diferentes recursos disponíveis (vídeo, imagens, links, etc.) e podem desenvolver suas exposições a partir deles, com modificações dentro daquele padrão expositivo.

A exposição *Welcome to the Anthropocene* foi elaborada pelo *Deutsches Museum*, instituição alemã situada em Munique e dedicada à ciência e tecnologia, com um dos principais acervos do país sobre a temática. Sua exposição virtual foi pensada a partir da exposição que ocorreu em sua sede entre 5 de dezembro de 2014 e 30 de setembro de 2016. De acordo com o site da instituição:

Por meio de tópicos selecionados, como urbanização, mobilidade, natureza, evolução, alimentação e interação homem-máquina, a exposição explora o passado, o presente e o futuro da humanidade. Artefatos históricos traçam a tecnologia que nos colocou no caminho do Antropoceno, enquanto a pesquisa atual apresenta os desafios que enfrentamos hoje, bem como as possíveis soluções. As interpretações artísticas fornecem visões para o futuro e nos pedem que olhemos o mundo de novas maneiras⁴³.

No ambiente digital, foram utilizadas imagens dos objetos museológicos, vídeos e textos explicativos para compor a narrativa da exposição. Podemos verificar que determinados objetos são similares aos utilizados na exposição ocorrida na sede do *Deutsches Museum*, como podem ser observados nas figuras 1 e 2 abaixo.

Figura 1: Objeto museológico na exposição virtual *Welcome to the Anthropocene*



Fonte: <https://artsandculture.google.com/exhibit/welcome-to-the-anthropocene/gQsA3N9K>

⁴³ “Through selected topics such as urbanisation, mobility, nature, evolution, food, and human-machine interaction, the exhibition explores the past, present, and future of humanity. Historical artefacts trace the technology that put us on the path to the Anthropocene, while current research presents the challenges we are facing today, as well as possible solutions. Artistic interpretations provide visions for the future and ask us to look at the world in new ways”. DEUTSCHES MUSEUM. **Welcome to the Anthropocene: The Earth in Our Hands**, 2015. Disponível em: <https://www.deutsches-museum.de/en/exhibitions/special-exhibitions/archive/2015/anthropocene/>. Acesso em: 10 maio 2021.

Figura 2: Objeto museológico na *Welcome to the Anthropocene* exposição no *Deutsches Museum*.



Fonte: <https://www.deutsches-museum.de/en/exhibitions/special-exhibitions/archive/2015/anthropocene/>

A exposição é dividida em oito módulos expositivos e a navegação é horizontal, com setas indicativas à esquerda e à direita para guiar o visitante pelos tópicos. As setas também são utilizadas para rolagem de textos mais longos. Entre os recursos disponíveis, as imagens podem ser visualizadas a partir de *zoom*, ou seja, ao passar o cursor pelas imagens dos objetos museológicos, o visitante pode ampliar e dar enfoque nas partes que mais o interessam para a visualização em detalhes de alta resolução. Outro ícone utilizado é o *play*, indicando a presença de vídeos, aqui o visitante pode acessar vídeos hospedados na plataforma do Youtube.

A utilização desses ícones explicitados acima pode ser observada na figura 3.

Figura 3: Visualização de módulo expositivo na exposição *Welcome to the Anthropocene*



Fonte: <https://artsandculture.google.com/exhibit/welcome-to-the-anthropocene/gQsA3N9K>

Ao clicar nas imagens, o visitante é enviado para uma outra página específica que apresenta determinado objeto na plataforma do *Google Arts and Culture* com os metadados e informações descritas sobre ele, por exemplo: título, autoria, data e local, entre outros. Cabe ressaltar, que todas as informações sobre os objetos museológicos contidas na exposição são disponibilizadas pela instituição de guarda, nesse caso, pelo *Deutsches Museum*. Ainda nesta mesma página, o visitante pode ser redirecionado para uma outra página dentro da plataforma que apresenta o museu. Com isso, é possível acessar informações sobre a história da instituição, sua localização via *Google Maps*, outros objetos disponibilizados por ela, bem como outras exposições virtuais produzidas.

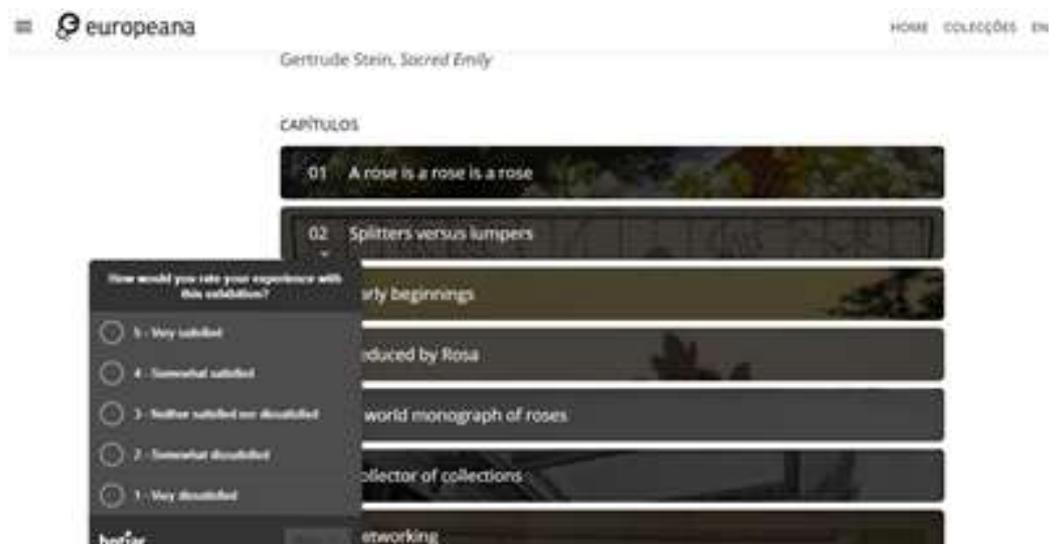
Além disso, o *Google Arts and Culture* permite ao visitante “favoritar” ou “curtir”, criando suas próprias coleções ou “galerias” com os objetos museológicos disponibilizados na plataforma, bem como compartilhar seus objetos, exposições ou artigos favoritos em outras redes sociais. Tudo isso converge para o caráter enciclopédico abordado por Murray⁴⁴, ou seja, a utilização da capacidade do ambiente digital em criar conexões e hiperlinks, utilizando também expressões, símbolos e recursos já reconhecidos dentro do ciberespaço, especialmente em redes sociais como *Facebook* e *Instagram*.

A segunda exposição, *François Crépin and the study of wild Roses*, foi elaborada na plataforma *Europeana*. Ela foi criada com o objetivo de reunir as diversas coleções digitalizadas de museus, bibliotecas e arquivos de países europeus, bem como difundi-las a partir do acesso às coleções, exposições virtuais e de “blogs”. A exposição em questão foi desenvolvida como parte do projeto *Linking Biodiversity and Culture Information (LinBi)*, em parceria com diferentes instituições museológicas ligadas às ciências naturais.

A página inicial da exposição apresenta os módulos expositivos enquanto capítulos. Assim, o visitante deve clicar no capítulo selecionado para acessar o seu conteúdo. No total são nove capítulos, incluindo os créditos da exposição. Quando a exposição é acessada pelo visitante, no canto esquerdo da tela, aparece uma janela contendo uma pesquisa de opinião sobre a experiência do visitante durante a exposição. Os capítulos e a pesquisa de opinião podem ser observados na figura 4:

⁴⁴ MURRAY, Janet. Affordances of the medium. In: **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

Figura 4: Capítulos e pesquisa de opinião da exposição *François Crépin and the study of wild Roses*.



Fonte: <https://www.europeana.eu/pt/exhibitions/francois-crepin-and-the-study-of-wild-roses>

No canto direito de cada imagem na exposição, há um ícone de informação, representado universalmente pela letra “i”. Ao passar o cursor sobre o ícone, o visitante tem acesso a alguns dos metadados do objeto, tais como título, criador e instituição de guarda, como pode ser visualizado na figura abaixo.

Figura 5: Metadados do objeto na exposição *François Crépin and the study of wild Roses*.

François Crépin and the Study of Wild Roses
An unfinished project



Partilhar

Fonte: <https://www.europeana.eu/pt/exhibitions/francois-crepin-and-the-study-of-wild-roses>

Junto aos metadados, também pode ser encontrado o copyright⁴⁵ de cada imagem e ao clicar no ícone (CC BY-SA), o visitante é redirecionado para os dados da licença, que também informa que o visitante pode compartilhar o material em qualquer formato e adaptar e remixar a imagem para qualquer fim.

Outro ícone que pode ser observado na figura 6 é o de compartilhamento, em que o visitante pode compartilhar a exposição em diferentes redes sociais, sendo elas: *Facebook*, *Twitter* e *Pinterest*.

Figura 6: Ícone de compartilhamento na exposição *François Crépin and the study of wild Roses*.



Fonte: <https://www.europeana.eu/pt/exhibitions/francois-crepin-and-the-study-of-wild-roses>

Nos créditos finais da exposição estão incorporados os links do projeto *Linking Biodiversity and Culture Information (LinBi)*, bem como das instituições parceiras em seu desenvolvimento. Aqui também são apresentadas as referências bibliográficas citadas nos textos expositivos, além de indicação de leituras sobre a temática, com links de acesso, quando disponíveis na *web*.

A terceira exposição analisada “A UFSC e a Ditadura Militar: fatos e personagens” foi criada entre 2019 e 2020 por meio de um projeto de extensão do curso de Museologia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em parceria com o Instituto de Memória e Direitos Humanos (IMDH) desta Universidade. A exposição foi elaborada na plataforma gratuita *WordPress* e percorreu sobre lugares, personagens e acontecimentos que marcaram, com maior frequência, as manifestações e repressão na UFSC e no centro de Florianópolis no período da ditadura militar.

A narrativa expográfica busca reunir entrevistas, notícias de jornal, imagens fotográficas, documentos e o relatório da Comissão Memória e Verdade, que apresenta a luta de estudantes,

⁴⁵ Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

professores e técnicos-administrativos da UFSC, cuja participação ativa por direitos e por um espaço democrático fez história. O layout da exposição é vertical com navegação por meio de barra de rolagem. A exposição apresenta ainda alguns conteúdos em formato horizontal acessados a partir de setas indicativas.

Entre os recursos digitais utilizados, destaca-se a disponibilização do conteúdo da exposição em Língua Brasileira de Sinais a partir do conjunto de ferramentas VLibras⁴⁶. Ao entrar no ambiente, no canto direito da tela, está o ícone representativo que ao ser clicado direciona ao intérprete digital que pode ser observado na Figura 7. A plataforma permite ainda que o visitante configure o recurso, escolhendo o gênero do intérprete, os regionalismos de cada região do Brasil e até mesmo a transparência e a localização do recurso na tela.

Figura 7: Conteúdo em Língua Brasileira de Sinais na exposição A UFSC e a Ditadura Militar: fatos e personagens



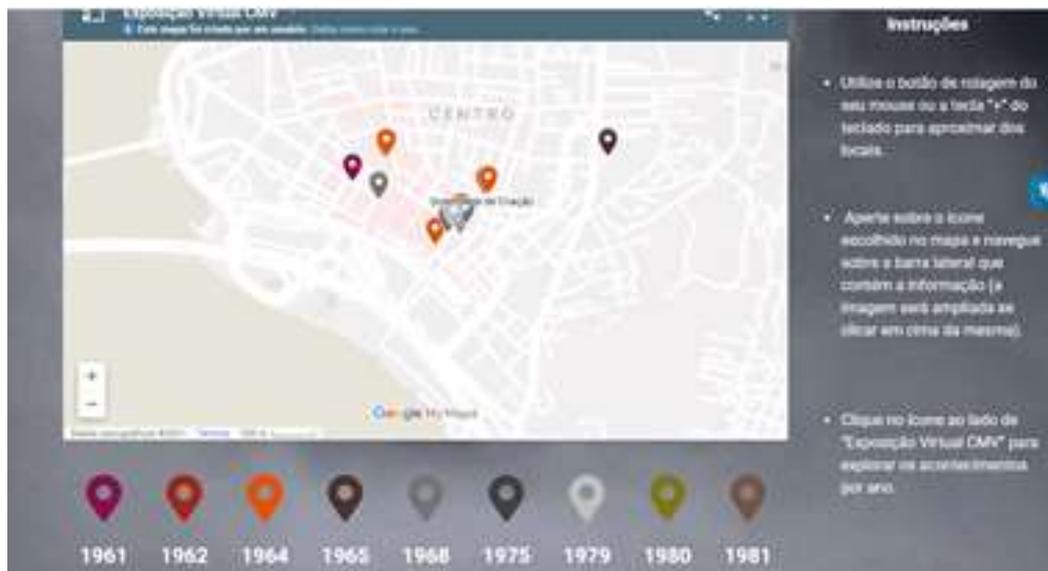
Fonte: <https://expoimdh.ufsc.br/>

Outro elemento utilizado na narrativa da exposição é o mapa criado por meio do recurso do *Google Maps* e que pode ser observado na Figura 8. Ele registra os principais locais e acontecimentos durante o período, distribuídos pelo ano de ocorrência. Os conteúdos também podem ser acessados a partir das principais personalidades do movimento estudantil envolvidas. Ao clicar em um dos ícones

⁴⁶ O conjunto de ferramentas gratuitas VLibras, parceria entre o Ministério da Economia (ME) e a Universidade Federal da Paraíba (UFPB), “[...] traduz conteúdos digitais (texto, áudio e vídeo) em Português para Libras, tornando computadores, celulares e plataformas Web mais acessíveis para as pessoas surdas”. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/vlibras>.

do mapa, o visitante tem acesso a uma barra lateral com imagem ou vídeo, além de um resumo do acontecimento. À esquerda na tela, estão as instruções de uso do mapa (Figura 8).

Figura 8: Recurso de mapa na exposição A UFSC e a Ditadura Militar: fatos e personagens



Fonte: <https://expoimdh.ufsc.br/>

Ao final da exposição, existe um espaço em que o visitante pode deixar comentários ou sugestões sobre a exposição, informando nome e e-mail. Na barra inferior, onde consta a ficha técnica, são disponibilizados os links do Instituto de Memória e Direitos Humanos (IMDH) e de seu repositório institucional.

A partir do panorama geral dos principais recursos e elementos utilizados na narrativa de cada exposição, pretendemos discutir, em diálogo com as práticas da cultura digital de Martins⁴⁷, alguns caminhos delineados para o processo de desenvolvimento de exposições virtuais, considerando as necessidades informacionais dos visitantes virtuais.

3. CAMINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE EXPOSIÇÕES VIRTUAIS

Para a presente análise, cruzaremos os formatos de exibição e navegação dos módulos expositivos, bem como os diferentes recursos característicos das três exposições apresentadas, em diálogo com as práticas da cultura digital: práticas informacionais, práticas comunicacionais, práticas

⁴⁷ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

relacionais e práticas curatoriais⁴⁸. Para tanto, iniciaremos identificando no quadro 1 quais práticas da cultura digital estão representadas nas exposições virtuais analisadas.

Quadro 1: Cruzamento entre exposições e as práticas da cultura digital.

Exposições	Prática Informacional	Prática Comunicacional	Prática Relacional	Prática Curatorial
<i>Welcome to the Anthropocene</i>	X		X	
<i>François Crépin and the study of wild Rose</i>	X	X	X	
A UFSC e a Ditadura militar: fatos e personagens	X	X		

Fonte: elaborado pelas autoras, 2021.

Na exposição *Welcome to the Anthropocene* podemos observar a ocorrência de práticas tanto informacionais quanto relacionais. Considerando a chamada cultura do *hiperlink*, influenciada pelas práticas informacionais, apresentada por Martins⁴⁹, esta exposição possui elementos adicionais que expandem o conteúdo expositivo, como o redirecionamento para a página de metadados do objeto ou para a página da instituição que criou a exposição, ou conexão com plataformas como o *Youtube*. Para Murray⁵⁰, os ambientes virtuais potencializam a capacidade de transmissão de informação aos usuários e de criação de links com outros ambientes na virtualidade.

Quanto às práticas relacionais, identificamos a utilização de funcionalidades disponíveis em mídias sociais e que se tornaram parte da linguagem da sociedade, como “curtir” e “compartilhar”. Os visitantes também podem compartilhar os conteúdos da plataforma e a própria exposição em diferentes redes sociais. O próprio *Google Arts and Culture* possui similaridades com as redes sociais por permitir que os usuários curtam e compartilhem seus objetos museológicos favoritos dos museus parceiros da plataforma através da criação das chamadas “galerias”, onde podem criar sua própria curadoria de objetos digitais.

Ressaltamos a falta de práticas comunicacionais na exposição *Welcome to the Anthropocene*, que são aquelas que fomentam o diálogo com o visitante virtual. Acreditamos que estes espaços de diálogos são fundamentais para a experiência de visita em ambientes digitais. Entre os recursos disponíveis, considerando também a temática desta exposição, podem ser criados fóruns de debate

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ MURRAY, Janet. Affordances of the medium. In: **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

para a interação entre os visitantes, principalmente para potencializar as suas perspectivas críticas e contemporâneas da temática do impacto e desenvolvimento do homem em sociedade.

A exposição *François Crépin and the study of wild Roses* apresenta a maior ocorrência de práticas culturais digitais entre as três exposições aqui analisadas, sendo elas: informacional, comunicacional e relacional. Os elementos informacionais dizem respeito aos links disponibilizados sobre o projeto no qual a exposição foi desenvolvida e sobre as instituições parceiras. Outro elemento interessante é a disponibilização de uma lista de sugestão de leituras, com os links de acesso quando os artigos estão disponibilizados na web. Em relação às práticas relacionais também observamos o uso de funcionalidades como “compartilhar” ligadas às redes sociais.

Já em relação às práticas comunicacionais, a exposição apresenta uma funcionalidade de pesquisa de opinião em que há certa possibilidade de diálogo, ou de um feedback do visitante em relação ao conteúdo expositivo. Consideramos pertinente que as exposições virtuais construam pontes de avaliação de recepção (CURY, 2005), para que a dinâmica de manutenção e correção delas sejam contínuas.

Por fim, a exposição “A UFSC e a Ditadura Militar: fatos e personagens” apresenta duas das quatro práticas culturais digitais discutidas por Martins (2018): informacional e comunicacional. Quanto a prática informacional, a exposição possibilita o redirecionamento para a página do projeto Instituto Memória e Direitos Humanos – (IMDH/UFSC) e para o repositório institucional, no qual o visitante pode acessar o relatório final da Comissão Memória e Verdade-UFSC, outras fotografias, documentos e vídeos, recolhidos durante o andamento dos trabalhos da Comissão. Outros recursos que podem ser compreendidos enquanto prática informacional são a inserção do Google Maps e a possibilidade de explorar textos, imagens ou vídeos sobre os fatos, personagens e acontecimentos naquela região específica do mapa.

Quanto à prática comunicacional, a exposição é a única que implementou um recurso para o visitante deixar comentários ou sugestões. A ideia é estabelecer um diálogo colaborativo em que os visitantes virtuais possam avaliar a exposição e/ou contribuir com informações relevantes sobre a temática para potencializar ou acrescentar ao Instituto Memória e Direitos Humanos (IMDH) da Universidade Federal de Santa Catarina.

Destaca-se nesta exposição a ausência de práticas relacionais, como curtir, compartilhar, cutucar, entre outras interações sociais que os visitantes virtuais podem realizar no âmbito da cultura digital. Para tanto, compreendemos como possibilidade incluir ícones no mapa, para que os visitantes possam curtir locais que conhecem na cidade ou na Universidade, bem como realizar comentários sobre este local na atualidade, por exemplo, o que pode ser encontrado hoje no lugar do ocorrido, como lojas, instituições, nomes de ruas, entre outros. Além disso, acreditamos que inserir links para as redes

sociais das instituições envolvidas, como o *Instagram* do Curso de Museologia e o do IMDH, podem ser excelentes meios de divulgação das ações e produções desenvolvidas por elas.

Evidenciamos nas três exposições analisadas, a ausência de recursos relacionados com as práticas curatoriais abordadas por Martins⁵¹. Estas práticas estabelecem filtros de conteúdos a partir dos interesses e comportamentos do usuário dentro das plataformas digitais que podem contribuir, no caso das exposições virtuais, para a experiência de visita. O uso desses recursos pode qualificar a experiência do visitante, por meio da sugestão de outras exposições virtuais ou conteúdos digitais com a mesma temática. No caso do *Google Arts and Culture* e da *Europeana*, por serem plataformas digitais, a utilização de práticas curatoriais, como os chamados algoritmos, pode identificar os museus e conteúdos acessados pelos visitantes para sugerir outras exposições virtuais na plataforma que possam ser de seu interesse.

A partir da perspectiva de Murray⁵², as três exposições analisadas podem ser consideradas ambientes participativos, pois possibilitam ações ao visitante a partir de sinais convencionais e inteligíveis na linguagem visual, como a utilização de setas indicativas, ícones de informação, compartilhamento e símbolo play. No que diz respeito às necessidades informacionais e comunicacionais dos visitantes virtuais pertencentes à cultura digital, percebemos que as instituições criadoras dos conteúdos expositivos, assim como as possibilidades das plataformas digitais ou do sistema livre, apresentam recursos digitais que fomentam a interação dos visitantes virtuais. Porém, acreditamos que é necessário a continuidade de estudos para verificar e aprimorar a construção de caminhos para a elaboração de técnicas para a construção de exposições virtuais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta do artigo foi a identificação de recursos digitais utilizados em exposições virtuais. Para tanto, a partir da análise das três exposições, *Welcome to the Anthropocene*, *François Crépin and the study of wild Roses* e “A UFSC e a Ditadura Militar: fatos e personagens”, difundidas por meio de diferentes plataformas tecnológicas, permitiu o delineamento de alguns caminhos para as instituições museológicas no que concerne as práticas da cultura digital, discutidas por Martins.

Entre as três exposições analisadas, todas contemplavam práticas informacionais. Estas práticas demonstram a conectividade e a ampliação informacional possibilitada através da construção de links

⁵¹ MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

⁵² MURRAY, Janet. Affordances of the medium. In: **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

entre os conteúdos na *web*, o que pode potencializar o desenvolvimento das narrativas na exposição virtual, além de ampliar o percurso expositivo.

Também foram evidenciadas em duas exposições a utilização de elementos das práticas comunicacionais, o que gera novas dinâmicas entre as instituições museológicas e seus visitantes, qualificando o diálogo e a mediação. As práticas comunicacionais podem ampliar ainda a autonomia dos visitantes virtuais na construção do conhecimento a partir das exposições em ambientes digitais.

Já as práticas relacionais empregadas nas exposições virtuais fazem referência à linguagem utilizada em meio às redes sociais e foram identificadas em duas delas. Por serem ambientes participativos, de acordo com as discussões de Murray⁵³, as exposições virtuais dialogam com a própria linguagem visual utilizada no âmbito das redes sociais, o que pode ser um modo de aproximação entre os diferentes públicos e a instituição. O compartilhamento nestas redes também potencializa a difusão e a divulgação das exposições, ampliando a visitação e o compartilhamento de informações.

Por fim, destacamos que não foram identificadas práticas curatoriais na análise, o que leva a reflexão de como as exposições virtuais podem implementar estas ações em suas narrativas, já que elas podem contribuir para a ampliação da experiência de visitação, especialmente, nas plataformas como *Google Arts and Culture* e *Europeana*.

Ressaltamos que ao considerar as práticas culturais digitais no desenvolvimento das exposições virtuais, as instituições museológicas caminham para a compreensão das necessidades informacionais e comunicacionais de seus públicos numa era de virtualização dos acervos e produção de conteúdos digitais.

⁵³ Ibid.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na internet e o visitante virtual. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 13., 2012, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2012.

CASTRO, Ana Lúcia Siaines de. **O Museu do sagrado ao segredo**. Rio de Janeiro: Revan, 2009.

CUNHA, Marcelo A. Exposição Museológica Como Estratégia Comunicacional: o tratamento museológico da herança patrimonial. **Revista Magistro**, vol. 1, n. 1. Lisboa, 2010, p. 111. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/magistro/article/viewFile/1062/624>. Acesso em: 05 abr. 2021.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. Florianópolis: FCC, 2014.

DEUTSCHES MUSEUM. **Welcome to the Anthropocene: The Earth in Our Hands**, 2015. Disponível em: <https://www.deutsches-museum.de/en/exhibitions/special-exhibitions/archive/2015/anthropocene/>. Acesso em: 10 maio 2021.

DIAS, Cristina. “Como navegar”: texto e espaço na ordem do discurso digital expográfico. **Revista Rua**, vol. 26, n. 2, Campinas, nov. 2020. Disponível em: <https://www.labeurb.unicamp.br/rua/artigo/pdf/298-como-navegar-texto-e-espaco-na-ordem-do-discurso-digital-expografico>. Acesso em: 10 maio 2021.

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

MARTINS, Dalton. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 7, Brasília, nov. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 maio 2021.

MURRAY, Janet. Affordances of the medium. In: **Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

PADILHA, R. C.; CAFÉ, L. M. A.; SILVA, E. L. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. **Perspectivas em Ciência da Informação (Online)**, v. 19, p. 68-82, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pci/v19n2/06.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2021.