

DO PRESENCIAL AO VIRTUAL: O MUSEU DIANTE DA TEORIA SISTÊMICA DE NIKLAS LUHMANN. O PROBLEMA DA INFOMAÇÃO.

José Cláudio Alves de Oliveira *

claudius@ufba.br

Resumo: O artigo reflete sobre os museus virtuais diante da apresentação dos objetos dos seus acervos. O texto também tece uma comparação entre museus tradicionais e museus virtuais no que se refere ao sistema de documentação, responsável pelas informações dos objetos do museu. Em seu desenvolvimento analisa a qualidade e quantidade de informações que os museus na Internet disponibilizam para a investigação científica. Reflete também sobre os “catálogos museológicos on-line”, meras páginas divulgadoras de museus; os Cibermuseus (CM), criados para funcionar propriamente no ciberespaço, disponibilizando 100% dos seus acervos para qualquer nível de pesquisa; e os Museus Digitais (MD), conceituados como aqueles de interfaces com os Museus Presenciais (MP), sem a totalidade dos seus acervos na rede, disponibilizando pequena porcentagem de informação. A base teórica advém das teorias de Niklas Luhmann, no campo da informação, e Pierre Lévy, na cibercultura e do ciberespaço.

Palavras-chave: Museu, cibercultura, sistema, informações, comunicação.

* Doutor em Comunicação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor do Departamento de Museologia da UFBA.

O MUSEU E O OBJETO

Geralmente quando se pensa em museu se volta para uma estética do “velho”, de casas que “guardam coisas ‘mumificadas’” ou de apenas “galerias de arte”. Mas de um modo contrário, podemos pensar o museu como um ambiente dotado de sistemas autônomos que trabalham transdisciplinarmente. E mais, lugar onde há diversas ciências que desenvolvem trabalhos individuais ou mútuos para um ambiente único que é a instituição.

O museu corresponde a um local de conservação, restauração, documentação e exposição de objetos – quando há objetos – ou de questões pertinentes a alguma comunidade.

Ao contrário do que se pensa, ele possui ou não objetos antigos ou “múmias”. O museu é palco de atenção das diversas *formas* de exposições temáticas. Procura – guiado pela museologia, comunicação e educação e das várias disciplinas que o categorizam como a história, a paleontologia, a arte, a arqueologia etc. – a contextualização dos objetos-testemunhos e as “novas” formas de conceituação institucional como o *museum bus*, o *eco-museu*, o *museu comunitário*... Até chegar ao hodierno *cibermuseu*.

Para Luhmann, a expressão forma aplica-se ao resultado de uma operação de decisiva importância para qualquer sistema. Forma significa traçar uma linha que serve de fronteira entre dois lados, dos quais apenas um servirá para posteriores operações. A forma estabelece uma diferença; é isto que é decisivo nela. Neste sentido, o próprio sistema tem uma forma que é a diferença entre sistema e ambiente. Os sistemas particulares se diferenciam segundo o modo como reincorporam no seu interior essa forma básica. (COHN, <http://www.periodicos.capes.org.br>)

Independendo da *forma*, o museu preserva o objeto que pode ser temático (por preservar apenas temas refletidos e gravados em suportes magnéticos e digitais) (<http://www.eca.usp.br/inconsequente/museu.html>) e estético (quando o objeto perde a sua utilidade sócio-cultural de uso e passa a ser fonte de exposição e de pesquisa. (DUFRENNE, 1998:239-256.)).

“... a forma não é um enquadramento para ações, mas é a condição de operações que individualizam um sistema. Segundo, que a forma nada tem a ver com a formação de identidades, mas, pelo contrário, é intrinsecamente uma diferença, e só funciona ao se reproduzir como tal em cada operação do sistema. As formas não são diretamente operações, mas são elas que conferem especificidade às operações próprias a cada sistema, ao se reproduzirem nelas”.(Id.).

Ao entrar no museu, via pesquisa ou compra, leilão, comodato, empréstimo, troca etc., o objeto segue a rotina da documentação, área conhecida da Museologia que trata do sistema de informação do museu, também conhecido pela sigla SDM – Sistema de Documentação Museológica.

A rotina da documentação, iniciada pela entrada do objeto, seguida pela *classificação* que procura inserir o objeto em uma categoria de acervo, é acompanhada por uma seqüência de trabalhos que atende à análise iconográfica (identificação do objeto), cujas informações obtidas estarão em uma *ficha de identificação* arquivada em um *banco de dados iconográfico*, o **BDI**. A partir disso o objeto ganha um código que o remeterá à sua identidade. Tal código estará em um *livro de tomo*, em um *index* e um *inventário*. Em linhas rápidas essa é a estratégia que compõe o sistema de documentação do museu, cujo cérebro, o **BDI**, tem a função de informar ao pesquisador e aos sistemas de exposição, educação, restauração e conservação, elementos intrínsecos e extrínsecos, com características hipertextuais possíveis para maiores e diversificados conteúdos explicativos.

Devemos pensar que, além do valor que o objeto tem no museu, ele, permanentemente, necessita de redefinições, atualizações e enriquecimento de dados. Essa parte fica sob critério do setor de documentação. Dessa forma, o pesquisador terá condição maior de uma *organização autopoietica* ⁽¹⁾, pois o sistema cria sobre o objeto referências com poucos limites, ou seja, associações que o remetem a produções que enriquecerão os dados e o conteúdo sobre o objeto e que, como resultado, legará ao pesquisador/observador informações mais profundas e diversificadas sobre o assunto/objeto.

Nesse sentido o sistema de documentação museológica e o BDI estarão no crivo da observação do pesquisador/curioso que constrói e regula a sua própria objetivação de pesquisa, num ritmo heurístico, distinguindo e escolhendo aquilo – de rico, aproveitável e lógico – do seu tema. (STOCKINGER, <http://www.facom.ufba.br/Pos/pretextos>)

Assim podemos dizer que o objeto museológico possui uma soma de valores que impõe ao observador/pesquisador o referencial contemplativo, a observação sistemático-científica e as informações que o **BDI** complementa. Isso equivale dizer que o museu faz parte de um **sistema comunicativo** que produz e processa informações que podem ser vistas como “matéria prima

⁽¹⁾ O sistema social se fundamenta, portanto, em instabilidades - "mutantes" sociais - as quais são selecionadas de maneira auto-organizada que Niklas Luhmann denomina "autopoiese".

básica” para uma pesquisa, por principalmente, ter dados originais de objetos, exposições públicas e referenciais hipertextualizados. (STOCKINGER Apud LUHMANN, Id.)

AMBIENTE E SISTEMA TRADICIONAIS.

Vamos aqui eleger um objeto e virtualizar um museu. Um turíbulo do século XVIII, de prata lavrada, do *Museu de Arte Religiosa*.

Esse objeto, como foi dito, ganha uma classificação, é identificado, numerado, tombado e estará em um index. Terá, portanto, o seu código. Vamos seguir esse objeto no decorrer deste texto utilizando o código MAR-Pr-22, onde:

MAR= Museu de Arte Religiosa; **Pr =** Acervo Prataria; **22=** Número que identifica o turíbulo.

O MAR-Pr-22 está na primeira vitrine à direita da sala da prataria do século XVIII. O seu registro encontra-se no arquivo, BDI, inventário, livro de tombo e index. As suas informações precisas estarão no BDI, na ficha iconográfica de identificação, na qual poder-se-á encontrar o hipertexto voltado à bibliografia. E as informações básicas ao público estão junto a ele, em uma plaqueta de plástico na vitrine.

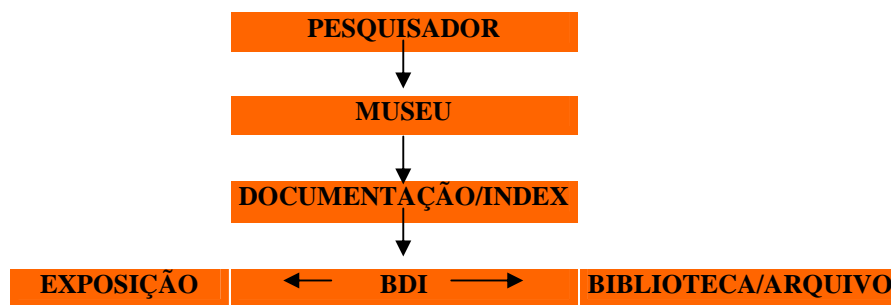
O que se pode perceber é a organização que o sistema produz em três caminhos. O primeiro corresponde à integridade do objeto, que seria a sua identificação e localização, portanto a sua existência, importante para a conservação e guarda patrimonial; o segundo caminho é a preocupação sobre o conteúdo, que o sistema lega à pesquisa. Ou seja, trabalhar dados e informações sobre o objeto para possíveis e eventuais buscas, no próprio museu e além dele, assim sendo em biblioteca e arquivo, possivelmente do próprio museu. O terceiro caminho é *carregar* essa informação aos demais sistemas do museu, principalmente às exposições responsáveis pela divulgação pública do objeto e que permanentemente renova a mensagem sobre o objeto ao público, com novos dados e conteúdos didáticos.

Assim, no sistema tradicional, o pesquisador – podemos também incluir o curioso, o turista ou simplesmente o observador, a depender do objetivo – se desloca até o ambiente Museu

de Arte Religiosa e faz a sua busca, primeiro consultando o setor que documenta o acervo, no caso o de documentação. Encontrando o MAR-Pr-22, ele vai à primeira vitrine da sala do século XVIII da prataria. Com liberdade o nosso observador/pesquisador pode fotografar o objeto para uma análise à distância ou ilustração do resultado do seu trabalho. De qualquer forma ele estará contemplando o objeto na busca de conteúdo. O passo seguinte é o BDI, onde as informações mais detalhadas estão presentes. Do BDI o pesquisador faz o seu hipertexto a partir dos “links” existentes na ficha de identificação. Os links encaminham-no à biblioteca onde há fontes bibliográficas secundárias que ampliam o conteúdo sobre o tema “turíbulo”, ourivesaria/prataria, arte religiosa. Um conteúdo que, presencialmente, o pesquisador disponibilizará ao seu trabalho, complementando-o ou findando-o.

É preciso notar quatro detalhes: o **deslocamento** de cidade ou país, as barreiras **tempo/espço** até o museu; os **contatos pessoais** com documentadores, monitores de exposição, bibliotecários; e a **busca**.

Na prática, o percurso de um pesquisador seria o seguinte:



Vale lembrar que a ilustração acima procura detalhar o caminho de um observador/pesquisador cujo objetivo tende a ser mais amplo do que um observador turista que tem em si apenas a curiosidade ou um visitante comum cuja meta é apenas o *hobby*.

Evidentemente que devemos pensar no ambiente dotado de todos esses sistemas museográficos e interdependentes como a biblioteca e o arquivo, e que neles possamos vislumbrar os conteúdos e esperar que existam e que tenham sido *alimentados, carregados e processados* em seus ambientes.

AMBIENTE E SISTEMA NO CIBERESPAÇO: PROBLEMAS PARA O OBSERVADOR

Pensemos agora no mesmo museu das artes religiosas, em sua versão virtual on-line. Em seu site os atalhos, as janelas etc. que conduzem o observador ao seu objetivo.

Pode-se perceber a mesma organização museística que o museu tradicional possui. Setores, informações de ações culturais, contatos, salas de exposições temáticas. Por ser um museu com interface, ou seja, um museu que existe na cultura tradicional com uma configuração no ciberespaço, a facilidade em obter o mesmo conteúdo na prática deveria ser maior, pois quebraria os fatores de **deslocamento, tempo/espço, contatos pessoais e busca**. Mas isso ainda não acontece. Os museus virtuais – e aqui falando daqueles com interface, já que poderíamos falar dos que são virtuais e não possuem no plano tradicional – não possibilitam a busca de todos os objetos e o conteúdo informacional e de percepção visual (principalmente em se tratando de objetos tridimensionais) do objeto que se consegue é muito limitado, restringindo-se a verbetes que se igualam às pequenas placas de exposições.

Há uma explicação para a inoperância do museu virtual. Ela reside justamente na **ausência da interface** entre *site-index-BDI*. Podemos dizer que o quesito interface reflete apenas no ambiente, onde o observador entra através do cbersistema e se limita a mensagens sobre os acervos, as atividades do museu e o contato via *e-mail*. O que equivale trazer aqui a crítica que Pierre Lévy tece aos museus virtuais, quando os enfatiza como “meros catálogos eletrônicos”, (LÉVY, 1999:145-155) e que aqui poderíamos dizer que são piores ainda do os catálogos, pois até os *CD ROMs* possuem maiores possibilidades de demonstração, pois além de maiores conteúdos sobre alguns objetos – eles não terminam os acervos – há um valor multimidiático mais rico, com vídeos, áudio e percepção visual dos objetos e do próprio edifício do museu tradicional.

Claro, sem pretendermos aqui tirar o valor de *sites* que possuem plantas tridimensionais dos seus museus <<http://www.fau.ufrj.br/prourb/catete/index.htm>> e de configurações que proporcionam uma interação maior com o internauta em termos de *lay out* de exposições, edifício e atalhos. (www.diarioelpais.com/muva)

O MUSEU ENTRE O SISTEMA SOCIAL E CIBERSISTEMA. PROBLEMAS E PERSPECTIVAS.

Na trilha até agora percorrida depreendemos alguns conceitos que são básicos da teoria sistêmica de Niklas Luhmann. *Forma, ambiente, sistema, organização, informação e observação*. São conceitos que nos ajudam a compreender o museu enquanto ambiente que desenvolve relações construtivas entre setores (sistemas) que funcionam partilhando conteúdos para o funcionamento da própria *media* que é o museu. Sem essa partilha o museu cai na rotina estática da não-produção e, conseqüentemente, estagnado, sujeito a improbabilidades de conteúdos na busca das informações, o que seria colocar em cheque o museu enquanto *media*.

Para Luhmann “A diferenciação de sistemas, de fato, diz respeito não apenas aos próprios sistemas, mas também ao seu ambiente, bem como às relações entre sistemas e ambientes. A diferenciação crescente, como resultado, produz diferentes tipos de unidades, e (para cada unidade) um agregado ambiental diferente numa sociedade multipolar ou partilhada. Finalmente, surgem técnicas diferentes correspondentes para lidar com uma diferença entre sistemas e ambientes”. (Id.,109) Isso equivale dizer que “as várias diferenças entre sistemas e ambientes são, elas próprias, diferenciadas umas das outras” (Ibd.110), correspondendo a uma autonomia de partes que ocupando um todo necessitam de contatos e do não-isolamento. O que valeria dizer aqui que os sistemas em um ambiente devem ter uma relação – denominada de *partilha* – que faria funcionar uma organização. Ou seja, para que exista uma organização onde há sistemas envolvidos é necessário que haja uma interação para que os mecanismos produzam resultados favoráveis à manutenção do ambiente e, conseqüentemente – voltando-se aqui para o museu -, efetivar a probabilidade da comunicação enquanto conteúdo de mensagem e informação ao observador/pesquisador/curioso, com o mínimo ruído possível. (LUHMANN, 1992:42-43)

O isolamento dos sistemas em um museu levaria não apenas a improbabilidade da comunicação, mas à incapacidade de desenvolvimento institucional e à probabilidade do *observador apreender* os objetivos criados em sua *autopoiese* que são dependentes do conteúdo informativo que o museu disponibiliza. (Id.)

É o caso do cibermuseu – e porque não dizer dos museus tradicionais que possuem sistemas falhos.

A falha dos museus virtuais reside na ausência de uma interface que atinja o **BDI**. O que seria a disponibilização do *index* e de informações ao observador/internauta. A ilustração abaixo poderia ser uma possibilidade, mas que pelo menos clareia este pensamento.

MUSEU TRADICIONAL

MUSEU VIRTUAL

BDI e ambientes formas de busca próximas  Index ligado ao BDI e links a outros textos.

A interface entre dois sistemas – o tradicional e o cibernsistema neste caso – geraria todas as informações que o observador busca no museu habitual. Essa interface poderia corresponder à *partilha*, posto que entre os sistemas estariam dois ambientes diferenciados – com o mesmo propósito museológico – se interagindo e quebrando o isolamento correspondente ao grau de improbabilidade visto por Luhmann.

...sistemas sociais são comunicativos, quer dizer que produzem e processam informações, que podem ser vistas como “matéria prima” básica.[...]. A ação do sistema se dá a partir de um “self”, construído no e pelo imaginário inconsciente de um ambiente que lhe fornece os elementos (dados, informações, códigos, símbolos). (STOCKINGER, 3)

O museu enquanto sistema social significa a existência de complexos organizacionais e deve ser baseado em processos de comunicação – exposição, pedagogia, documentação. O que não invalida o mesmo processo no ciberespaço, muito pelo contrário, tornaria lógico o fato de termos o tempo real e a quebra de espaço para a construção autopoietica independentemente das regras funcionais da sociedade tradicional.

Com e no cibernsistema podemos enumerar várias questões que já enquadram o museu com possibilidades que se alastram e dinamizam temáticas. Podemos comentar quatro pontos, tomando como base a perspectiva da interação entre cibernsistemas e sistemas sociais desenvolvida por Gottfried Stockinger. ⁽²⁾ Os seguintes pontos, baseados em Stockinger (2006) já são um fato e tendem a enriquecer ainda mais outras faces que o museu potencializa na sociedade.

⁽²⁾ A partir do texto/slide em ppt “Interação entre cibernsistemas e sistemas sociais” FACOM/pós-graduação/UFBA, Jun/2001.

1. Os cibernsistemas e organizações sociais formam co-sistemas, que seriam desafios a enfrentar no campo da museologia, vendo-a como uma ciência social que articula o processo de comunicação a partir do seu primeiro referencial que é o museu;

2. Os cibernsistemas se acoplam à autopoiese do sistema social. O que vale dizer que o museu no ciberespaço enriquece a sua capacidade institucional, garantindo a quebra da barreira tempo/espaço, possibilitando a organização da busca do observador, ...criando uma dependência externa, ancorada no ciberespaço, ou seja, sendo *carregado* em *downloads* constantes a partir da aquisição dos objetos e da pesquisa para a atualização e ampliação do *index*;

3. Novas estruturas emergem, fazendo surgir também construções culturais e sociais inéditas, até então impossibilitadas na cultura tradicional de manter museus, é o caso do Museu da Pessoa <http://www.museudapessoa.com.br>, do Museu Erótico <<http://www.opkamer.m/amea/cursnow.htm>> e de outras alternativas que podem desenvolver como museus <<http://www.eca.usp.br/in-consequente/museu.html>> com maior variedade de mundos e estilos de vida a partir de padrões antes dominantes; Isso seria a amplificação do campo de comunicação social;

4. Os cibernsistemas estão menos sujeitos ao controle social, onde a participação, a dessacralização do objeto e a opinião estariam longe do crivo dos horários estabelecidos pela cultura tradicional, como também do empecilho em instalar determinado tema no ambiente museu. Sem maiores restrições e com apenas um protocolo na *web* o cibernsistema ganha ares mais democráticos do que o museu tradicional, alterando valores locais, cada vez mais distantes dos valores antes tidos como "certos" e dominantes e as difundem no ciberespaço, pois a "rede permite que informações antes reprimidas participem na condução social.

Por fim, devemos pensar nesses dois sistemas como *formas* que se desenvolvem para o aprimoramento de *sistema* e *ambiente* museológicos. Vale lembrar que o museu adquiriu formas durante épocas e que ainda hoje – na cultura tradicional – ele não se aprimorou por inteiro. Pensar assim é também refletir sobre o cibernsistema, que existe há menos de uma década. É certo que o seu aprimoramento chegará. Mas é também correto dizer que, em pleno desenvolvimento da internet, onde revistas, livrarias, jornais, rádios etc. possuem um bom funcionamento, o cibernsistema possui falhas **elementares** e **ilógicas** na cibercultura, cujo ponto básico está na informação à pesquisa. Informação de conteúdo responsável pelo potencial da documentação museológica que, restrita como está, nos mostra um ambiente com sistema tímido e inoperante.

A interação já acontece com o rompimento de valores e os empecilhos que os museus tradicionais não conseguem derrubar. Os museus virtuais que não possuem ambientes tradicionais também são uma forma de rompimento de barreiras que o tradicional não consegue. Resta agora esperar que a informação que o pesquisador busca tenha conteúdo. Enquanto aguardamos isso acontecer, ele terá que pegar o seu *notebook*, viajar e ir buscar conteúdo do seu objeto do outro lado do mundo, no BDI do museu presencial.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COHN Gabriel. “As Diferenças finas: de Simmel a Luhmann”. Disponível em: <http://www.periodicos.capes.org.br> . Acesso em fevereiro de 2005

DUFRENNE, Mikel. “objeto estético e objeto técnico”. In: DUFRENNE, Mikel. **Estética e filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 1998. p. 239-256. (Debates 69)

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1999. P. 145-155

LUHMANN, Niklas. “Teoria dos sistemas, teoria evolucionista e teoria da comunicação”. In: LUHMANN, Niklas. **A improbabilidade da comunicação**. S/l: Vega. 1992. Partes II-IV. p. 96-126

Museu da Pessoa (<http://www.2.com.br.messoa>), Acesso em abril de 2007

Museu Erótico <<http://www.opkamer.m/amea/cursnow.htm>> Acesso em abril de 2006

Museu do Inconseqüente Coletivo (<http://www.eca.usp.br/in-consequente/museu.html>) Acesso em abril de 2006

Museu Virtual de Arte el País <http://muva.elpais.com.uy/flash/muva.htm?&lang=en>. Acesso em abril de 2007

O Palácio do Catete <http://www.fau.ufrj.br/prourb/catete/index.htm> Acesso em Abril de 2007

OLIVEIRA, Jose Cláudio Alves. “Democracia e informação: os museus virtuais totais”. In: **Diálogos possíveis**. Vol. 1, n.0 (jul/dez 2002) Salvador, 2002. p. 133-148. Il.

_____. “O museu e as tecnologias da inteligência: memória e objeto”. In: **Revista da FDJ**. Vol. 1, n. 0 (jul/2003) Salvador, 2003. p. 88-105

STOCKINGER, Gottfried. “ Sistemas Sociais – A teoria sociológica de Niklas Luhmann” In: **Pretextos**. UFBA. Salvador, Brasil. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/Pretextos>. Acesso em fevereiro de 2006

_____ texto/slide em ppt “Interação entre cibernsistemas e sistemas sociais”
FACOM/pós-graduação/UFBA, Jun/2001.