

O ambiente digital e a expografia: análise de conceitos para a exposição de acervos na internet

The digital environment and expography: analysis of concepts for the exhibition of collections on the internet

LOPES, Renata; Doutora; Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ)
renata.perim.a@gmaill.com

Este artigo propõe uma reflexão sobre o crescente processo de digitalização de acervos das instituições culturais. A presença de museus, assim como suas exposições e conteúdo na internet, abre caminhos para pensar as diferentes formas de interação com as artes visuais no espaço físico e no meio digital. A partir da análise de uma obra do acervo digitalizado do Museu Histórico Nacional, propomos explicitar práticas e princípios do meio digital. Essas análises visam contribuir para o entendimento de que as representações digitais de obras de arte se adaptam ao ambiente on-line a partir de recursos específicos do meio sem necessidade de mimetização do recinto expositivo.

Palavras-chave: Exposição; Imagem digital; Internet

This paper proposes a thought on the growing process of digitization of the collections of cultural institutions. The presence of museums, as well as their exhibitions and content on the internet, opens up ways to think about the different forms of interaction with the visual arts in physical space and in the digital environment. Based on the analysis of a work from the digitized collection of the Museu Histórico Nacional, we propose to explain practices and principles of the digital environment. These analyzes aim to contribute to the understanding that digital representations of works of art adapt to the online environment from specific resources of the medium without the need to mimic the exhibition space.

Keywords: Exhibition; Digital imaging; Internet

1 A expansão dos museus

Os espaços expositivos de museus acompanham o dinamismo dos locais onde estão inseridos e, como espaço cultural que comunica, acolhe e guarda valores culturais de um povo, o museu é dinâmico e se expande também para o ambiente digital. Não é difícil acompanhar o movimento de instituições que buscam se inserir no contexto das redes para ampliar as formas de acesso ao seu conteúdo. O dinamismo dessas instituições culturais, de seus espaços e programas faz parte não só da história da arte, mas das formas como se percebem as cidades e seus espaços. Artistas, designers, arquitetos e curadores foram, em diferentes períodos, responsáveis por novas formas de ver e perceber a arte nos museus e galerias.

Momentos específicos da história marcaram mudanças importantes nos espaços dos museus. Para demarcar brevemente alguns desses períodos, destacam-se: as vanguardas artísticas no início do século XX, que possibilitaram experimentações nos espaços dos museus; a arte

contemporânea e seu uso do espaço expositivo como parte integrante da proposta artística; e a construção de museus com arquitetura icônica voltados ao entretenimento e fortalecimento do turismo de algumas cidades a partir dos anos 1970. Posteriormente, com a popularização dos computadores, a partir dos anos 1980-90, observa-se a expansão dos museus para o mundo digital. Este artigo concentra-se em perceber uma das possibilidades de se ver o objeto artístico por meio das telas dos computadores e analisa o modo como uma obra de acervo pode fazer parte desse novo contexto das redes digitais.

Para além do fato de a pandemia do Coronavírus (COVID-19) ter gerado uma demanda emergencial de conteúdos digitais, é possível ver hoje como algumas instituições entenderam a linguagem das redes. Observamos isso na forma de apresentar um conteúdo mais conectado com um espectador acostumado com as telas e o fluxo das informações em rede.

Para refletir sobre o processo de digitalização de obras de arte e sua presença no ambiente virtual, propomos um percurso baseado em três pontos. Em primeiro lugar, propomos chamar a atenção para os fundamentos do design de exposições – ou expografia – por meio de estruturas criadas por Herbert Bayer (1900-85) e El Lissitzky (1890-1941), duas figuras emblemáticas para o design de exposição que contribuíram, com seus projetos, para pensar também as possibilidades de fruição do espectador. A análise do arranjo das obras de arte no recinto do museu pode indicar caminhos para refletir sobre a maneira como o acervo dessas instituições vem sendo trabalhado no ambiente digital. Essa abordagem busca entender as especificidades do espaço expositivo para o estudo das práticas atuais de digitalização de acervos, como se apresentam, se organizam e se relacionam com o “espectador-usuário”¹.

O segundo ponto que propomos desenvolver concentra-se no exame da imagem digitalizada de uma pintura pertencente ao acervo do Museu Histórico Nacional – MHN, observando sua forma em dois espaços diferentes: o site do museu e seu desdobramento na plataforma do Google Arts and Culture. Essa análise permitirá pensar nas possibilidades e limitações oferecidas no ambiente digital e confrontar conceitos e padrões do design de uma página web, além dos modos de expor no ambiente físico.

Por último, buscamos, a partir dos desdobramentos do que se pôde ver nos dois modos de expor, indicar reflexões e embasamento teórico para áreas da expografia, do design de interação e experiência do usuário, agora interligadas. Uma obra de arte transformada em imagem digital adquire as características desta última e essa passagem, como se pretende mostrar, não se processa sem algumas mudanças. O contexto da imagem digitalizada (o ambiente digital do site) terá papel importante nas análises que seguem, já que dispositivos de visualização também são responsáveis pela experiência do observador, concordando-se com Giselle Beiguelman no seu entendimento de que “as tecnologias são constitutivas de suas estéticas, não apenas se conjugando às ações humanas, como se sobrepondo a elas na produção e nos processos de visualização” (BEIGUELMAN, 2021, p. 17).

É por esse caminho que este artigo pretende contribuir para o início do entendimento do que ocorre quando um objeto tátil, pertencente ao acervo de um museu, se transforma em imagem digital, e a partir daí, como ela pode ser vista e apreciada pelo espectador-usuário.

2 Proposta de interação na expografia

Na década de 1920, Herbert Bayer, então professor da Bauhaus, foi responsável pelos primeiros passos na elaboração de técnicas de exposição. Seu ensaio seminal *Aspects of*

¹ O termo espectador-usuário será usado neste artigo de acordo com o entendimento de Renó (2010) para falar do público habituado e disposto a navegar pelas tecnologias oferecidas (RENÓ, 2010, p. 16).

Exhibition Design (1961) traçou as bases para montagens de exposições no século XX. Para este artigo será importante destacar dois pontos fundamentais do design de exposições, ou expografia, pensado por Bayer: a circulação dos visitantes no espaço expositivo e os campos de visão do espectador. No primeiro, enfatizavam-se uma estrutura arquitetônica móvel, a sinalização gráfica, cores e luz passíveis de guiar o espectador no espaço do museu. Sobre o campo de visão do espectador (também conhecido como *field of vision*), Bayer criou uma estrutura de painéis fotográficos dispostos em três níveis: acima, abaixo e na altura dos olhos do observador, criando diferentes possibilidades de ângulos de visão. Importava para o designer a movimentação do corpo do espectador no espaço de exposição.

Bayer afirma que uma de suas referências foi o designer russo El Lissitzky, que, também na década de 1920, havia pensado em configurações muito específicas para o espaço expositivo. Lissitzky, animado pelas propostas construtivistas, projetou a Sala de Demonstração (que mais tarde ficaria conhecida como *Abstract Cabinet*) para a Exposição de Arte Internacional de Dresden. Pensando que arte e arquitetura deveriam se interconectar para criar uma boa experiência para o espectador, o designer projetou um espaço onde a parede da sala de exposição era vista como componente visual. Assim, Lissitzky descreve uma parte do seu projeto: “concebi as quatro paredes da sala que me foi concedida não como paredes de suporte ou proteção, mas como fundos óticos para a pintura (LISSITZKY, [1928] 2019, p. 151). Para isso, o designer cobriu as paredes com ripas verticais de madeiras, pintando um lado de preto e outro de cinza, e dessa maneira, dependendo de onde o visitante estivesse, veria a parede de cor diferente. Painéis deslizantes também foram projetados de modo que o visitante pudesse arrastar as obras de um lado ao outro, cobrindo alguns trabalhos e deixando outros à mostra.

Cabe destacar dois aspectos das propostas de Bayer e Lissitzky. Chama-se a atenção, em primeiro lugar, para o fato de que ambas estão inseridas em um contexto de bastante experimentação proposto pelas vanguardas artísticas que se desdobram no construtivismo e em trabalhos de professores e alunos da Bauhaus. Outro ponto é o trabalho com novos materiais – painéis móveis, luzes, celofane e acrílico –, ao mesmo tempo em que criava possibilidades de visão para o público, transformava o espaço dos museus. É o período anterior à formação de um espaço mais neutro das galerias de arte, que ficou conhecido, no século XX, como cubo branco, e será abordado mais adiante ao se traçar um paralelo com os sites de museus.

Percebe-se, com os projetos de Bayer e Lissitzky, que novas demandas físicas e cognitivas foram oferecidas aos visitantes. Portanto, mais que participação ou ativação do público², procura-se entender certo tipo de interação. De acordo com Manovich (2001), a interação não deve ser vista somente com relação aos objetos midiáticos, referindo-se também a processos psicológicos como formação de hipótese, preenchimento de lacunas, lembrança e identificação (MANOVICH, 2001, p. 57). Olhar, arrastar, tocar e movimentar o corpo constituem algumas das interações possíveis proporcionadas por recursos analógicos no

² Nos escritos do próprio Lissitzky encontram-se reflexões do designer com relação à sua vontade de despertar o espectador da passividade no ambiente expositivo (LISSITZKY, [1928] 2019, p. 150).

espaço físico do museu. Será explorada em seguida a forma como a interação é mais conhecida – resultado de uma atividade entre seres humanos e objetos tecnológicos.

3 A imagem digital como representação

A expansão dos museus para o ambiente virtual indica, como mencionado no início deste artigo, um movimento natural em direção a uma instituição cultural *pari passu* com as demandas do seu tempo. Mudanças nas relações entre o observador e os modos de representação sugerem novas reconfigurações de museus e galerias de arte. Para Jonathan Crary (2012), “as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se os modelos dominantes de visualização, de acordo com os quais funcionam os principais processos sociais e instituições” (CRARY, 2012, p. 11). A presença das coleções de acervos na internet é uma resposta a esses modelos dominantes de visualização.

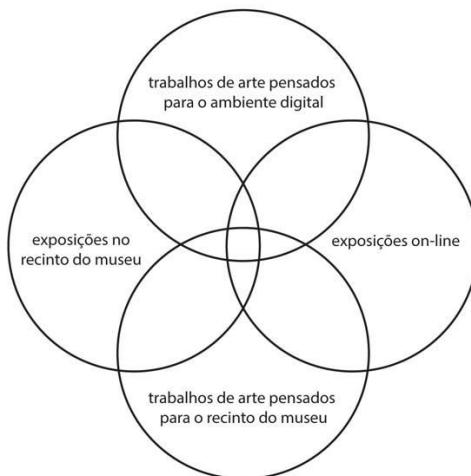
A movimentação dos museus no sentido de digitalizar obras de arte de acervo também se refere ao desejo de reconstruir o passado atribuindo novos significados. Para o historiador Andreas Huyssen (2000), isso faria parte dos discursos de memórias e da musealização. Segundo o autor:

[...] precisa-se da memória e da musealização, juntas, para construir uma proteção contra a obsolescência e o desaparecimento, para combater a nossa profunda ansiedade com a velocidade de mudança e o contínuo encolhimento dos horizontes de tempo e de espaço (HUYSEN, 2000, p. 28).

Essa possibilidade de oferecer formas tradicionais de identidade cultural nas redes – a imagem digitalizada de um quadro pertencente a um acervo – pode ser pensada como tentativa de compensar as perdas de tradições vividas para o sujeito moderno desestabilizado. Ainda de acordo com Huyssen, faz-se necessário analisar o deslocamento dessas imagens para não o entender somente como perdas, mas também como parte do nosso presente já aceito por outros sujeitos.

A dinâmica de fotografar exposições e compartilhar as imagens nas redes sociais atesta o quanto os espectadores de museus já estão familiarizados com as plataformas digitais. A equipe de curadoria deve atentar, no entanto, para os diferentes formatos de exposições e trabalhos artísticos e perceber suas particularidades, sem deixar de considerar suas conexões (Figura 1).

Figura 1 – Diagrama com os diferentes formatos de exposições e trabalhos de arte



Fonte: adaptado de Connor (2020)

A exposição é uma atividade fundamental do museu. De acordo com os pesquisadores Desvallées e Mairesse (2013), é um processo no qual o visitante se vê na “presença de elementos concretos que podem ser exibidos por sua própria importância” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 43). O curador Michael Connor, em recente publicação na plataforma Rizhome, indica que exposições on-line, assim como os trabalhos artísticos de natureza digital, têm a peculiaridade do espaço isento de fixidez, e seu formato dependerá das interfaces dos dispositivos e da interação do público. Assim, exposições e trabalhos de arte pensados para o digital são sempre performados e não meramente apresentados (CONNOR, 2020). Cabe destacar que ambos os autores mencionam a importância do entendimento dos formatos variados das exposições como capazes de mútua influência. Porém, sobretudo, devem considerar a experiência situada e incorporada do público.

Muitas são as formas de ver o conteúdo de museu no ambiente digital – páginas na internet com miniaturas e links para obras de artistas; arquivos digitais de catálogos de exposição; *viewing rooms* ou *tour virtual* em museus e galerias de arte; mostras de arte inseridas em jogos virtuais; e uma infinidade de imagens veiculadas nas redes sociais³. Nossa interesse nesse contexto é observar o tratamento dado aos acervos de museus a partir da sua digitalização e exposição no ambiente virtual. O trabalho de um artista, ao ser digitalizado, adquire novos contornos, e embora essa noção seja bastante conhecida, será importante compreender o que define a imagem digital para tratar depois das diferenças entre a imagem tradicional (pensada como pintura) e imagem técnica (a digitalização dessa pintura).

A imagem digital é constituída de camadas que permitem seu inter-relacionamento e a conexão com outras mídias, a partir de atributos matemáticos. Um objeto físico, quando digitalizado, torna-se uma imagem com identificadores, dados e metadados, capaz de ser reprogramada, rastreada, associada a outra, arquivada (MARTINS, 2021; BEIGUELMAN, 2021).

³ Alguns desses exemplos se referem a páginas web de museus e sua comunicação com o público nas redes sociais. Um bom exemplo de *viewing room* em galerias de arte é a plataforma Transe, que agrupa várias galerias (disponível em: <<https://transe.art.br/5/>>. Acesso em: 12 abr. 2022) e a exposição Lotus Lobo, na Galeria Superfície (disponível em: <www.galeriasuperficie.com/lotuslobo>. Acesso em 12 abr. 2022). Sobre exposições como parte de jogos virtuais, ver: MORAES, C. Saiba por que 'Minecraft' e 'Fortnite' se tornaram espaços de exposição de arte. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/03/saiba-por-que-minecraft-e-fortnite-se-tornaram-espacos-de-exposicao-de-arte.shtml?origin=folha>>. Acesso em: 2 abr. 2022.

Ou seja, a imagem digital é um arranjo de camadas de informações que permitem diferentes formas de utilização. Essa imagem está presente num espaço constituído por símbolos, o espaço digital, apresentado por meio da interface de um computador.

De acordo com Dalton Martins (2018), um fundamento que representa o digital é a sua capacidade de manipulação simbólica, ou seja:

a capacidade de produção de outros usos possíveis dos símbolos que somente se tornam viáveis quando processados em alta velocidade e quantidade, criando condições estruturais para que determinadas experiências possam ocorrer (MARTINS, 2018, p. 55).

Nesse sentido, trabalhos de artistas, quando digitalizados e situados em rede, diferem (física e simbolicamente) dos mesmos trabalhos apresentados no museu. Trata-se de perceber que a imagem da pintura, ao ser digitalizada, fará parte de outro espaço social que, assim como a imagem digital, permeia-se por técnicas e processos específicos do meio.

Encontram-se em Vilém Flusser (2008) aspectos das imagens técnicas que se desdobram para as imagens digitais e indicações para o entendimento das diferenças entre a pintura e sua representação no espaço digital. Para Flusser, o significado das imagens tradicionais é construído por meio de um ser humano que busca representar a realidade fenomênica pelas capacidades de abstração. Já na imagem técnica, a representação se dá mediante um aparelho científico (máquina) programado com determinados padrões, inferindo-se daí que a imagem técnica são textos programados transformados em cena (FLUSSER, 2008, p. 29). As imagens técnicas, diferentes das tradicionais, vão do abstrato ao concreto, compostas de textos a partir dos quais são formadas as imagens.

Seguindo com Flusser, as imagens técnicas produzem significados programados que, por mais isoladamente despercebidos, sintetizam um contexto que em sua totalidade (repetição) indicaria certo tipo de efeito (ou “acidente”) programado (FLUSSER, 2008, p. 27). Para um exemplo de acordo com o tema proposto, as imagens digitalizadas de obras de arte, podem aparecer sempre muito definidas, iluminadas, isoladas ou próximas, a ponto de se verem marcas de pinceladas e o gestual do artista, um dos efeitos encantadores e “programados” da imagem técnica.

O crítico e teórico da mídia Boris Groys (2018) explora aspectos da imagem digital que complementam as definições aqui traçadas. Groys, baseando-se em Walter Benjamin, destaca que a obra de arte tradicional perde a aura ao ser copiada ou transportada do lugar original ao espaço de exposição; contudo, ela permanece como parte do mesmo lugar, fazendo parte do mesmo mundo visível. A imagem digital, por outro lado, uma vez vista, sai do estado de “não imagem” (arquivo de dados digitais) rumo ao estado de “imagem” – ou seja, ela sai do espaço de invisibilidade para o espaço da visibilidade – numa passagem que redundaria na perda massiva da aura porque, nas palavras do autor, “nada tem mais aura que o invisível” (GROYS, 2018, p. 111). A identidade material perdida não é reconstituída pelos efeitos oferecidos a partir da tecnologia. Groys sugere que o desenvolvimento tecnológico se preocupou mais com a criação da diversificação das condições, em que as imagens são produzidas e distribuídas, do que com a homogeneidade ou equivalência ao original.

A partir da análise seguinte, pretende-se mostrar um pouco dessa diversificação da imagem da obra de um artista oferecida pelos meios digitais.

4 Reflexões iniciais sobre a digitalização de acervos

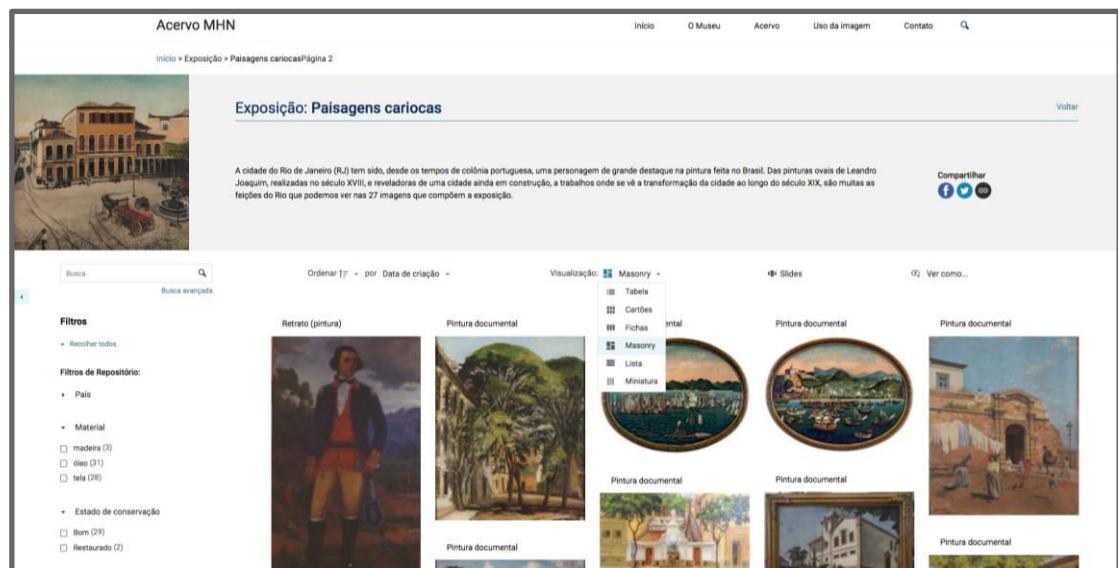
A imagem selecionada para a análise faz parte do acervo do Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro – MHN. Essa instituição foi escolhida pelo acervo disponível em um site institucional

e por também fazer parte do Google Arts and Culture, site que agrupa acervos de vários museus e contém a obra correspondente em análise.

O site do MHN foi elaborado por meio do software gratuito Tainacan, que permite a gestão e a publicação de acervos digitais de forma fácil e intuitiva⁴. Várias instituições fazem parte do seu catálogo e observou-se que o MHN contém um extenso conteúdo dividido em exposições. A pintura do século XIII *Lagoa do Boqueirão e Aqueduto da Carioca* (1750/1798), atribuída ao arquiteto e pintor Leandro Joaquim (1738-98), foi escolhida para análise. A pintura faz parte de um conjunto de seis painéis ovais concebidos para figurar em pavilhões do Passeio Público do Rio de Janeiro. O intuito, na época em que foi encomendada, era exaltar a paisagem nacional e apresentar a urbanização da cidade. É uma das primeiras pinturas de paisagens de autoria de um artista brasileiro.

Ao abrir o site do acervo e entrar na exposição escolhida, observa-se a distribuição das obras em um grid pré-selecionado, possibilitando sua modificação (Figura 2). O menu lateral oferece uma rica variedade de filtros para pesquisa (material, autor, data de produção e técnica). Ao se selecionar uma miniatura, abre-se uma nova página e a imagem é isolada (Figura 3); mediante a ferramenta Zoom, veem-se detalhes em alta resolução de texturas da pintura. Cada imagem contempla em torno de 15 a 20 itens referentes a informações como técnica, material das obras, breve descrição, data e condições de reprodução, entre outras. Pode-se também compartilhar a imagem com a presença dos ícones de redes sociais.

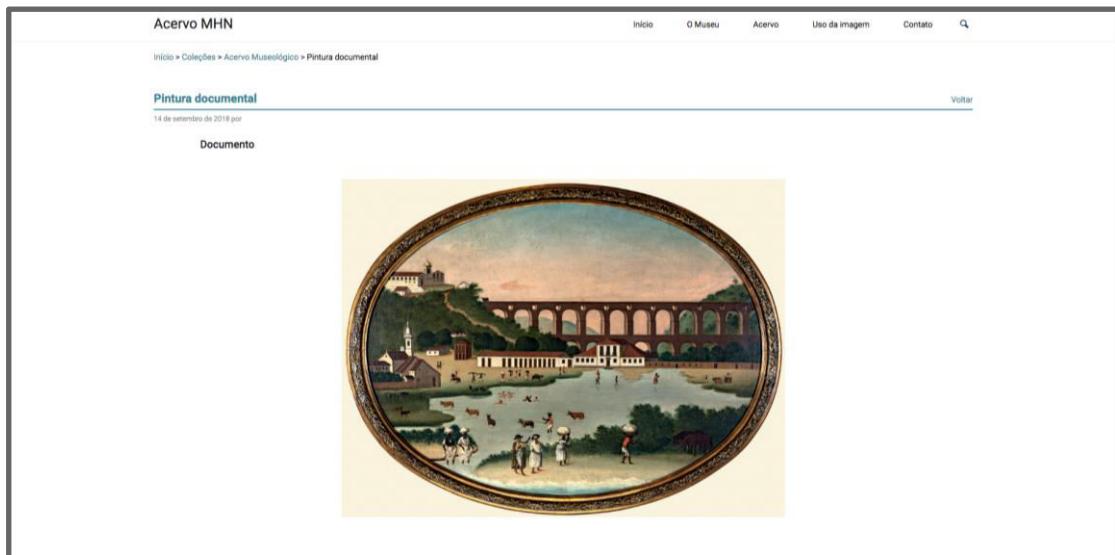
Figura 2 – Captura de tela da exposição on-line *Paisagens Cariocas*.



Fonte: <https://mhn.acervos.museus.gov.br/>

Figura 3 – Captura de tela do site do Museu Histórico Nacional com a obra *Lagoa do Boqueirão e Aqueduto da Carioca* (1750/1798).

⁴ O Tainacan foi desenvolvido pelo Media Lab da Universidade Federal de Goiás – UFG em parceria com o Ministério da Cultura e o Ibram, em 2014. É um plugin da plataforma WordPress, utilizável para o desenvolvimento de repositórios e bibliotecas digitais, bem como para ações de comunicação, exposições e difusão de acervos digitais (disponível em: <<https://tainacan.org/>>). Acesso em: 12 abr. 2022).



Fonte: <https://mhn.acervos.museus.gov.br/>

O site possibilita que o observador obtenha informações sobre as obras, compartilhe os dados das exposições e imagens, use filtros de busca e navegue pelos itens do acervo. Muito do que se refere aos princípios do design de experiência do usuário se apresenta, dada a possibilidade de passar um tempo no site observando, lendo e compartilhando imagens. O design de interação também faz valer seus principais fundamentos; ou seja, é possível reconhecer, identificar e intuir os elementos que convidam o usuário a interagir com as imagens⁵.

Para além do oferecido pela interação com os elementos da página, observam-se alguns caminhos para outra abordagem da experiência do espectador-usuário. Quando a imagem da obra é centralizada na página com fundo branco, elementos como tipografia e fios gráficos dispõem-se de maneira a não competir com a imagem do quadro. No design gráfico e digital, esse espaço em branco, depurado do excesso de informação ao redor, guia o olhar do leitor às partes mais importantes, valorizando fundamentos como hierarquia visual e contraste. Praticado pelos construtivistas e pela Bauhaus, o espaço em branco (ou intervalos), juntamente com o grid, forma a estrutura do espaço gráfico usada na organização das mais variadas informações e constitui um dos pilares do design moderno (SAMARA, 2015, p. 16-19).

Seguindo essa lógica, nessa parte do site nenhum efeito interfere na visualização da obra. O design de interface indica uma área limpa conferindo à imagem centralizada o maior foco de atenção. Essa modelagem do site com fundo branco se assemelha ao modo de expor conhecido como cubo branco da galeria de arte moderna no ambiente digital. De acordo com O'Doherty (2002), “na galeria ideal a obra é isolada de tudo que possa prejudicar a sua apreciação de si mesma” (p. 3). A ideologia do cubo branco busca anular qualquer informação circundante, propondo que a atenção se volte totalmente à obra, possibilitando a experimentação estética. Depois que a proposta expositiva do cubo branco se tornou uma espécie de regra, a partir de meados do século XX, muito se indagou dos modos de esse ambiente asséptico guardar uma força estética em si capaz de transformar em arte tudo que ali está. Tal questionamento levou artistas e curadores a confrontarem o espaço assim construído, muitas vezes fazendo desse confronto o tema do próprio trabalho artístico.

⁵ Trata-se dos princípios de uso bastante difundidos por Donald Norman, do Nielsen Norman Group. Ver: 10 Usability Heuristics for User Interface (disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em: 20 mar. 2022).

Cabe destacar que, diferentemente do recinto físico da exposição, o fundo branco no espaço digital não é estático e, embora permita a apreciação do trabalho do artista, não conduz o observador a uma fruição semelhante ao ambiente físico. Esse espaço digital é moldável e virtual – contrário ao estático e ao já constituído, o virtual é como um processo de potência e atualização dessa potência (LÉVY, 1996; LEMOS, 2021). Esse espaço está prestes a se modificar, bastando um clique para ver a imagem em outros tamanhos ou em tela cheia com a interface completamente modificada. Agrega-se a isso o fato de a tela depender de diferentes formatos, segundo os dispositivos – computadores, tablets, celulares. A partir dessas características, nota-se o quanto o meio digital se constitui por particularidades destituídas do referencial no ambiente físico. Retomando Crary (2012), as tecnologias de produção de imagem não conservam a relação predominante com a posição do observador no mundo "real" oticamente percebido (p. 11). A maneira como o conteúdo de acervo é apresentado digitalmente indica a manipulação simbólica própria do digital, facilitada pelos recursos técnicos.

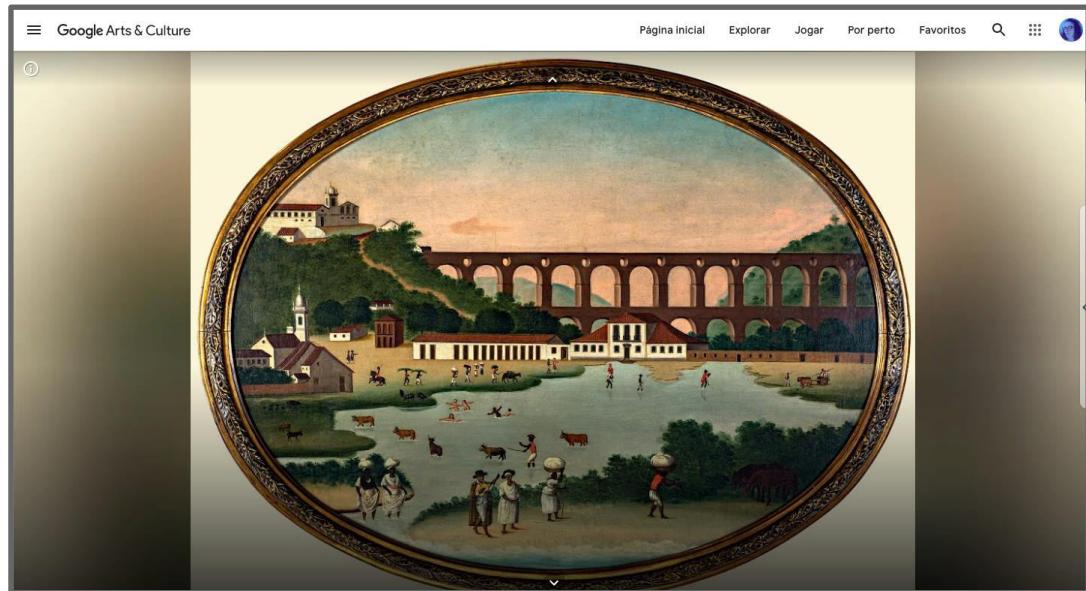
O modo de apresentação das obras de acervos de museus visto até aqui permite que práticas da cultura digital sejam experimentadas e experienciadas pelo espectador-usuário. As imagens das obras atendem a comandos muito conhecidos por qualquer pessoa que utiliza a internet no dia a dia. Cabe notar que não foram explorados efeitos ofertados pela tecnologia, como realidade aumentada, rotação ou recursos de animação (para citar apenas alguns). Veremos, então, como se dá outro modo de visualização.

4.1 Acervos no Google Art and Culture

O Google Arts and Culture reúne acervos culturais de diversas instituições ao redor do mundo e é gerido pelo Google Cultural Institute. O Museu Histórico Nacional é uma das instituições museológicas brasileiras que fazem parte desse projeto⁶. Nessa plataforma é possível ter acesso a vários itens do acervo e fazer um *tour* virtual no museu. Para a análise aqui proposta, optou-se por verificar a correspondência da mesma obra destacada no site do museu, a pintura *Lagoa do Boqueirão e Aqueduto da Carioca*. A imagem da obra pode ser acessada pela miniatura da exposição on-line intitulada Rio de Leandro Joaquim, presente na página principal. Selecionada a mostra, o painel elíptico da pintura é apresentado, ocupando quase todo o campo da tela, com interferência da barra de menu superior e de um texto que contextualiza seu tema (Figura 4). Para sair desse modo de apresentação é necessário clicar no ícone no canto superior esquerdo, para a observação da obra novamente em fundo branco, envolta em uma variedade de links e botões que permitem aumentar, favoritar e compartilhar alguns de seus dados (Figura 5). Além disso, dois botões em separado permitem ver a obra por meio de realidade aumentada e no modo *street view*. Para o primeiro, é necessário obter um aplicativo que faz uso de uma câmera. O segundo permite ver a obra no recinto do museu (Figura 6).

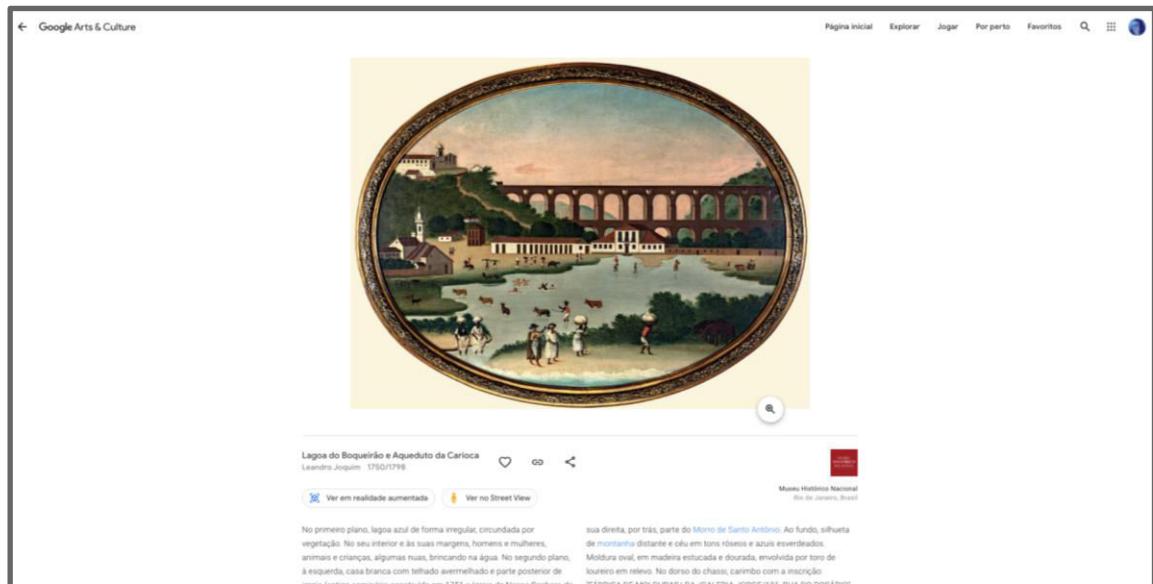
Figura 4 – Captura de tela do site Google Arts and Culture. Obra *Lagoa do Boqueirão e Aqueduto da Carioca* (1750/1798).

⁶ Parceria entre o Instituto Brasileiro de Museus – Ibram e o Google, efetivada em 2017, com o objetivo de disponibilizar o acervo de museus na plataforma. Ver: “Parceria do Ibram com o Google Art permite visualizar acervos de cinco museus on-line” (disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/222-537011943/52781-parceria-com-do-ibrام-com-o-google-art-permite-visualizar-acervos-de-cinco-museus-on-line>>). Acesso em: 4 abr. 2022).



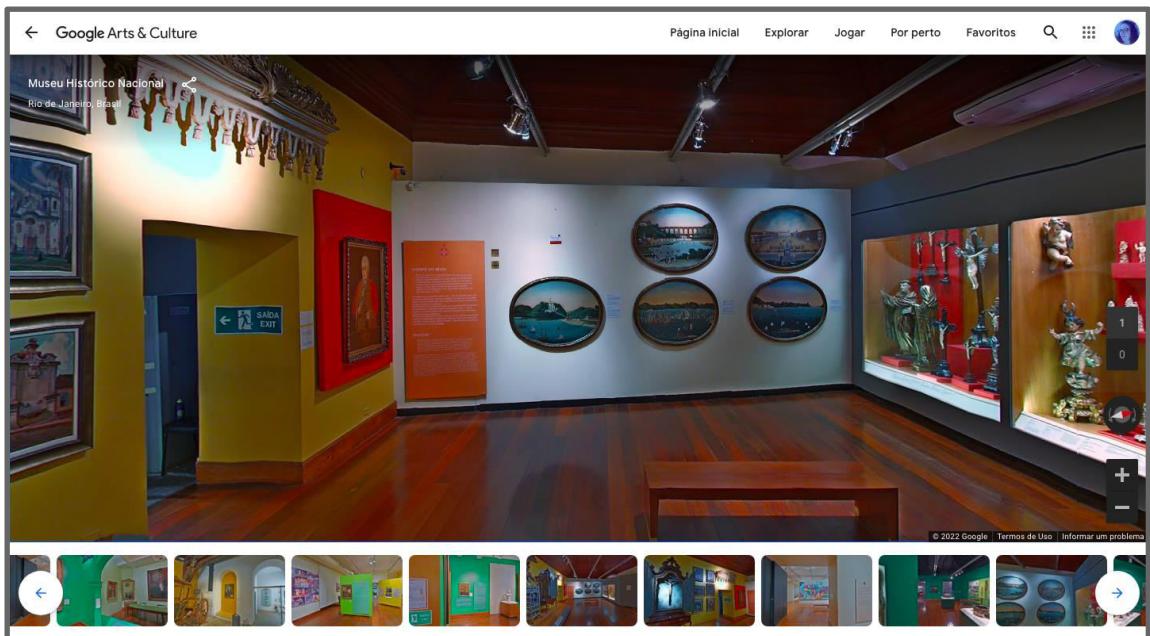
Fonte: https://artsandculture.google.com/story/YwVh7E_wpmcia?hl=pt-br

Figura 5 – Captura de tela do site Google Arts and Culture. Obra *Lagoa do Boqueirão e Aqueduto da Carioca* (1750/1798).



Fonte: <https://artsandculture.google.com>

Figura 6 – Captura de tela do site Google Arts and Culture no modo street view.



Fonte: <https://artsandculture.google.com>

Ao clicar em street view, pode-se ver a imagem da sala de exposição, onde é possível rotacionar a imagem para simular outros pontos de vista. Essa opção de visualização se aproxima de propostas muito usadas no primeiro ano da pandemia de Covid-19, em 2020, quando os museus se depararam com a necessidade de transpor para a internet as exposições em cartaz⁷. Embora faça uso de certa tecnologia e o acesso ao espaço virtual do museu se dê por meio de links, reside aqui uma proposta afastada das especificidades do contexto digital para se basear nas características do recinto físico do museu. Esse modo de visualização possibilita uma análise específica que cabe explorar aqui, por contribuir para percepções dos modos de explorar acervos on-line e ajudar a traçar paralelos com o modo de expor no ambiente físico dos museus.

A pintura de Leandro Joaquim faz parte de uma exposição de longa duração do MHN, e como tal detém particularidades – abriga-se em uma sala junto a outras obras do mesmo artista, faz parte de uma exposição que contém vários outros objetos, para esses objetos foi feita uma curadoria e, por meio de uma expografia, um percurso até a obra foi indicado. Na tentativa de representar algumas dessas ações no espaço digital, alguns efeitos entram em cena – representação tridimensional do espaço, movimentos de clicar e arrastar para simular a circulação no ambiente e pontos de vistas variados das imagens. Tais efeitos exploram a atenção do usuário e, se por um lado, possibilitam visões interessantes, por outro, podem representar distrativos, considerando-se não se poder ver a obra específica com todos os detalhes oferecidos pelo site institucional.

Steven Johnson (2001), ao analisar as possibilidades de visualização da obra de Leonardo da Vinci por meio de um CD-ROM, compara a metáfora abstrata – oferecida por ícones, links e o modo de navegação – e a simulação detalhada de um espaço físico. Para Johnson, a simulação do museu, opção de visualização oferecida no CD-ROM, não indica necessariamente o melhor entendimento do tema. Johnson sugere que a simulação literal das salas indica certo

⁷ Nina Rahe (2020) traz um panorama de exposições que receberam adaptações para o meio digital nos primeiros meses da pandemia de Covid-19. RAHE, N. *Entre, estamos online*. Select, 2020 (disponível em: <<https://www.select.art.br/entre-estamos-online/>>). Acesso em: 12 abr. 2022).

desperdício da mídia interativa, por retirar as possibilidades próprias desse meio em função da simulação do ambiente físico.

De fato, a possibilidade do “passeio” pelo MHN acolhe uma quantidade menor de informações, quando comparada aos recursos do site, ou seja, usando-se os recursos específicos da linguagem digital. Ao entrar no modo de visualização que simula as salas do museu, o usuário perde o dinamismo indicado pelos links do site que permitem acessar todas as imagens de obras digitalizadas e uma quantidade muito maior de informação. A imagem literal do espaço do museu acaba por “embotar” os recursos oferecidos no espaço digital.

Às vezes pode parecer difícil identificar a melhor forma de apresentar acervos digitalizados de museus de modo a informar, ou encantar, o espectador-usuário. É relevante pensar que o exemplo aqui usado é uma pintura do século XIII, apresentada com recursos de uma nova mídia. Insere-se, portanto, a pintura em uma "nova estrutura de temporalidade" marcada pela velocidade da vida material e pela quantidade de imagens e informações disponibilizada em rede. Para o pensador alemão Andreas Huyssen (2000, p. 74), essa velocidade é capaz de apagar a percepção de passado e presente, lançando por terra o sentido de continuidade histórica. Contudo, trata-se de uma forma de ver a arte em sintonia com a cultura visual contemporânea. Entre a criação de um espaço de fundo branco, limpo e simétrico e o oferecimento de recursos que buscam o referencial no ambiente físico – ou seja, entre a metáfora e a simulação –, um caminho para pensar a apresentação de obras de arte on-line seria aquele que manteria a capacidade de estabelecer conexões com o artista e sua obra, usando as referências de seu próprio meio.

5. Conclusão

Se um dia a parede foi vista como potência para a criação de sentidos no recinto físico do museu, o espaço constituído por pixels poderá criar tantos outros. Designers, arquitetos, artistas e curadores promoveram mudanças no espaço expositivo e hoje, como pensava Flusser, percebemos que os novos revolucionários são os programadores, fotógrafos, filmadores, designers e todos aqueles que colaboraram com a produção de imagens.

A potência do espaço digital para as obras de acervo pode ser vista não só a partir de exemplos de sites de museus, com suas exposições virtuais, mas, sobretudo, com os artistas que criam a partir das condições desse meio. A net art e suas vertentes (web art, artemídia, arte digital e arte eletrônica) indicam alternativas para trabalhar a linguagem do meio digital. Colaboração, reciprocidade e estrutura não hierárquica são algumas das formas de trabalhar com o meio praticadas por esses artistas. São caminhos alternativos aos circuitos convencionais de museus e galerias de arte passíveis de participar da expansão dessas instituições, pelo menos nos meios digitais.

Para além dos recursos componentes das práticas digitais que aqui se buscou mostrar, há um caminho para se pensar o espaço de fundo branco como padrão na apresentação on-line de obras de acervo. A estrutura desse espaço é criada por uma série de parâmetros e fundamentos que atendem a requisitos de funcionalidade e é, em muitos casos, a alternativa viável para muitas instituições. Nesse sentido, é louvável que o MHN esteja hospedado em uma plataforma de software livre de código aberto, que permite uso, estudo, mudança e melhoria em seu design sem custo de instalação ou atualização. Como informa o site institucional dessa plataforma, incentiva-se a colaboração no desenvolvimento de aplicações e funcionalidades, assim como a configuração e personalização das coleções de cada museu.

Ou seja, elementos como customização, personalização e adaptação constituem as bases desse software, permitindo a programação de outros formatos para a apresentação de acervos de museus. Essa flexibilidade constitui a natureza da computação gráfica – capaz de adotar novas identidades e desempenhar novas tarefas não necessariamente equivalentes ao mundo "real".

Pelos vários formatos que a imagem digitalizada pode assumir e por fazer parte de um contexto altamente flexível, é única a exposição de obras digitalizadas. Por tudo isso, como afirma Groys (2008), o evento de visualização da imagem digital é sempre original. Explorar os caminhos oferecidos pelos meios digitais para a apresentação de obras de acervo significa entender essas apresentações como prática distinta, conectada a uma história mais ampla do fazer expositivo e constituinte de uma experiência real por si só.

5 Referências

- BAYER, H. Aspects of Design of Exhibitions and Museums. Curator. **The Museum Journal**, v. 4, n. 3, p. 257-288, 1961.
- BEIGUELMAN, G. **Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- CONNOR, M. **Curating Online Exhibition**. Rhizome, 2020. Disponível em <https://rhizome.org/editorial/2020/may/13/curating-online-exhibitions-pt-1/#_ftnref13> Acesso em 25/07/2022.
- CRARY, J. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DESVALLÉES, A; MAIRESSE, F. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus; Pinacoteca do Estado de São Paulo; Secretaria de Estado da Cultura, 2013.
- FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008.
- HUYSEN, A. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- GROYS, B. **Arte Poder**. Belo Horizonte. Editora UFMG, 2015.
- JOHNSON, S. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2001.
- LEMOS, A. **A tecnologia é um vírus**. Editora Sulina, 2021. Edição do Kindle.
- LÉVY, P. **O que é virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LISSITZKY, E. **Rússia: a reconstrução da arquitetura na União Soviética**. Tradução Renata Dias Mundt; Paulo Mendes da Rocha. 1 ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2019.
- MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MARTINS, D. L. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**. no. 7, p. 51-60, nov. 2018.
- _____. Webinário. **Patrimônio, memória e cultura digital**. Ciclo de Gestão Cultural. Youtube, novembro, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HZG7oERZSwI>>. Acesso em 15 abr. 2022.



14º Congresso Brasileiro de Design
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial
ESPM Escola Superior de Propaganda e Marketing

O'DOHERTY, B. **No interior do cubo branco:** a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RAHE, N. Entre, estamos online. Select, 2020. Disponível em:
<https://www.select.art.br/entre-estamos-online/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

RENÓ, D. **Uma linguagem para as novas mídias:** A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo. 2010. 181 f. Tese (Doutorado em Processo Comunicacionais) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2010.

SAMARA, T. **Grid: construção e desconstrução.** Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2015.