

ARTES VISUAIS, MUSEU E ESPAÇO VIRTUAL NO ENSINO DE HISTÓRIA.

Marcos Silva

(Departamento de História da FFLCH/USP)

Nos últimos 20 anos, com a difusão dos computadores pessoais e o acesso crescente à Internet, a Informação e a Comunicação passaram por transformações muito significativas, tanto na esfera da vida cotidiana (lazer, convívio pessoal) quanto em atividades especializadas de trabalho e pesquisa.

Se acompanharmos, ao longo do século XX, a Literatura textual ou a Literatura em quadrinhos, além do Cinema e dos seriados televisivos de ficção científica, dentre outros gêneros artísticos, nós perceberemos que já havia, ao menos desde os anos 30 - tendo continuidade no decorrer das décadas seguintes -, uma expectativa de que a transição para o século XXI fosse marcada tecnicamente por grandes mudanças no campo dos transportes: foguetes, discos voadores, tele-transporte (transferência de diferentes corpos – inclusive, humanos - para lugares muito distantes, em frações de segundos), etc. Isso cresceu muito nos anos 50 e 60, com a corrida espacial e as viagens tripuladas para a Lua.

Num grande filme desse gênero, como *2001 – Uma Odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick, lançado em 1969, tal clima está fortemente presente: o transporte é uma dimensão tecnológica muito importante do início do século XXI, algumas de suas cenas principais se dão durante viagens para a Lua ou para Saturno.

Nós, que vivemos esse momento anunciado pela ficção científica do século passado, sabemos que as transformações não foram tanto por aí – não vieram (ainda!) veículos urbanos voadores de uso individual ou familiar nem um cotidiano de viagens interplanetárias, como supunham a Literatura textual, as histórias em quadrinhos, os filmes e os seriados televisivos -, mas, certamente, a Informática representou uma mudança extremamente significativa de outra natureza, em termos

de acumulação de informações, de acesso a essas informações e das comunicações entre as pessoas.

Já existiam computadores desde bem antes de o século XX acabar, mas de natureza diferente daqueles utilizados em época mais recente: eram computadores usados quase apenas no espaço militar ou na pesquisa científica muito avançada, desde os anos 40, aproximadamente.

Esses computadores foram se expandindo para a área administrativa (pública e privada), nas duas décadas seguintes, mas não ainda para o uso doméstico e pessoal. Dos anos 80 para cá, nós vivemos a era dos computadores pessoais, que introduziu muitas alterações nas sociabilidades cotidianas e também nas práticas em pesquisa, ensino e aprendizagem.

É preciso pensar sobre algumas perspectivas básicas no contato com a Informática no campo do Conhecimento Histórico, tanto na pesquisa quanto no ensino e na aprendizagem.

Nos dois últimos campos, vale assinalar a existência de *sites* didáticos da área de História - em geral, muito ruins! São livros didáticos eletrônicos, até piores que os livros didáticos impressos mais articulados. Seus usos são, quase sempre, igualmente lastimáveis: restringem-se a entrar em algum *site* de História, onde se encontra uma informação, bastante convencional, não-reflexiva, que, depois de localizada pelo primeiro aluno, pode ser copiada mecanicamente pelos demais, sem qualquer emprego do computador. O trabalho de refletir sobre uma informação, articulá-la a outros dados e desenvolver um raciocínio histórico ficou totalmente fora daquela operação. Ela demonstra como a Informática pode ser colocada a serviço de concepções muito restritas de Conhecimento Histórico.

É claro que podem surgir bons *sites* didáticos nesse campo, e também que os existentes podem melhorar, junto com seus usos em espaços escolares e similares, mas é preciso evitar uma imagem fetichizada do computador e da Internet como remédios para todos os males – em alguns casos, são sintomas de doenças crônicas!

Junto com esses *sites* didáticos, existem aqueles institucionais, e dentre eles, os de museus, arquivos, bibliotecas e órgãos similares, que, em geral, são interessantes, oferecendo até mesmo catálogos completos *on-line*, reproduções de materiais do acervo, “visitas” virtuais às salas de exposições, trechos e, às vezes, textos completos de documentos, etc.

Uma instituição que se destaca como alvo dessas investidas do Ensino de História no campo da Informática é o museu. Quando se fala em museu, é mais imediato pensar em grandes instituições clássicas, internacionais, como o Museu do Louvre (Paris), o Museu do Prado (Madri), o Museu Britânico (Londres), o Museu do Cairo, o *Smithsonian Institute* (Washington) ou, no Brasil, o Museu Nacional (Rio de Janeiro) e o Museu Paulista (São Paulo), dentre outras. São instituições excelentes, com acervos fantásticos, mas um museu não é exclusivamente isso. Também uma pequena entidade municipal ou até de bairro, formada com um acervo que é miscelânea sobre determinado agrupamento humano ou um campo de saber, possui traços em comum com aqueles outros monumentais – exposição de uma coleção, contato com a materialidade de sua área, critérios de seleção do que merece ou não estar no acervo e ser exposto.

A face mais visível dos museus, grandes ou pequenos, é essa coleção, seu acervo exposto. Eles apresentam, via de regra, objetos bonitos, espetaculares, raros. É preciso ter em conta, todavia, que o museu não é exclusivamente o acervo exposto, é muito comum ele possuir um conjunto de materiais ainda maior fora de exposição, por diferentes motivos. O acervo exposto exige recursos de visibilidade, de circulação do público; não dá para colocar em exposição tudo que existe na instituição, sob pena de transformar o museu num *bric-a-brac* sem pé nem cabeça. Parte do material que está fora de exposição, a reserva técnica, encontra-se nessa situação por falta de espaço. Os bons museus renovam as mostras freqüentemente para dar uma chance às peças ausentes de circulação por esse motivo. Outra parte da coleção se encontra nesse estado porque não possui condições de ser apresentada: sofreu desgastes,

está sendo restaurada ou permanece na reserva técnica para ser melhor preservada, uma vez que a exposição pode suscitar maior fragilidade numa peça que já está num processo de degradação. Isso não é um material “morto”, pois já faz parte do acervo geral do museu, pode ser exposto novamente, às vezes está sendo trabalhado pelos pesquisadores da instituição, em termos de preservação ou restauro.

O museu é uma instituição de pesquisa, dotada de um acervo, que não está lá apenas para ser exposto, está também para ser pesquisado, preservado e restaurado. Os materiais de diferentes épocas sofreram diferentes ações de desgaste: atos naturais (oxidação, mofo), outros acidentais - incêndios, enchentes, etc. -, ações deliberadas (vandalismo), intervenções de preservação ou restauro equivocadas. Essas peças são trabalhadas pelos pesquisadores em busca de novos conhecimentos e também em termos de restauro e preservação - consertar estragos, dar um jeito para que esse material seja reaproveitado em exposições e pesquisas, na prática cotidiana do museu.

É necessário pensar também sobre papéis sociais mais habitualmente assumidos pelos museus, que não dizem respeito apenas a pequenas instituições.

Etimologicamente, como todos sabem, a palavra museu deriva de musa, como se ele fosse a casa das musas, um lugar dos saberes, dos conhecimentos elevados, um local onde diferentes materiais, considerados significativos para aquela sociedade, são preservados e expostos.

Vivemos em sociedades marcadas pela desigualdade entre os homens, pela hierarquia, pela exclusão, pela luta de classes. Isso significa que os museus, habitualmente, têm um olhar muito mais atento para o mundo dos grupos sociais privilegiados, bem representados em seus acervos, quando não aparecem como se fossem tudo o que interessa para aquela sociedade.

Isso não é feito, na maior parte do tempo, de maneira consciente e deliberada, pelos profissionais que ali atuam: os museólogos não pensam que estão trabalhando para celebrar os grupos sociais dominantes de diferentes épocas da História –

inclusive, de seu presente. Os museus costumam reunir profissionais sérios, dedicados, preocupados com seu campo de conhecimento e com aquele acervo enquanto coleção significativa para a área de saber ali abordada.

Os museus, para sobreviverem institucionalmente, precisam convencer órgãos governamentais e privados de sua importância social, e esse convencimento se faz, em alguns momentos, através de sutis jogos de celebração de quem domina, de quem manda na sociedade. Tanto um museu de grandes dimensões quanto um museu pequeno vive situações dessa natureza, nem sempre deliberadamente escolhidas pelos profissionais que ali atuam, mas inerentes a sua existência e a sua sobrevivência, mesclando objetivos de pesquisa a fins ideológicos, cívicos e comemorativos. Um equilíbrio nesse jogo será maior quando os profissionais não se sentirem sozinhos na condição de pessoas que pensam sobre os destinos da instituição, quando os visitantes forem assumidos (ou se assumirem) como pensadores da entidade, junto com aqueles outros, ultrapassando a exclusiva identidade de usuários.

Qual é o Brasil que sai de uma visita ao Museu Paulista? Qual é a Grã-Bretanha que se retém depois de uma visita ao Museu Britânico? Qual é a Espanha que resulta de uma visita ao Museu do Prado ou a Paris que resta de uma visita ao Museu do Louvre? Qual é o Egito derivado de uma temporada no Museu do Cairo? Quais são a Grécia e o Egito antigos que sobram de visitas aos grandes museus ocidentais?

Essas indagações têm que estar presentes para evitar que o museu se reduza apenas a espaço turístico ou de lazer, igual a qualquer outro lugar dessas naturezas, sem diferenças em relação a fazer uma visita ao *shopping*, ao supermercado, ao parque público... Uma visita ao museu, como profissional de História, é um ato reflexivo, precisamos pensar sobre o que é aquele espaço, o que é aquela instituição, o que são seu acervo e suas atividades. Os museus – particularmente, os

monumentais - têm um caráter espetacular que não pode ser apagado, mas é muito importante ultrapassar isso pensando sobre o que é aquele monumento.

Quando um visitante entra num grande museu de artes, como o Museu do Prado, em Madri, ele experimenta uma sensação de deslumbramento, até demora para se recuperar. A sala onde está exposta “A Maja desnuda”, de Goya, e a sala que abriga “As Meninas”, de Velásquez, suscitam uma reação de fascínio, lógica, normal e até necessária. Sentimentos semelhantes ocorrem nas salas de antiguidades egípcias do Museu do Louvre, em Paris, nas galerias de ânforas gregas do Museu Britânico, em Londres, nos espaços do Museu do Cairo e, mais modestamente, nos corredores da Pinacoteca do Estado, em São Paulo, ou nas salas do Museu Nacional de Belas Artes, no Rio de Janeiro. Outros museus, não necessariamente dedicados às artes, provocam reações semelhantes, por diferentes motivos – que podem incluir medo e horror: os grandes fósseis no *Smithsonian Institute*, em Washington, os instrumentos de tortura, no Museu da Inquisição, de Lima.

O ruim é ficar só nessa experiência de encanto e deslumbramento, é preciso ir além.

Como é que os recursos da Informática entram nesse universo?

Eles podem reforçar o que os museus já são, mas os mesmos recursos também podem participar de atos de repensar os museus.

Tais instrumentos participam da divulgação do museu, possibilitando visitas virtuais, diferentes de uma leitura textual sobre o museu, uma vez que há mais espaço para colocar informações visuais e comparações instantâneas entre itens do acervo, para acompanhar espaços de exposição e depósito, etc.

Mas não podemos esquecer que o museu virtual não substitui o museu físico. Um exemplo simples é oferecido pelo grande Museu do Prado, um dos melhores do mundo no campo de artes visuais. Nas obras-primas citadas anteriormente (“A Maja desnuda”, de Goya, e “As Meninas”, de Velásquez), muito da beleza estará presente

numa fotografia digital, mas existem aspectos das pinturas originais que não podem sobreviver à reprodução.

Em primeiro lugar, e de importância fundamental para as artes visuais, a escala. “A Maja desnuda” um quadro de 97 x 190 cm. Quem entra na sala onde ela está exposta, vê aquela mulher belíssima, olhando desafiadoramente para quem a olha, nua e nas proporções aproximadas de um corpo feminino vivo. Essa escala é muito importante em termos de artes plásticas, o espectador compara seu próprio corpo ou outros corpos a seu redor com o da mulher pintada, pensa sobre a arte pensadora da beleza dos corpos humanos... Outras pinturas sobre corpos nus não são em tamanho natural (podem ser em escala maior ou menor), mas essa o é, o que significa um detalhe muito importante para entender o encanto do quadro!

A pintura “As meninas” tem 318 x 276 cm, apresentando uma sala palaciana espanhola em escala quase igual ao pé direito da sala onde está exposta. É infinitamente diferente de se ver uma reprodução na tela do computador, 20 cm por 30 cm, ou na página de um livro, ainda menor... Certamente, muito da beleza original ainda se preserva na reprodução – o esquema de desenho, a composição, parte das cores -, mas em termos de artes plásticas, a escala da obra é fundamental.

É diferente ver uma fotografia da Vênus de Milo, integrante do acervo do Museu do Louvre, e ver a própria escultura, enorme e bela, tridimensional. A monumentalidade dessa Vênus, certamente, faz parte de sua beleza.

No caso das artes plásticas, ver as obras originais permite avaliar mais detidamente dimensões de textura – a passagem da mão humana que trabalhou aquela pinceladas -, diferenças entre ângulos de aproximação e outros aspectos que as reproduções fotográficas não resolvem. O teor tenso e agressivo das colagens dadaístas de Kurt Schwitters (uso de detritos recolhidos do lixo) muda muito quando as vemos reproduzidas em papel *couché*, uniformizadas pelo brilho das boas tintas de impressão.

Em compensação, reproduções muito ampliadas de detalhes pintados ou esculpidos permitem acompanhar rachaduras, superposições de camadas, as próprias pinceladas – contra a ilusão mimética...

Esses exemplos de museus de artes procuram evidenciar como o museu virtual não substitui o museu físico, nem em termos da fruição pelo visitante, nem em termos da pesquisa. Essa afirmação se aplica também a outros tipos de museus e instituições (bibliotecas, arquivos, etc.) de interesse para o historiador. É excelente dispormos *on-line* dos catálogos dessas entidades, sabermos os livros que estão lá, os documentos que integram sua coleção, as peças que compõem seu acervo tridimensional, mas é impossível digitalizar tudo, e há tipos de documentos que não podem ser representados numa reprodução bidimensional – esculturas, móveis, roupas, etc.

Vale realçar que todo museu é museu de algo - História, Zoologia, Artes, etc. – e, simultaneamente, museu de si mesmo. O museu preserva seu papel o tempo todo, e isso não é um mal. Todavia, é importante também que se reflita sobre essa condição. Um grande risco no contato com museus, arquivos, bibliotecas, etc. é o pesquisador e outras pessoas virarem instrumentos dessas instituições e repetirem automaticamente o discurso que elas fazem sobre si mesmas.

Tomando-as também como auto-referidas, refletiremos sobre essa auto-sinalização e a Informática poderá surgir não como chave mágica para nada, mas como um recurso de acesso, sistematização, ampliação de contatos, interferência ativa e reflexão sobre os universos da História e da Preservação Patrimonial.