

***Cybermuseus* e memória na rede: o Museu das Coisas Banais (MCB) como meio e lugar de memória**

Cybermuseum and memory at network: the Museum of Banal things (MCB) like a way and place of memory

Daniele Borges Bezerra^{*}; Priscila Chagas Oliveira^{**}, Juliane Conceição Primon Serres^{***}

Resumo: Este artigo introduz uma discussão sobre a preservação da memória na rede, enquanto interface cultural para a comunicação, que também pode ser utilizada como meio e lugar de memória. Ao pensarmos a rede como ferramenta e meio de preservação e compartilhamento de memórias num período marcado pela hibridização de meios e linguagens, é necessário resituar noções como: virtualidade e imaterialidade. O surgimento dos cybermuseus, como é o caso do Museu das Coisas Banais (MCB), chama a atenção para uma nova modalidade de lugar de memória, e suas características próprias que abrem um campo de discussão que diz respeito ao desafio contemporâneo de adequar os princípios de salvaguarda de acervos aos modelos de instituição museal surgidos com as novas tecnologias.

Palavras-chave: Museologia. Museu das Coisas Banais. Museu virtual. Cibercultura. Lugar de memória. Não-lugar.

Abstract: This paper discusses the memory preservation on the network, while a cultural interface for communication, it also may be used as a means and place of memory. When we think of the net as preservation and sharing means in a period marked by the hybridization of media and languages, it is necessary to situate again notions as: virtuality and immateriality. The emergence of cybermuseums, as is the case of the Museum of Banal Things attention to a new modality of place of memory and its own characteristics, which open a field of discussion which relates to the contemporary challenge to adequate safeguard principles of collections to the models of museal institutions that came to be with the new technologies.

Key-words: Museology. Museum of Banal things. Virtual museum. Cyberculture. Place of memory. Non-place;

1. Introdução

Neste trabalho iremos tratar de uma categoria emergente que foi incorporada pelo campo museológico e que expande a concepção tradicional de museu, definido como uma instituição permanente sem fins lucrativos que adquire, conserva, estuda e

^{*} Doutoranda em Memória Social e Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Mestre em Memória Social e Patrimônio cultural (UFPel). Atua na linha de pesquisa "Gestão de acervos e instituições de memória". Possui Graduação em Artes Visuais e é pesquisadora no Museu das Coisas Banais (ICH/UFPel). E-mail: borgesfotografia@gmail.com

^{**} Bacharel em Museologia pela UFRGS. Intercâmbio no curso de Antropologia da Universidade Nova de Lisboa, nas áreas de Antropologia e Patrimônio e Antropologia do Ciberespaço. Mestranda em Memória Social e Patrimônio Cultural pela UFPel (2015). Atuou como técnica e pesquisadora na criação do Acervo Digital Bar Ocidente. É pesquisadora no Museu das Coisas Banais (ICH/UFPel). E-mail: priscila.museo@gmail.com

^{***} Doutora em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Mestre em Museologia pela Universidad de Granada - Espanha. Graduada em História pela Universidade Federal de Santa Maria. Atualmente é professora na Universidade Federal de Pelotas - Curso de Museologia e do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural. Tem experiência na área de Museologia e História. É coordenadora do Projeto de Pesquisa Museu das Coisas Banais (ICH/UFPel). E-mail: julianeserres@gmail.com

expõe o patrimônio material e imaterial para diversos fins e por isso deve estar a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento (ICOM, 2007)¹. Trata-se do que se convencionou chamar de *cibermuseu*, uma categoria museológica que começa a desenhar-se na década de 90 do século XX, quando a museologia começou a dedicar sua atenção às possibilidades de adaptação das coleções museológicas para a linguagem eletrônica, aproximando o museu da Internet.

O *cibermuseu*, enquanto museu virtual hospedado na *web*, é considerado uma “coleção de objetos digitalizados [...] que por sua conectividade e seu caráter multiacessível, permite transcender os modos tradicionais de comunicação e de interação com o visitante” (SCHWEIBENZ, 2004 *apud* DESVALLÉES; MAIRESSE, 2014, p. 67). Com essas qualidades o *cibermuseu* participa do processo de aceleração do tempo presente em um contexto de surgimento do que convencionou-se chamar de ciberespaço: um meio e um lugar, espaço fluido de trocas de dados em nível global, que contam ainda com a potência das tecnologias de informação e comunicação (TIC's) para ampliar a difusão e o acesso aos bens que se pretende preservar no campo museológico.

A discussão teórica que segue é pautada na prática museológica que vem sendo realizada a partir do nosso objeto de estudo, o Museu das Coisas Banais (MCB²), um museu sem sede fixa, que existe apenas na Internet e que tem por missão institucional a preservação e o compartilhamento de memórias e a reflexão sobre cultura material e colecionismo no tempo presente.

Nesse sentido, inseridos no campo da memória e do patrimônio temos por objetivo central deste artigo discutir a potência do ciberespaço, constituído como plataforma e rede de informações *on line* que, ao ser utilizado como ferramenta museológica, pode ser considerado como meio e lugar de memória.

2. Meio ou lugar de memória

Tal como o livro de areia de Jorge Luis Borges (1999), onde o comprador é surpreendido pelo formato de um livro sem início nem fim, um livro sem uma sequência cronológica, que se altera de acordo com o olhar de quem o manipula, aberto a diferentes percursos e interpretações, podemos pensar a Internet como um texto expandido, um imenso sistema de endereçamento que opera aprofundando a

¹ Disponível em: <<http://www.icom.org.br/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

² Museu das coisas banais. Disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/museudascoisasbanais/>>. Acesso em: 12 de jul. 2015.

desobjetificação dos suportes de leitura. Até pouco tempo atrás, estes suportes eram exclusivamente fixos e físicos, e correspondiam ao meio e as possibilidades de leitura e manipulação de informação. Com o surgimento das tecnologias digitais, a materialidade dos dados e sua representação não mais coincidem, podendo a informação assumir várias formas e aparências (HANNIS, 2012, p. 266) através da interface. Pois, assim como “o número de páginas deste livro é infinito. Nenhuma é a primeira, nenhuma, a última” (BORGES, 1999, p.81), também o ciberespaço se adapta ao timoneiro. Mas é exatamente este aspecto fluido, que caracteriza a circulação dos dados *on line*, que “corrompe a realidade” (idem) e provoca nos profissionais da memória e do patrimônio, vinculados à museologia clássica, uma postura hesitosa.

No ensaio *O livro depois do livro* a autora e artista digital Gisele Beiguelman³ interroga-se quanto à experiência de leitura mediada pelas interfaces conectadas à Rede⁴ e aposta numa cultura “cibrida”⁵, que deve ser “pautada pela interpenetração de Redes *on line* e *off line*, que incorpore e recicle os mecanismos de leitura já instituídos, apontando para novas formas de significar, ver e memorizar” (BEIGUELMAN, 2003, p.13). A resistência de muitas pessoas ao uso de arquivos em *pdf*, preferindo os materiais impressos, bem como o receio pelo fim destes com a proliferação dos *e-books* em dispositivos de leitura como os *tablets*, são um exemplo da ameaça simbólica que as interfaces computacionais representam em um mundo em constante processo de hibridização técnico-cultural.

A dinamização dos suportes de escrita e leitura fez das interfaces de comunicação ferramentas cujo agenciamento é determinado pela mesma lógica das ciências da informação, que segue o modelo linear de indexação e categorização dos dados. As metáforas utilizadas para designar os atributos físico-espaciais na *web* são, como proposto por Gisele Beiguelman, influenciadas pela leitura de Foucault, reflexos de uma cultura ocupada com o “apaziguamento das instabilidades” (Idem, p.11).

Foucault (2005), em *As palavras e as coisas*, afirma que a linguagem, enquanto “reflexo de uma representação invisível do qual ela é significante” (p.157), deve ser interrogada em sua verdade, pois, para o autor a “linguagem desenvolve-se no interior da representação” (FOUCAULT, 2005, p. 133). Deste modo, o uso de metáforas para explicar a Rede está relacionado a padrões de ordem marcados por relações de similaridade, estabelecidos como práticas simbólicas da modernidade, da qual “ainda não saímos” (BEIGUELMAN, 2003, p. 11).

³ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

⁴ *World Wide Web (WWW)* Rede mundial de computadores.

⁵ De acordo com Beiguelman, cibrido é o sujeito contemporâneo, híbrido que, através das tecnologias computacionais, encontra-se *on line* e *off line*, ao mesmo tempo, simbioticamente.

É necessário pensar as narrativas que são constituídas em nome da memória e do patrimônio, pois a patrimonialização⁶ e a musealização⁷, enquanto estratégias de gestão e preservação dos patrimônios, também podem ser entendidas como máquinas que produzem sentidos ao pôr em evidência valores que passam a ser signos de reconhecimento, através das narrativas criadas e do processo museográfico instaurado. A lógica de agenciamento embutida nos dispositivos também deve ser considerada, haja vista que as “interfaces culturais” (MANOVICH, 1997) não são neutras e também produzem sentidos. Logo, toda escritura é híbrida, sob o ponto de vista de sua interpretação, tal como os meios que a produziram. Além disso, não há “verdades” absolutas (DERRIDA, 1973). *Ceci n'est pas une pipe* como pintou Magritte. As imagens nem sempre são o que parecem; do mesmo modo, os signos da língua escrita compõem textos sujeitos a interpretações simbólicas. Há que se considerar, portanto, que tudo o que é registrado e compartilhado, a partir da memória, individual e coletiva, possui uma margem de ficção embutida na constituição da própria narrativa.

Para resituar o patrimônio musealizado cada vez mais transcrito para a linguagem eletrônica e contextualizado na era das redes é imprescindível pensar a experiência no tempo e nos lugares a partir do que foi proposto por Augé, para expandir a noção tradicional de lugar de memória ora proposta por Pierre Nora (2003), já que a cultura já não pode mais ser compreendida como uma cápsula “localizada no tempo e no espaço”, conforme proposto por Marcel Mauss (*apud* Augé, 2009, p. 33). Na *web* não apenas as culturas são fluidas, mas também o tempo experimentado, que se transforma de tempo vivido em tempo real, *on line*.

Para Lehrer (*apud* SIMON; ASHLEY, 2010, p. 251), ao contrário do que foi dito por Pierre Nora (1993, p.7), para quem só existe “lugar de memória” quando não existem mais os meios de memória, os “lugares patrimoniais não são apenas lugares (onde a memória se cristaliza), mas meios da memória, onde abstraídos das histórias nacionais homogeneizantes são postos em causa dentro da narrativa diária e de vida às quais se sobrepõem histórias individuais”⁸. Os clássicos lugares de memória, dos quais os museus são representantes, reformatam-se a fim de tornarem-se dinâmicos,

⁶ Entendemos como patrimonialização a institucionalização de mecanismos de proteção do patrimônio cultural, material e imaterial, que envolve decisões arbitrariamente selecionadas, conflitantes e políticas.

⁷ Entendemos Musealização “[...] como uma série de ações sobre os objetos, quais sejam: aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação. O processo inicia-se ao selecionar um objeto de seu contexto e completa-se ao apresentá-lo publicamente por meio de exposições, de atividades educativas e de outras formas. Compreende, ainda, as atividades administrativas como plano de fundo desse processo” (CURY, 2005, p.26).

⁸ “Heritage spaces are not just lieux, but milieux de memoire, where abstracted, homogenising national stories are called into question through the daily telling and living of our unique and overlapping individual stories” (LEHRER *apud* SIMON; Ashley, 2010, p. 251).

fluidos e de narrativas plurais. Os *cibermuseus* configuram-se, assim, na expressão mais contemporânea desse movimento de digitalização dos acervos e informatização dos sistemas de documentação, ora sugeridos por órgãos internacionais como o Comitê Internacional de Documentação do Conselho Internacional de Museus (ICOM-CIDOC)⁹ como estratégias de preservação e socialização (democratização) das coleções. A partir do mesmo argumento a pesquisadora Vera Dodebei reconhece na *web* “a oportunidade de registrar as memórias individuais, de transformar o privado em público, de autorizar a reformatação das memórias, e acima de tudo, de dividir a autoria [...]” (DODEBEI, 2006, p.14).

A partir dessa concepção de lugar enquanto “meio” (SIMON; ASHLEY, 2010) de memória é possível propor uma conceitualização sobre a presença simbólica na Rede como emanção dos objetos e dos lugares. Presença virtual, fantasmática, no não lugar. Presença simbólica. A *web*, enquanto Rede mundial de computadores, e os espaços virtuais como contextos de interação social, possibilitam, nos termos de Ricouer em diálogo com Bergson, “tornar presentes” (RICOUER, 2010, p.65) emanções do referente (e/ou da memória) em diálogo com a matéria e o tempo. A memória acessada no tempo presente, através da emanção de seu referente, diferente de *Phantasie* (RICOUER, idem) ou imaginação, é produto da atualização de representações sobre o tempo passado, que pode ser evocado por meio de imagens. Ou como diria, ainda, Pomian imagens e objetos que compõem uma coleção são intermediárias entre o espectador que as olha e o invisível (1984, p.65). Assim, à medida que os meios visivos estão cada vez mais presentes, de maneira virtual, a partir dos dispositivos eletrônicos, também nossa experiência com esses registros tende a ser mais virtual. Contudo é importante destacar que o virtual não se apresenta em oposição ao real, ou à não-presença, mas como potência de um devir, engendrada pela circulação de uma inteligência desterritorializada.

O ciberespaço, termo empregado para designar o universo das redes digitais acessível pelo uso de computadores “independe da localização em um espaço tridimensional” (BEIGUELMAN, 2003, p.12). O virtual, no entanto, “só eclode com a entrada da subjetividade humana” (LÉVY, 2011, p.40). Ocorre que os *cibermuseus* colaborativos¹⁰, ao integrar o ciberespaço, são ao mesmo tempo um “não lugar” (AUGÉ, 2009) e um “lugar” como meio de interação, um contexto imersivo que possibilita fluxos mutáveis. Cabe ressaltar que o *cibermuseu*, por seu potencial de

⁹ Disponível em: <<http://cidoc.icom.museum/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

¹⁰ Entende-se o cibermuseu como um museu digital, hospedado na *web*, que garante interatividade e aceita a colaboração dos visitantes para a manutenção e o enriquecimento do museu a partir de uma participação coletiva.

conexão e “seu caráter multiacessível, permite transcender os modos tradicionais de comunicação e de interação com o visitante [...]; ele não dispõe de um lugar ou espaço real” (SCHWEIBENZ, 2004, *apud* DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.67), na medida em que se trata de um “conceito que designa globalmente o campo problemático museal, uma vez que se desvincula das noções tradicionais de “templo das musas” e lugar sacralizado da memória, para sofrer os efeitos do processo de descontextualização/recontextualização” (Idem).

Para o antropólogo francês Marc Augé os “não lugares”:

[...] são tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e dos bens (vias rápidas, nós de acesso, aeroportos) como os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda os campos de trânsito prolongado onde são arrebanhados os refugiados do planeta (AUGÉ, 2009, p.33).

Além de reunir e difundir dados, esses espaços sem território tangível constituem-se como espaços de referência para pesquisa, para o aprendizado, para o entretenimento, para a comunicação de ideias, enfim, configuram-se como um espaço dinâmico. Nesse sentido, o computador é “um operador de potencialização da informação” (LÉVY, 2011, p. 41).

3. A Rede como potência da linguagem

O conhecimento e a informação não são ‘imateriais’ e sim desterritorializados; longe de estarem exclusivamente presos a um suporte privilegiado, eles podem viajar. Mas informação e conhecimento tampouco são ‘materiais’! (LÉVY, 2011, p. 56).

Quando estar *on line* significa também estar *in home*, a metáfora da casa, como um lugar na *web*, ultrapassa a concepção íntima de lugar em Bachelard (2002), onde o lugar pode ser entendido como ninho, ou canto no mundo, para assumir uma “forma particular de intimidade” (TURKLE, 1999, p. 119), que emerge como produto das relações “entre o indivíduo e a máquina”, numa “interação comunitária” em nível global. Antes de opor material e virtual, é interessante observar que a tecnologia pode transformar ficção em realidade numa questão de tempo em função da crescente dissolução das fronteiras entre virtual e real. Segundo Sherry Turkle (idem), é possível falar da constituição de lugares na Internet nos quais “as pessoas podem estabelecer vínculos que não são transitórios” (Idem, p.118).

Assim, estar *on line* pressupõe a um só tempo estar disponível, como afirma Sherry Turkle (1999), fenomenologicamente presente, e integrar uma conexão planetária (LÉVY, 2001). Se considerarmos as comunidades virtuais como ferramentas para a comunicação entre pessoas, entenderemos as relações (de troca de informações) como potencialmente geradoras, “a verdadeira ideia de *poiesis*, entendida como um fazer criativo, uma ação que carrega o potencial de algo novo” (SIMON; ASHLEY, 2010, p. 249).

Não estamos falando em “inteligência artificial”, como alguns podem interpretar a denominação de “virtual” (LÉVY, 1996), aplicada de modo banal a tudo que se processa na Rede. Estamos falando da possibilidade de uma “interação comunitária” (TURKLE, 1999) ou da constituição de uma escrita colaborativa que constitui uma “inteligência coletiva, uma inteligência distribuída por toda parte [...] coordenada em tempo real” (LÉVY, 2014, p. 29). Ao evidenciar-se o que Turkle defende, não há sentido em se falar de virtual em oposição ao real, pois pensar o real nos termos de uma verdade concretizada, ou perpassada pela materialidade, seria o equivalente a falar em uma perda da aura com a chegada dos meios técnicos de reprodução em massa (BENJAMIN, 1983), como se a experiência fosse menos verdadeira.

Dito de outro modo, é uma ilusão pensar o mundo em termos de uma única verdade, nos termos de Derrida (2001), uma verdade expressa pelo traço, pela impressão da qual a materialidade seria um atestado de autenticidade. Ou seja, a máxima de São Tomé, “só acredito vendo”, equivale a afirmar que só é verdadeiro o que for decalcado na experiência *vis-à-vis*. Mas, é justamente com a interação social midiática, permeada pela interface computacional, que se intensifica o *mise-en-scène*, *vis-à-vis*, de pessoas isoladas geograficamente.

Se considerarmos a interface computacional como uma máquina produtora de sentidos, capaz de agenciar novas formas de “presença” e produção de sentidos, mediadas por este novo meio, podemos entender os dispositivos computacionais como um prolongamento do corpo, extensões da nossa inteligência e memória. Com isso, tanto a distância geográfica quanto a necessidade de um deslocamento físico nos espaços são substancialmente alteradas em função de uma onipresença. O estado de ubiquidade da pessoa que tem acesso à Rede põe em xeque a necessidade de deslocamentos materiais. Ao proceder desta forma, as distâncias são encurtadas e um número sem fim de informações torna-se disponível a todo tempo e para todos aqueles que têm acesso aos meios.

Longe de cair na ingenuidade de uma cultura digital acessível a todos, ou de um acesso universal à informação como um todo, não podemos desconsiderar que a informação acessível é produto de diferentes discursos, capaz da produção de muitos sentidos, onde nenhum deles pode ser considerado sob a ótica de uma verdade unívoca. Antes, é prudente considerar um período da história no qual não apenas a imagem fotográfica é derrubada de seu patamar identificador, enquanto representante de um estatuto da verdade, mas a informação como um todo, ou os discursos gerados e difundidos como verdade são, cada um a seu modo, interpretações de verdades socialmente construídas.

Pressentimos decerto os efeitos perversos ou as distorções possíveis de uma informação cujas imagens são assim selecionadas: não podem ser, como costuma dizer-se, manipuladas, mas a imagem (que é apenas uma entre milhares de outras possíveis) exerce uma influência, possui uma potência que excede de longe a informação objectiva de que é portadora (AUGÉ, 2009, p. 31).

Sem ir muito longe, num discurso que pode reforçar a ideia de uma circulação perversa de verdades inventadas, seria mais razoável pensar a virtualidade inerente à própria definição de identidade que cada ser humano constitui ao longo da vida, a partir das experiências e das memórias que constituem uma narrativa de si. Então, na era das redes, é possível considerar que as próprias identidades são virtuais? Comparar as informações compartilhadas na *web* como metáfora ao patrimônio imaterial é perigoso, senão temerário. Afinal, isso não seria retomar a oposição cartesiana como condição de humanidade no presente? É necessário atualizar as ferramentas léxicas para a compreensão de paradigmas emergentes a partir de contextos complexos de significação possibilitados pelas novas tecnologias. Para compreendermos a dinâmica que promove o exercício da linguagem na era das conexões planetárias (LÉVY, 2001), sem o uso de metáforas que colocam em confronto aspectos materiais e imateriais, a alfabetização nesse novo sistema de articulação de signos é imprescindível.

É comum considerar as tecnologias como elementos imateriais da cultura contemporânea, introduzidos com a modernidade e potencializados pelo período pós-moderno vivido no campo das artes. Ao compreendermos o uso da Rede como potencializador da linguagem e considerarmos a experiência da linguagem como algo dinâmico, cuja função representativa se desdobra e redobra sobre si mesma, “desterritorializa e reterritorializa” (GUATTARI, 1992, p.31), compreende-se que os significados que fluem da Rede são contextuais, mediados pela interpretação

subjetiva, perpassadas pelo corpo e cerceados pela filiação a valores socialmente estruturantes.

Ao que tudo indica, vivemos ainda os paradigmas ético-estético-político- sociais instaurados pela modernidade, que com uma “complexificação desterritorializante” (GUATTARI, idem) desloca o homem do seu logocentrismo, o introduz num abismo de cisões, onde passa a ser reflexo do mundo que está sendo gerado, um mundo fragmentado, dicotômico, alicerçado em oposições binárias para além dos antigos: “bom x mau”, “material x espiritual”, “belo x grotesco”, mas, de modo crescente em sua complexidade de sentidos: “físico x mental”, “oprimido x opressor”, “informado x desinformado”, “verdade x simulacro”, “into x out”, “on line x off line”.

Fomos educados a “ver para crer”, a buscar marcas de presença impregnadas em reminiscências materiais, a tal ponto que a sobrevivência das ruínas, a cultura dos restos, é uma tentativa de preservação da memória a partir de traços do passado nos lugares do presente. Estes lugares enquanto testemunhas de uma história que ali passou, cujos meios de memória já não estão mais presentes. O pesquisador alemão Andreas Huyssen resgata a terminologia “musealização” cunhada por Hermann Lubbe “como un aspecto central de la cambiante sensibilidad temporal de nuestro tiempo” (HUYSEN, 2001, p.30) – que se diferencia da perspectiva museológica já explicitada - para logo explicá-la: como característica central de uma mudança de sensibilidade temporal contemporânea, o passado mesmo é que se manifesta como efêmero e por isso a necessidade de dar-lhe um valor como passado, musealizado. Neste sentido, a *web* parece como um grande palco das ilusões, onde tudo é possível de ser criado e recriado. Mesmo se entendida desta forma, não há que se desconsiderar que este é, por excelência, um lugar de memória da era digital, produto direto da fragmentação do humano em sua inserção social, mediada pela imagem e pela publicidade.

A partir deste momento, o homem não é mais um indivíduo local, localizado em relação a sua comunidade familiar, mas um ser híbrido e em estado de ubiquidade, cíbrido. Ao nos conectarmos em rede, seja para buscar ou difundir informações, ou apenas para relaxar, assumimos um estatuto de *avatar*, onde tudo o que é produzido, reproduzido, salvo e compartilhado é circunstancial e sujeito à lógica dos dispositivos que utilizamos como interface.

Mas não é apenas aos dispositivos que os internautas estão sujeitos, é preciso estar atento ao sentido de verdade dado a tudo que circula pela *web*, e mais ainda às noções de domínio dos dados disponíveis, pois, afinal de contas, quem gerencia as

informações disponíveis *on line*? Aonde vão parar as informações apagadas de nossos computadores pessoais, que foram enviadas para os grandes provedores de Internet? Sabe-se que toda informação publicada ou compartilhada pela *web* é pulverizada entre vários provedores ao redor do mundo e que estes dados ficam disponíveis por algum tempo, até serem eliminados pelos provedores que os hospedam. A efemeridade imbricada na cultura digital, e a obsolescência dos meios, das linguagens e das interfaces pode levar à perda de dados que outrora se constituíram como meios de memória, tais como textos e álbuns de fotografias publicados em comunidades virtuais, caso estes não migrem para outras plataformas. Um exemplo é o *Orkut*, plataforma social *on line*, que, após dez anos de funcionamento, foi “descontinuado” pelo *Google*, que passou a investir em outras formas de interatividade e outros formatos de comunidade *on line*. Contudo, mesmo fora do ar desde setembro de 2014, é possível recuperar imagens através do *takeout*¹¹ do *Google* ou ter acesso a um arquivo de comunidades do *Orkut*¹². Percebe-se com isso que o sistema de informações não é tão imaterial quanto se imagina, e que os dados e informações compartilhados seguem por muito tempo hospedados também na forma física em dispositivos de provedores com sedes espalhadas pelo mundo.

José Luis de Vicente, ao referir-se à metáfora do armazenamento em “nuvem”, desconstrói a “qualidade etérea” do signo, referindo-se ao termo como uma grande falácia promovida pelo marketing, que ignora a existência de “grandes instalações não muito diferentes das da era industrial” (VICENTE, 2014, p. 289), como as sedes dos centros de processamento de dados para armazenagem e distribuição de empresas como *Yahoo!*, *Dell* e *Microsoft*, localizadas no povoado agrícola de Quincy, Estados Unidos. De modo que a efemeridade das informações editadas e publicadas na *web* talvez esteja mais relacionada à fluidez da circulação dos dados pelos meios, do que propriamente à “imaterialidade” do suporte. Além disso, de modo geral as informações disponíveis são perpassadas por relações de poder, ou seja, quem define o que será “guardado” é quem tem poder institucional para tanto. Ao empenhar-se em mostrar as fissuras que podem ruir as verdades dos discursos, Foucault deixa pistas do poder que permeia a linguagem e, através dela, o que é expresso como verdade comum, pois: “as línguas que seguem a ordem da ‘imaginação e do interesse’ não fixam um lugar constante às palavras” (FOUCAULT, 2005, p. 143). A censura à leitura, exposta no filme “Fahrenheit 451” (TRUFFAUT, 1966), como uma política de controle e eliminação dos livros (os quais, segundo o Estado totalitário do filme, causavam

¹¹ Disponível em: <<https://www.google.com/settings/takeout>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

¹² Disponível em: <<http://orkut.google.com/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

sofrimento a quem os lesse) levou à memorização completa das obras por parte das pessoas. Cada pessoa memorizava um livro e, assim, garantia que a obra não fosse anulada pelo esquecimento. Tal fato chama a atenção para a potência virtual da memória e para a fragilidade do suporte material. Pretende-se com isso elucidar que é inútil persistir na oposição cartesiana entre matéria e imaterialidade, pois a materialidade também não é garantia de sobrevivência do arquivo. O que garante a sobrevivência da memória é o “desejo de memória” (NORA, 1993), pois a partir do desejo é possível articular diferentes meios, estratégias, políticas para que a memória perdure e seja atualizada. Nessa perspectiva, concordamos com Scheiner, quando ela diz que a noção de museu não está associada ao “templo das musas”, mas às próprias musas e nas suas palavras cantadas, expressão criativa da memória via tradição oral: “Não se trata, portanto, [da materialidade] de um território – mas de um espaço simbólico, presentificado pela palavra: as musas não têm nenhum espaço que não seja o seu próprio espaço (abstrato) de manifestação” (SCHEINER, 2010, p. 39).

Conta o mito que Sócrates haveria dito que a invenção da escrita não poderia ser interpretada como *phármakon* (medicina) que garante a preservação da memória, mas que desempenharia uma função contrária à desejada pelo seu criador, pois com o registro escrito a oralidade seria menosprezada e a memória não seria exercida. Esta análise conservadora sobre os suportes de memória é similar à crítica contemporânea feita aos meios digitais como “veneno” capaz de provocar o desaparecimento da memória. A mesma qualidade negativa já foi atribuída à fotografia digital, realizada em excesso e quase nunca impressa.

Contudo, propomos que a preservação da memória, como patrimônio comum e compartilhado, pode ser facilitada pelas novas tecnologias da era eletrônica com a utilização de sua potência de acesso, a partir de qualquer lugar, em tempo real, e a qualquer hora do dia. Entretanto, a crença nos dispositivos como instrumentos messiânicos é perigosa e pode acarretar prejuízos no que diz respeito à perda de informações, caso a preservação seja confiada exclusivamente ao meio digital. Porque assim como o papel queima, os suportes eletrônicos também se corrompem. Assim, vale o bom senso para uma justa medida, equilibrada, não voltada para um “balanço entre o dever de memória e a necessidade do esquecimento” (RICOUER, 2010, p.54), mas para o equilíbrio na utilização de tecnologias híbridas, que mesclam dados digitalizados, dados impressos e objetos físicos (de acordo com as especificidades) para o armazenamento das informações.

No diálogo entre Sócrates e Fedro, Platão afirma que “a escrita faz esquecer”. Nesse sentido, Theuth teria descoberto uma droga (*phármakon*) para a rememoração (*hipomnéseos*) e não para a memória (*mnéme*), pois a memória depende de uma experiência vital que gere um registro. Jacques Derrida chama atenção para o caráter de verdade confiado aos arquivos, invenções capazes de engendrar a possibilidade da existência de um determinado “mal”:

[...] violência de um poder que ao mesmo tempo coloca e conserva o direito [...] pois todo o arquivo é ao mesmo tempo instituidor e conservador. Revolucionário e tradicional. Arquivo eco-nômico, neste sentido: guarda, põe em reserva, economiza, mas de modo não natural, isto é, fazendo a lei (nomios) ou fazendo respeitar a lei (DERRIDA, 2001, p.17).

Jacques Derrida (Idem) chama atenção para o aspecto negativo atrelado não apenas à escrita, mas também àquilo que a humanidade constitui como arquivo em nome de um desejo de memória, pois o arquivo não é garantia de sobrevivência da memória e tampouco é garantia de verdade, independente de qual seja o suporte.

4. O Museu das Coisas Banais como lugar de memória dinâmico

Criado no dia 1 de outubro de 2014, vinculado ao Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas (ICH/UFPel), o MCB nasceu como projeto de pesquisa para problematizar a questão do valor associado aos objetos museais, e também para lidar com o desafio dinâmico da preservação, da comunicação, e da interação com o público, a partir das plataformas virtuais. Talvez a sua principal questão seja “como preservar no ciberespaço, de modo que o *cibermuseu* desempenhe a função de um lugar de memória acessível e democrático?” Tanto no que se refere ao seu acesso facilitado pela Rede como no que se refere à constituição do acervo, por meio da doação fotografias e narrativas pessoais sobre objetos comuns que pertencem a pessoas comuns.

O MCB começou sua experiência interativa na *fanpage* no *Facebook*. Ao acessar a página do MCB no *Facebook*, percebe-se que o número de acessos e de curtidas é expressivo. O mesmo fenômeno de visitação, curtidas e comentários têm sido observados nas plataformas: *Instagram* e *Twitter* onde outras formas de interação na Rede, tais como exposições do acervo e enquetes interativas têm sido propostas. Esta característica dinâmica do acesso e da difusão da informação merece se melhor analisada no campo do patrimônio se considerarmos os acessos como número de

visitas e outras formas de engajamento, como níveis de interação a partir do MCB. O *website We are Social Media (WeRSM)*¹³, reconhecido como um dos principais fóruns de discussão e pesquisa sobre mídias sociais identifica 7 níveis de engajamento instaurados nas mídias sociais: 1. Atenção, quando o internauta/visitante apenas circula e observa; 2. Apreciação: quando o internauta/visitante reage com um *like*, por exemplo; 3. Compartilhamento, quando o internauta/visitante interage mais profundamente, compartilhando os conteúdos nas suas próprias redes, se fazendo ver através do que é compartilhado; 4. Opinião, quando os internautas/visitantes expressam seus pensamentos através de comentários; 5. Contribuição, quando os internautas/visitantes criam conteúdos e publicam colaborativamente; 6. Animação: quando os internautas/visitantes, parte da rede, trocam mensagens entre si; 7. Quando o internauta/visitante atua de forma engajada a defender e divulgar conteúdos e marcas. E nesta mesma direção, todos os acessos, curtidas e compartilhamento são índices de presença e, portanto, de visitantes. Não necessitamos, para isso, utilizarmos de metáforas tridimensionais como “entrar”, ou “percorrer”, para optarmos entre os termos internauta/visitante. O público do MCB é composto de internautas que tem acesso ao museu (Nível 1 e 2), nele escolhem seus percursos, horário de entrada e saída, retorno, e até o compartilhamento de experiências (Nível 3, 4 e 5), diante do acervo que conheceram. Nesse sentido, podemos considerar todo o internauta um visitante em potencial.

Com o amadurecimento do projeto o MCB ganhou um domínio próprio, vinculado ao provedor da Universidade Federal de Pelotas. Na plataforma institucional é possível acessar o acervo do museu, composto por objetos doados pelos visitantes (Nível 7). Para ser um doador basta acessar *on line* a ficha de aquisição de acervo, preencher os dados cadastrais, com informações sobre propriedade, procedência e seguido da narrativa memorial que justifica o interesse do usuário em incorporar seu objeto ao acervo do museu. Além disso, os visitantes têm acesso a informações sobre a instituição, bem como aos textos e vídeos produzidos pela equipe de pesquisadores do museu.

Na Figura 1, a seguir, apresenta-se uma vista de detalhe do site do MCB, onde o visitante tem acesso ao acervo.

¹³ Disponível em: <<http://wersm.com/about-us/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

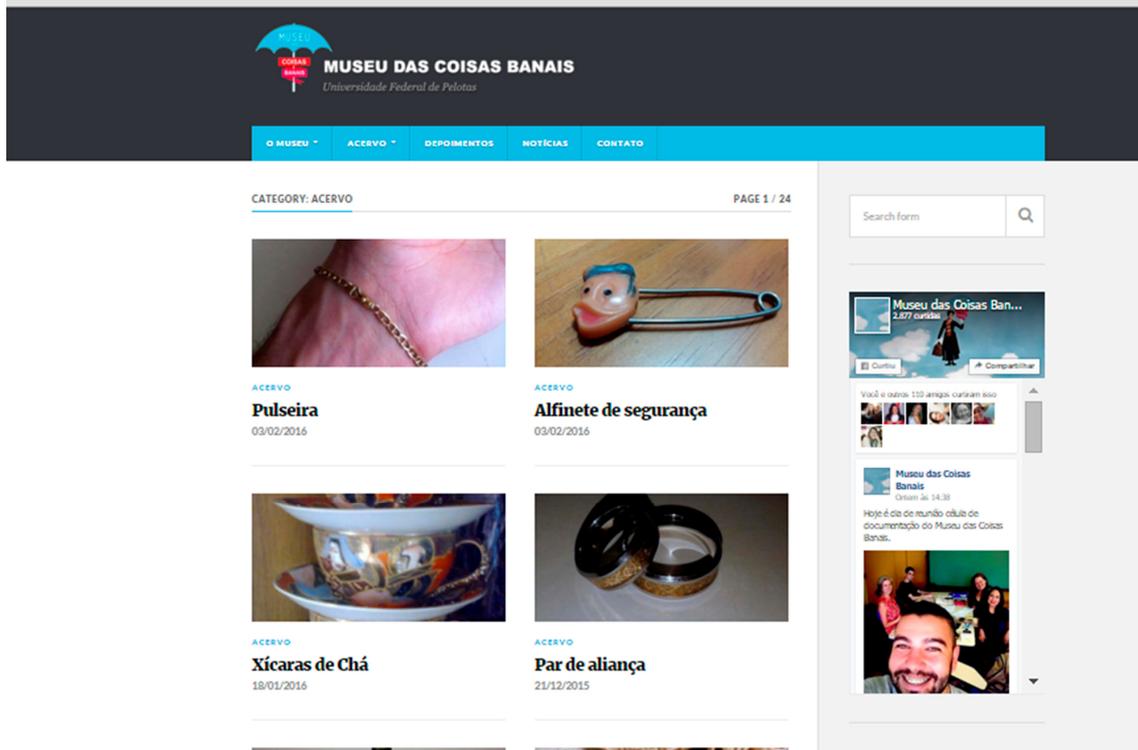


Figura 1 - Detalhe da plataforma de acesso ao acervo do MCB, 2015. Fonte: Acervo Museu das Coisas Banais. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/museudascoisasbanais/category/acervo/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

Ao apresentar brevemente o MCB, pretende-se suscitar no leitor o interesse por um passeio nesta plataforma repleta de memórias e objetos familiares. Imagine-se potencialmente capaz de possuir um objeto seu no acervo deste museu. Pense na possibilidade de acessar este acervo de qualquer lugar, a qualquer hora, desde que disponha de uma conexão de dados via Internet. E ao encontrar objetos, aparentemente banais, em seu acervo observará que as narrativas sobre eles dizem muito de uma época, além de evidenciar aspectos importantes sobre a cultura material e a sua valorização cotidiana no presente.

Pois bem, alargando a noção de “processo de musealização”, enquanto modelo de gestão dos indicadores de memória dentro dos museus, podemos afirmar que estamos musealizando coletivamente. Dito de outra forma, podemos afirmar que como característica do paradigma tecnológico contemporâneo a administração do conhecimento tem potência de se dar colaborativamente e em rede: “Ali os sujeitos transformam-se em coautores de suas histórias e, junto com os especialistas, gestores da memória.” (OLIVEIRA, 2016, p. 9).

A partir da consciência desta e de tantas outras experiências na rede é necessário desenvolver um olhar polissêmico sobre os usos das novas tecnologias para que as metáforas alicerçadas em dicotomias ultrapassadas sejam abandonadas. Pois não vivemos em termos materiais e imateriais, reais ou irrealis, virtuais ou físicos. Nossas experiências há muito superaram essas fronteiras conceituais.

O Museu das Coisas Banais (MCB), nesse contexto de hibridização de meios e linguagens, já nasceu na forma virtual e não possui sede fixa, caracterizando-se, portanto como um *cibermuseu*. O acervo digital do MCB, composto por fotografias de objetos e narrativas (que dizem respeito às lembranças evocadas pelos mesmos) é constituído por meio da colaboração dos visitantes e tem como missão a salvaguarda e o compartilhamento da memória na Rede¹⁴.

O MCB possui uma gestão compartilhada, tem reuniões periódicas, propõe ações educativas, exposições, entrevistas e registros videográficos, e recentemente deu início a um grupo de estudos sobre assuntos que tangenciam a prática museal na *web* e suas relações com a memória social. A curadoria do MCB, em algumas ações pode ser considerada um processo coletivo, na qual os internautas participam do tratamento-exposição do acervo. Com o objetivo de ser um museu democrático, e além de incorporar ao seu acervo memórias de objetos selecionados pelos próprios doadores, também considera o número de visualizações e curtidas na página como indicadores de interesse, relevância e empatia. Nesse sentido, ao selecionar um conjunto de fotografias e narrativas para uma exposição em espaço físico, como a ocorrida na Secretaria Municipal de Cultura de Pelotas, em 2015, foram consideradas e expostas as imagens com maior número de curtidas registradas na *fanpage* do MCB no *Facebook*¹⁵, utilizando, portanto, o segundo nível de engajamento exposto pela WeRSM (o da apreciação) como critério de escolha.

Assim, o MCB e outros *cibermuseus*, como o Museu da Pessoa¹⁶ e o *The Big Internet Museum*¹⁷, podem ser considerados como lugares de memória tal como o que é proposto por Pierre Nora (1993)? Ou esta modalidade de museus faria parte do que Augé (2009) chama de “não lugar”? São essas as problemáticas que invadem o

¹⁴O corpo técnico do Museu das Coisas Banais é composto por professores e alunos da Universidade Federal de Pelotas provenientes dos cursos de graduação em Museologia, História, Artes, Design, Terapia Ocupacional, Cinema, Informática; e Pós-graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural. O MCB está inscrito no Sistema Estadual de Museus (SEM), sob o número 7.46, pertencendo à 7ª Região de Museologia do RS. Estão em andamentos os processos para a inscrição, já aprovada, no município de Pelotas e no Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM).

¹⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/museudascoisasbanais>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

¹⁶ Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/home>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

¹⁷ Disponível em: <<http://www.thebiginternetmuseum.com/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

campo museal, e que se constituem em desafios às noções clássicas de materialidade, unicidade, autenticidade e sacralidade que por muito tempo envolvia – e podemos dizer que insistem em envolver – os objetos musealizados.

O MCB preserva e compartilha, em última instância, memórias. A imagem e a narrativa sobre os objetos são expostas na página do site, e o *link* é compartilhado por redes sociais como *Facebook* e *Instagram*. A ficha de aquisição e a imagem do objeto são arquivados na forma de registros impressos e digitais (em hds e nuvens), e compartilhados por e-mail entre os membros da equipe, estrategicamente como uma forma de “salvar pela cópia”, conforme proposto pelo crítico e curador de arte italiano Domenico Quaranta (QUARANTA, 2014). Nesse sentido, ao musealizar sem retirar o objeto do seu ciclo original, tal qual ocorre nos sítios arqueológicos e museus de território, o MCB preserva a memória associada ao objeto, e para isso gera um duplo virtual daquele objeto. Analisando os objetos recebidos, conservados e expostos pelo MCB, é possível inferir que já possuem uma função memorial em seu circuito de origem. Uma diferença, entretanto, no que se refere à memória na *web*, diz respeito à transmissão dessas memórias, que no ciber museu torna-se potencialmente planetária.

A seleção do que é introduzido no museu e seu grau de relevância são determinados pelo público de visitantes do museu, através dos níveis de engajamento, pois, com o objetivo de democratizar o acervo, a política de aquisição do museu, permite que “todo e qualquer objeto, com valor afetivo, de toda e qualquer pessoa” (MCB, 2015) pode incorporar o acervo do MCB.

Os museus preservam bens culturais considerados importantes para uma sociedade. Porém, por muito tempo, a origem desses objetos foi restrita a determinados eventos e grupos sociais, excluindo os vestígios materiais de grande parte da população, cujas memórias não eram representadas nos museus, fazendo com que, em muitos casos, fossem vistos como locais elitizados, distantes da vida da comunidade. Na contracorrente desta tradição, o MCB propõe a democratização dos acervos, seja em relação à sua natureza “todo e qualquer objeto”¹⁸, como em relação à sua procedência “toda e qualquer pessoa”, de modo a valorizar a relação estabelecida entre as pessoas e seus objetos corriqueiros, cotidianos, e também facilitar o acesso ao acervo. Um exemplo de objeto do acervo é o alfinete de segurança para prender fraldas, que pode ser visto na Figura 2, cuja memória associada foi assim descrita:

¹⁸ A missão do Museu das Coisas Banais está disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/museudascoisasbanais/o-projeto/>>. Acesso em: 06 de mai. 2016.

Em 1965 eu era bebê e não existia fralda descartável, nossas fraldas eram de pano e reutilizadas após serem fervidas num panelão. Para fechar não existia velcro ou adesivo. Utilizávamos alfinetes de segurança como esse, que é o objeto que possuo. O valor sentimental que tenho por esse alfinete é imenso. Passou décadas desaparecido, até ser reencontrado no fundo de uma caixa em 2014. Luis Carlos Famadas Junior- Rio de Janeiro/ RJ.

Percebe-se que, apesar de extremamente jovem, o MCB é uma instituição que diz muito sobre o tempo presente. Com uma dose de ironia e intimidade, o MCB é capaz de propor reflexões nada banais e acionar a participação coletiva através da identificação de memórias comuns, afinidades memoriais, permeadas de afeto. Além disso, ao “conservar, investigar, comunicar, interpretar e expor”¹⁹, o MCB propõe reflexões extremamente atuais que dizem respeito à noção de valor (O que é banal? O que tem valor? Como atribuímos valor? A que atribuímos?); às relações entre afetividade e memória; à virtualidade (aspectos relativos à circulação e ao compartilhamento de memórias), bem como ao assunto que procuramos discutir aqui, com relação ao arquivamento e salvamento de informações e a condição do *cibermuseu* como possível lugar de memória na era das redes.



Figura 2 - Alfinete de Segurança, fotografia que integra o acervo do MCB, 2015. Autor: Luis Carlos Famadas Junior. Fonte: <<https://wp.ufpel.edu.br/museudascoisasbanais/alfinete-de-seguranca/>>.

¹⁹ IBRAM. O que é museu. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/o-que-e-museu/>>. Acesso em: 13 de ago. 2015.

5. Patrimônio na era das redes

A inteligência e a memória possuem atributos virtuais que são categorizados no campo patrimonial como “patrimônio imaterial” ou “intangível”²⁰. Esse conjunto compreende “as expressões de vida e tradições que comunidades, grupos e indivíduos em todas as partes do mundo recebem de seus ancestrais e passam seus conhecimentos a seus descendentes”²¹. Para tanto, a criação de arquivos constituídos, principalmente, através de inventários e registros audiovisuais são medidas para a proteção de aspectos da cultura que correm o risco de desaparecer com a globalização, a aceleração da experiência temporal, “a superabundância dos acontecimentos” (AUGÉ, 2009, p.27) e as alterações ocorridas no interior dos grupos sociais que assumem novos ritmos de trabalho e de organização familiar. Esse fenômeno é tão relevante que a UNESCO reconheceu em 2003 a categoria “Patrimônio Digital”, através da Carta sobre Preservação do Patrimônio Digital²² e em 2012, lançou a Declaração de Vancouver²³ A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação, para expor a preocupação do campo museal e patrimonial com a salvaguarda da grande quantidade de dados que estão sendo transcritos para o formato digital.

Ao pensar os inventários da cultura imaterial como arquivos – em processo – que se propõem como documentos da humanidade, disponíveis no futuro, é importante considerar que isso que chamamos de “imaterial”, “intangível” ou “virtual” são formas de atribuir valor e significado a dimensões simbólicas da vida humana que, ao atuar no nível da inteligência e da linguagem, promovem pontos de coesão social. Contudo, insistir na oposição entre “material e imaterial” é incorrer no erro de atribuir pesos e valores diferenciados ao patrimônio a partir de seus suportes. Num plano ideal, as dicotomias se dissolveriam, já que toda materialidade envolve elementos imateriais e vice-versa. Nesse sentido, Peter Van Mensch²⁴, pesquisador em Teoria Museológica (*apud* CHAGAS, 1996) identifica três dimensões para uma abordagem dos objetos museológicos, que coexistem: as propriedades físicas, funções e

²⁰UNESCO. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003. Disponível em: <http://portal.unesco.org/en/ev.phpURL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>. Acesso em: 09 de jul. 2015.

²¹UNESCO. Patrimônio cultural imaterial. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/culture/world-heritage/intangible-heritage/>>. Acesso em: 09 de jul. de 2015.

²²UNESCO. Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital. 2003. Disponível em: <http://www2.dem.inpe.br/ijar/UNESCOCartaPreservacaoDigital_PTfinal.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2013

²³ UNESCO. Declaração Unesco/Ubc Vancouver: A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação. 2012. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/8242943-Declaracao-unesco-ubc-vancouver-a-memoria-do-mundo-na-era-digital-digitalizacao-e-preservacao.html>>. Acesso em: 20 de dez. 2013.

²⁴MENSCH, Peter Van. El Objeto como Portador de Datos. Cuadernos de Museologia. Lima: Museu de Arte Popular, p. 53-62, 1989.

significados e a história. Tal abordagem ressalta o caráter multidimensional dos objetos patrimoniais.

Com isso, a narrativa memorial é sempre uma formalização espaço-temporal das experiências vividas e compartilhadas, de modo que é possível afirmar que não existe memória social que não se apoie em alguma materialidade para ativar a narrativa dos fatos passados.

Hartog (2006, p. 262) fala de uma inflação do presente, fenômeno chamado pelo autor de “presentismo”. Candau fala de uma “inflação da memória” (CANDAU, 2010, p.44), evidenciada pelo fenômeno de patrimonialização excessiva e da obsessão identitária. O que surgiu como necessidade de preservação de um passado comum – no caso francês, especificamente voltado ao patrimônio edificado –, transformou-se em uma espécie de “devoção patrimonial”, que gerou aquilo que Candau chama de “mnemotropismo”. Para Marc Augé (2009, p.28-29), o excesso característico da sobremodernidade gera a necessidade de “dar um sentido ao presente, senão ao passado” como “contrapartida da superabundância de acontecimentos”. O autor continua, dizendo que o problema de pensar o tempo contemporaneamente se deve à sobrecarga de “acontecimentos que congestionam tanto o presente como o passado próximo”.

Nesse momento da história caracterizado pelo “presentismo” e pelo “mnemotropismo”, a utilização de tecnologias contemporâneas para armazenar e compartilhar dados *on line* poderia ser entendida como reação a um sentimento de vazio contemporâneo. Ou, como diria Cicero Inacio da Silva, coordenador do Grupo de *Software Studies* no Brasil, “em nossas práticas arquivísticas, o que vemos é um trabalho de sanar paulatinamente a falta de alguém (do escritor, do artista, do pesquisador) através da manutenção de seus registros. Em todo caso, todos nós acabaremos esquecidos [...]” (DA SILVA, 2014, p.192).

Os meios digitais vêm sendo cada vez mais utilizados para a organização de dados referentes à acervos de museus²⁵ já existentes na forma física, assim como para a criação de museus, como o MCB, fontes de pesquisa e sites colaborativos, com as *wikis*. Com isso “o virtual” transforma-se em possibilidade, potência de ser (LEVY, 1996), com o uso de diferentes ferramentas disponíveis *on line*, no ciberespaço.

²⁵ Como já exposto, ICOM-CIDOC indica em suas diretrizes tanto a digitalização dos acervos quanto a informatização dos sistemas de documentação como estratégias de preservação e socialização das coleções dos museus.

6. Considerações finais

Com as discussões abordadas ao longo do texto procuramos relativizar concepções tradicionais no campo da memória e do patrimônio, para que “lugar” e “não lugar” deixem de ser compreendidos como antíteses. É necessário, para isso, sairmos do lugar de conforto proporcionado pela normatização da museologia tradicional, para ampliarmos as discussões sobre as especificidades da musealização na era da cultura digital. Com isso, novos métodos para o tratamento de dados que dizem respeito à memória social devem ser gerados, de modo que o patrimônio abarque a produção destes novos meios de memória das tecnologias digitais, que também se configuram como reflexo das relações produzidas neste período histórico da humanidade.

Ao entender o MCB de modo integrado à Nova Museologia²⁶, propõe-se que a expressão “não lugar”, em referência à memória na *web*, não corresponde à virtualidade ou à imaterialidade, mas sim a uma mudança de parâmetros para a compreensão da experiência espaço-temporal permeada pelas interfaces e por tecnologias que possibilitam novas formas de percurso, interação, identificação e permanência. Ou, seja, uma forma dinâmica de preservação, compartilhamento e exercício de memória que remonta antigos ritos de compartilhamento em grupos e aciona novas formas de experiência com o museu.

Como perspectivas futuras para o MCB pretendemos ampliar e estimular o acesso do público visitante, seja por meio de visitas ou doações, compor exposições virtuais, trabalhar com objetos relacionados a grupos específicos, moradores em situação de rua, idosos²⁷. Classificar e categorizar as coleções conforme diretrizes museológicas, no sentido de objetivar a construção coletiva de um *thesaurus* pertinente às especificidades da linguagem eletrônica e da temática do MCB. Usar os objetos como índices para pensar as relações entre as pessoas e seus objetos.

Finalmente, considera-se que os objetos que integram o acervo do MCB não saem de um circuito utilitário (POMIAN, 1984, p.72.), mas de certo modo são musealizados na origem, pelos seus donos, para os quais esses objetos são evocadores de memórias e não exatamente coisas. O processo de musealização

²⁶ Esse movimento foi instaurado através da Declaração de Quebec em 1984 e marca a passagem do sujeito passivo para o ativo dentro do museu, que age e transforma sua realidade e seu entorno. Entendemos que “A Nova Museologia instigou uma revisão de conceitos há muito estagnados. A noção de patrimônio foi expandida aos saberes populares, ao meio ambiente e a outros formatos de preservação que não a acumulação” (OLIVEIRA, 2016, p. 4).

²⁷ Os projetos de extensão: “Morada sob as estrelas: carregar apenas o que vale a pena” e “Narrativas afetivas e objetos biográficos no Asylo de Mendigos de Pelotas” terão início no primeiro semestre de 2016.

entretanto, não se limita à transferência de um objeto para “dentro” de um museu por meio da thesaurização, há uma mudança no estatuto do objeto, que deixa de ser um objeto utilitário passando a ser um semióforo (POMIAN, idem, p.76), um condutor de significados. Camadas de significação sobrepostas entre o que é preservado e o que é compartilhado. Suas expectativas de futuro... Em nosso caso, não ocorre dessa maneira, há algo mais híbrido, o objeto continua no seu circuito, mas também tem o seu duplo no museu, o duplo fotográfico e narrativo. Nesse sentido a fotografia não é de maneira alguma ilustrativa, um objeto de fetiche. A fotografia como testemunho e apresentação de uma memória faz do signo “a representação presente de alguma coisa ausente” (RICOUER, 2007, p.27), daqueles objetos e suas memórias, pois “a Fotografia traz sempre consigo o seu referente [...]” (BARTHES, 2010, p.13). Pois assim como afirma Lévy (1996, p.56) o “conhecimento e a informação não são imateriais e sim desterritorializados” em contextos virtuais, os *cibermuseus*, como o MCB, também o são.

Referências

- AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Portugal: Editora 90º, 2009.
- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Traduzido por: Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara: Nota sobre a fotografia*. Portugal: Edições 70, 2010.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. Textos escolhidos. São Paulo: Abril cultural, 1983.
- BEIGUELMAN, Gisele. *O livro depois do livro*. São Paulo: Petrópolis, 2003.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BORGES, Jorge Luis. O livro de areia. In: *Obras completas de Jorge Luis Borges*. vol. 3. São Paulo: Globo, 1999.
- CANDAU, Joel. *Memória e Identidade*. São Paulo: Contexto, 2012.
- CHAGAS, Mário. *Museália*. Rio de Janeiro: JC Editora, 1996.
- DA SILVA, Cicero. O código e o arquivo: práticas de desaparecimento na era dos dispositivos. In: BEIGUELMAN, Gisele; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Orgs.). *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014. (sem paginação)
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2*. Vol. 3. Tradução: Aurélio Guerra Neto. São Paulo: Editora 34, 1996.
- DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (Eds.). *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.

DODEBEI, Vera. Patrimônio e Memória Digital. *Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, Rio de Janeiro, ano 04, n. 08, 2006. Disponível em: <<http://www.unirio.br/morpheusonline/numero08-2006/veradodebei.htm>> Acesso em: 25 de mai. 2013.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Lisboa: Edições 70, 2005.

GUATTARI, Félix. *CAOSMOSE: um novo paradigma estético*. São Paulo: Editora 34, 1992.

HUYSSSEN, Andreas. *En busca del futuro perdido*. Cultura y memoria en tiempos de globalización, México, FCE-Instituto Goethe, 2002. 285 p.

HANNS, D. K.. Visualização de Dados e “Tangibilidade” da Informação: uma questão cognitiva. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Orgs.). *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014. p. 266-276.

HARTOG, François. Tempo e patrimônio. *Varia história*, Belo Horizonte, v. 22, n. 36, p.261-273, Jul/Dez, 2006.

HUYSSSEN, Andreas. *En busca del futuro perdido: cultura y memoria en tiempos de globalización*. Argentina: Fondo de cultura econômica de Argentina S/A: 2001.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. Tradução: Maria Lúcia Homem; Ronaldo Entler. São Paulo: Ed. 34, 2001.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

MANOVICH, Lev. *Cinema as a Cultural Interface*. 1997. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>>. Acesso em: 10 de jul. 2015.

MENSCH, Peter Van. El Objeto como Portador de Datos. *Cuadernos de Museologia*, Museu de Arte Popular, Lima, p. 53-62, 1989.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História*, São Paulo, n.10, p.7-28, dez. 1993.

OLIVEIRA, Priscila Chagas. Museus virtuais e redes sociais: novas Interfaces da memória. In: II Seminário Internacional em Memória Social. 2. 2016, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Memória Social/ Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<http://seminariosmemoriasocial.pro.br/wp-content/uploads/2016/03/B015-PRISCILA-OLIVEIRA-normalizado.pdf>>. Acesso em: 29 de mar. 2016.

POMIAN, Krzysztof. Coleção. *Enciclopédia Einaudi*. Porto: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, 1984. p. 51-86.

QUARANTA, Domenico. Salvo pela cópia: Webcoleccionismo e preservação de obras de arte digital. In: BEIGUELMAN, Gisele; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Orgs.). *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014. (sem paginação)

RICOUER. Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Campinas: Editora da Unicampi, 2010.

SIMON, Roger I.; ASHLEY, Susan L. T. Heritage and practices of public formation. *International Journal of Heritage Studies*, v. 16, n. 4-5, p.247-254, July- September 2010.

SCHEINER, Tereza Cristina. O Museu Como Processo. In: BENCHETRIT, Saha Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro (Orgs.). *Museus e Comunicação: exposição como objeto de estudo*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional,

2010, v.1, p. 47-68. Disponível em:
<<http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=mhn&pagfis=19629&pesq=>>. Acesso
em: 29 de mar. 2016.

TRUFFAUT, François. *Fahrenheit 451*, 1966.

TURKLE, Sherry. Novas tecnologias: Entrevista. Fronteiras do real e do virtual. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 11, p. 117-123, Dez. 1999.

VICENTE, José Luis de. Armazenando o eu: sobre a produção de dados. In: BEIGUELMAN, Gisele; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Orgs.). *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014. (sem paginação)

Data de recebimento: 16.02.2016

Data de aceite: 04.04.2016