

Fontes Virtuais de Informação em Artes Visuais na América Latina: uma proposta para uso docente

Ana Laura Colombo de Freitas
Alexandre Bastos Demétrio
Helen Beatriz Frota Rozados
Alexandre Semeler
Lúisia Feichas Alves
Adriano Dias Souza

RESUMO

Descreve o desenvolvimento do Projeto *Fontes Virtuais de Informação em Artes Visuais na América Latina: uma proposta para uso docente*, aprovado pela SEAD/UFRGS, através do Edital 11, cujos objetivos foram levantar fontes digitais de informação em artes na América Latina e sugerir critérios para a seleção das mesmas. Utiliza a metodologia de pesquisa bibliográfica e informacional, para o levantamento das fontes e dos critérios. Determina que, dentre os diferentes tipos de fontes encontradas, será dada ênfase ao webmuseu e, no âmbito geográfico proposto, inicialmente concentrará seu foco no Brasil e na Colômbia. Tem como resultado final os seguintes produtos: hipertexto e multimídia sobre webmuseus; planilhas eletrônicas relacionando as fontes digitais de informação em arte no Brasil e na Colômbia e hipertexto com critérios para avaliar as referidas fontes.

Palavras-Chave: Fontes de informação. Artes. Ciência da Informação. Webmuseus.

INTRODUÇÃO

A emergência dos computadores e da automação, o forte desenvolvimento da internet, marcado especialmente pelo advento da Web, que possibilitou a agregação de som, imagem e texto, em contextualizações multimídia, além de permitir uma interação cada vez maior do homem com a máquina, vem ampliando, cada vez mais, o acesso à informação nos mais diferentes formatos. A visão de sistema de informação emerge da automação e dela decorre todo o instrumental para recuperação e disseminação da informação. No campo das artes, isto não é diferente. A arte, rica por natureza em imagens, encontra, especialmente na Web 2.0, espaço para se mostrar. Surge, assim, uma ampla gama de fontes digitais de informação em artes.

A pesquisa inicial, focada no levantamento de fontes informacionais referentes ao projeto proposto, mostrou uma extensa abrangência no que se refere ao tipo de fonte: sites, portais, blogs, artigos científicos. Também mapeou diferentes objetos: textos, informações referenciais, vídeo-arte, web arte. Na impossibilidade de abarcar todos os tipos de fontes e todos os tipos de objetos, o projeto levantou diferentes tipos de fontes, mas definiu Webmuseus como um tipo de fonte importante para informação em arte, tendo dado maior enfoque a ela. Também o âmbito geográfico que o projeto pretendeu abarcar mostrou-se amplo para o tempo disponível em desenvolvê-lo. Foi definido, então, Brasil e Colômbia como os dois países da América Latina que alavancariam o processo, na expectativa de, futuramente, esta pesquisa ser complementada através do Núcleo de Estudos em Imagem, Tecnologia e Informação (NEITI), especialmente no que diz respeito à abrangência geográfica. O objetivo, portanto, do projeto em pauta, é mapear

fontes de informação em artes, especificamente no que se refere à Webmuseus, na América Latina, focando inicialmente Brasil e Colômbia, oferecendo critérios para avaliação destas fontes de informação.

Justifica-se a escolha do tema Webmuseus, quando se percebe que na última década do século XX, multiplicaram-se sites auto-intitulados “museus”, dentre os quais os museus de arte. Para Loureiro (2004): “Webmuseus de arte são sítios construídos e mantidos exclusivamente na Web, destinados a reunir virtualmente e a expor obras-de-arte geradas originalmente por processos de síntese, ou, por meio de cópias digitais, obras-de-arte que existem (ou existiram) no espaço físico”. Denominados webmuseu, cibermuseu, museu digital ou museu virtual, apresentam-se, com frequência, como interfaces de instituições museológicas construídas no espaço físico, como o Prado, o Louvre e tantos outros.

Ao lado dessas interfaces, foram criados sítios que, embora sem equivalente no mundo físico, também se intitulam “museus” e apresentam “acervos” formados por reproduções digitais ou por obras-de-arte criadas originalmente em linguagem digital. Tal nomeação sugere uma idéia de museu permeada pela centralidade da informação [...]. Como aparatos informacionais, os museus produzem e processam informações extraídas dos itens de suas coleções – individualmente ou em conjunto – de modo a gerar novas informações. (LOUREIRO, 2004).

Grasskamp (1994), dentro desta idéia de museus como geradores de informação, traça um paralelo entre as formas ‘museu’ e ‘enciclopédia’, modelos de representação de mundo estreitamente ligados no século XVIII, período em que desfrutavam ampla aceitação e, a partir do qual, se desenvolveriam em direções opostas. A mesma autora comenta que Pierre Larousse teria afirmado que o dicionário, com seus numerosos exemplos, é um museu, este é, por sua vez, um empilhamento ou uma justaposição de enciclopédias. Ambas as formas ofereceriam um resumo do universo e uma exposição do saber. Também é importante considerar a colocação de Loureiro (2004) quando afirma que “[...] partindo do princípio de que obras-de-arte (físicas ou digitais) possuem potencial informativo e que museus de arte (construídos na Web ou no espaço físico) podem desempenhar funções informacionais análogas, acreditamos ser seu ponto tangencial a informação”. Pinheiro (2000) complementa, ressaltando o papel desempenhado pela tecnologia como fator de aproximação entre a Ciência da Informação e áreas voltadas para a representação da obra de arte (como os museus e bibliotecas de arte). Loureiro (2004) observa que o ato de reunir (física ou virtualmente) um conjunto de obras é sempre intencional e pressupõe um trabalho de seleção e de coleta, condição essencial, mesmo que insuficiente, para que se realize a transferência de informações. Por outro lado, as características da Internet lhes conferem configuração hipertextual, propiciando a conectividade e ampliando as possibilidades de interação com a obra, facilitando o acesso, eliminando empecilhos espaciais e temporais e impondo, por outro lado, restrições de ordem cognitiva e tecnológica, assim como barreiras lingüísticas. Suas finalidades abrangem e destinam-se a produzir, processar e transferir informações, além de manter interface com a sociedade de modo a propiciar visibilidade/acesso a suas coleções e informações. (LOUREIRO, 2004).

METODOLOGIA

A metodologia empregada foi de cunho qualitativo e se baseou em pesquisa bibliográfica e de recursos informacionais, estas através do uso de metaferramentas de busca. A necessidade de abordagem interdisciplinar foi um dos aspectos considerados, principalmente quando se observa que o assunto em questão é formado por múltiplos componentes. Assim, o presente projeto

utilizou-se de: levantamento de bibliografia nacional e internacional sobre os assuntos pertinentes à investigação (museus, webmuseus, arte, web arte, critérios para análise de fontes digitais de informação); levantamento de fontes bibliográficas, referenciais e informacionais que permitissem mapear os diferentes tipos de fontes em arte; pesquisa na Internet, através de metaferramentas de busca, que indicassem webmuseus e outras fontes em arte, dentro dos parâmetros estabelecidos pela pesquisa (âmbito geográfico).

Cerca de 7 meses depois de encerrado o levantamento das fontes de informação em arte procedeu-se uma revisão para verificar possíveis alterações, com vistas à apresentação do projeto no Salão de Ensino. Foi constatado que algumas fontes tiveram seus endereços eletrônicos alterados e outras não foram mais encontradas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto *Fontes Virtuais de Informação em Artes Visuais na América Latina: uma proposta para uso docente* teve como resultado final os seguintes produtos: um hipertexto didático sobre webmuseus, abordando também o que é entendido por web arte; uma apresentação em PowerPoint sobre webmuseus; duas planilhas eletrônicas, uma relativa ao Brasil e outra a Colômbia, apontando suas fontes de informação em arte e contendo informações do tipo: título (nome do museu, galeria, site, portal); endereço eletrônico (URL); breve descrição do tipo de informação que pode ser encontrada; tipo de fonte (site, museu etc.); data do último acesso; observações diversas (se contém ou não imagem, se faz referência a artistas específicos, se há links para outras fontes etc.); um hipertexto contendo critérios para avaliar fontes digitais de informação em arte. O produto final do projeto pode ser consultado em <www6.ufrgs.br/neiti>.

CONCLUSÕES

Pelo exposto, entende-se que o projeto, se por um lado não abrangeu o universo geográfico a que se propunha anteriormente, por outro foi mais além, na medida em que gerou, além dos critérios de avaliação para fontes digitais de informação em arte, hipertextos sobre o assunto, apresentação em slides, planilha comentada contendo uma relação de fontes digitais de informação em arte do Brasil e da Colômbia. Restou, ainda, interessante material advindo de entrevistas sonoras feita com especialistas na área e que o Núcleo de Estudos em Imagem, Tecnologia e Informação (NEITI) pretende transformar em vídeo e incorporar a sua página eletrônica.

AGRADECIMENTOS

O Núcleo agradece o apoio sempre recebido, quer através de bolsistas, quer através de condições de funcionamento, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (Fabico/UFRGS), da Secretaria de Educação à Distância (SEAD/UFRGS), da Pró-Reitoria de Pesquisa (PROPESQ/UFRGS), da CAPES e do CNPq.

REFERÊNCIAS

GRASSKAMP, Walter. Reviewing the museum – or: the complexity of things. *Nordisk Museologi*, v. 1, p. 65-74, 1994. Disponível em:

<<http://www.nordiskmuseologi.com/EngArt/Grasskamp.html>>. Acesso em: maio 2005.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 33, n. 2, p. 97-105, maio/ago. 2004.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro, GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Maria Nélida. (Org.).

Interdiscursos da Ciência da Informação: arte, museu, imagem. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DEP/DDI, 2000.