



GÊNERO MUSEOLÓGICO: AJUSTES E DESAJUSTES NA CONTEMPORANEIDADE

MUSEOLOGICAL GENRE: ADJUSTMENTS AND MISADJUSTMENTS IN CONTEMPORARY

José Cláudio Alves de Oliveira

Universidade Federal da Bahia (UFBA). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2887-2025>.

E-mail: projetoexvotosdobrasil@gmail.com

RESUMO

Como articular as possibilidades museísticas dos cibernuseus (aqueles concebidos diretamente no ciberespaço) e dos museus virtuais (os que possuem interface entre o presencial e o virtual) com as mudanças que ocorrem na web e em outras hiper plataformas e que alteram a questão da tendência do museu, obrigando a diferenciar novos gêneros encontrados na Internet e no campo presencial, criando possibilidades de distinção de deles entre as interfaces? Em termos de arquitetura, o cibernuseu e o museus virtuais são dois tipos de museus encontrados na web e em ambientes telemáticos, com características de funcionamento (tendência e ideologia) diferentes e variando muito em quesitos que são definidos no ciberespaço e por tendências que englobam redes analógicas e digitais, e com isso, os museus passam a ganhar novos conceitos nos seus aspectos exposicionais, educacionais e nas ações culturais e patrimoniais. As categorias, que são os referenciais dos acervos, permanecem inalteradas, mesmo com fragmentações temáticas. Os cibernuseus e os museus virtuais apenas transplantaram coleções para o ciberespaço e outras plataformas, e facilitaram e possibilitaram uma maior interação para criação dos acervos digitais e para a convergência das coleções e objetos representativos de determinadas temáticas. A noção de “gênero” se aplica à tendência ideológica e filosófica da museologia para o exercício das atividades do museu, principalmente quando falamos dos projetos socioeducacionais, das exposições e das linguagens levadas aos diversos públicos. Com referencial do “gênero” que é trazido pelo medium o observador poderá identificar se o museu é tradicional, de linha positivista; crítico, de linha materialista histórico; ou interativo, quando envolve a ludicidade, o entretenimento e a hipermodalidade, quando o público participa mais com os objetos do museu. Outros gêneros que sobressaem dos dois polos principais – o positivista e o materialista histórico – estão voltados para o psicologismo,

193



estruturalismo, pedagogia e funcionalismo. A linha da interatividade adequa-se a trabalhos pedagógicos e geralmente está ligada à psicologia. E na atual contemporaneidade carece de maior atenção, seja pelas transformações sociais, seja pela visão na diversidade reconhecida pela própria sociedade.

Palavras-Chave: Tendências Museológicas. Informação. Museus.

ABSTRACT

How to articulate the museistic possibilities of cybermuseums (those conceived directly in cyberspace) and virtual museums (those that have an interface between the face-to-face and the virtual) with the changes that occur on the web and other hyper- platforms and that alter the question of the trend of the museum, forcing to differentiate new genres found on the Internet and in the face-to-face field, creating possibilities of distinguishing them between the interfaces? In terms of architecture, the cybermuseum and virtual museums are two types of museums found on the web and in telematic environments, with different operating characteristics (trend and ideology) and varying greatly in terms of issues that are defined in cyberspace and by trends that encompass networks. analog and digital, and with that, museums start to gain new concepts in their exhibitional, educational aspects and in cultural and heritage actions. The categories, which are the references of the collections, remain unchanged, even with thematic fragmentations. Cybermuseums and virtual museums only transplanted collections to cyberspace and other platforms, and facilitated and enabled greater interaction for the creation of digital collections and for the convergence of collections and objects representing certain themes. The notion of “gender” applies to the ideological and philosophical tendency of museology for the exercise of museum activities, especially when we talk about socio- educational projects, exhibitions and languages taken to different audiences. With the reference of the “genre” that is brought by the medium, the observer will be able to identify if the museum is traditional, with a positivist line; critical, historical materialist line; or interactive, when it involves playfulness, entertainment and hypermodality, when the public participates more with the museum’s objects. Other genres that stand out from the two main poles – the positivist and the historical materialist – are focused on psychologism, structuralism, pedagogy and functionalism. The line of interactivity is suitable for pedagogical works and



is generally linked to psychology. And in the current contemporaneity it lacks more attention, either for the social transformations, or for the vision in the diversity recognized by the society itself.

Keywords: Museological Trends. Information. Museums.

Recebido/ Received: 09/09/2022

Aceito/ Accepted: 18/10/2022

Publicado/ Published: 15/11/2022