REVISTA CONFLUÊNCIAS CULTURAIS

v. 7, n. 2 – ISSN 2316-395X

TRADUÇÃO[1]:

WITCOMB, Andrea. The materiality of virtual technologies: a new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. *In*: CAMERON, Fiona; KENDERDINE, Sarah (Edits.). **Theorizing digital cultural heritage**. Cambridge: MIT Press, 2007. p. 35-48. Capítulo 2.

A materialidade da tecnologia virtual: uma nova abordagem para pensar sobre o impacto da multimídia nos museus

Tradução: Éwerton de Oliveira Cercal
Graduando em História
(ewerton.cercal@univille.br)

Revisão: Fernando Cesar Sossai
Departamentos de História e Design da Univille
Laboratório de História Oral da Univille
(fernando.sossai@univille.br)

As exposições multimidiáticas modernas refletem não o mundo internacional dos museus como repositórios, mas o mundo em que os museus se encontram. Esse é o mundo da nossa sociedade pós-industrial – dominada pela tecnologia, com mídia difusa e indústrias de publicidade, comunicação eletrônica instantânea; uma sociedade com cultura pluralística na qual as fronteiras entre a arte e a cultura de massa foram quebradas (MILES, 1993).

[1] Cameron, Fiona, and Sarah Kenderdine, eds. *Theorizing digital cultural heritage*, pp. chapter: The Materiality of Virtual Technologies, © 2007 Massachusetts Institute of Technology, by permission of The MIT Press.

Discussões contemporâneas acerca do impacto das tecnologias multimidiáticas nos museus tendem a assumir uma diferença radical entre o mundo virtual e o material, diferença essa concebida por uma série de oposições. O mundo material tem peso – aura, evidência, a passagem do tempo, os sinais de poder através da acumulação, autoridade, conhecimento e privilégio. A multimídia, por outro lado, é percebida como "o outro" de tudo isso – instantânea, superficial, temporária, moderna, popular e democrática. É uma oposição expressada pela citação no início deste ensaio. O caráter da oposição raramente é contestado. O que é contestado é seu significado. A introdução da multimídia é mais uma ameaça à cultura estabelecida e para as complexas práticas dos museus, ou uma oportunidade de ele se reinventar e assegurar sua própria sobrevivência no século XXI. Para aqueles que a veem como ameaça, as implicações são a perda de aura e de autoridade institucional, a perda da habilidade de distinguir entre o real e a cópia, a morte do objeto, e a redução do conhecimento à informação básica. Para aqueles que a interpretam como um movimento positivo, tais perdas são precisamente o que permite o aparecimento de novas associações democráticas em torno dos museus. Para essas pessoas, a perda de autoridade institucional explicita a necessidade de os curadores se tornarem facilitadores em vez de figuras autoritárias, uma abertura para a cultura popular e para o reconhecimento dos múltiplos significados dos museus, bem como para a extensão da esfera da mídia dentro do espaço do museu. Esses são todos interpretados como pontos positivos.

DESENVOLVIMENTO DE UMA ABORDAGEM MATERIALISTA PARA A COMPREENSÃO DA MULTIMÍDIA EM MUSEUS

Este capítulo2 sugerirá que o desenvolvimento da oposição em relação à introdução da multimídia nos museus é, às vezes, inútil. É necessário começar de um ponto de partida diferente, um que não se presuma uma oposição tão radical e politizada entre o material e o virtual. Uma das razões para isso é que colocar a exibição multimídia como "o outro" dos objetos, focando em suas qualidades imateriais, em princípio, resulta em aplicações limitadas que fazem pouco mais que suplementar formas convencionais de interpretação de texto. Apesar de afirmações contrárias, muitas instalações multimidiáticas continuam a operar dentro da estrutura didática tradicional3. O problema é similar ao identificado por Paul Carter em relação ao uso de sons em museus. Como ele diz, "convencionalmente, a voz falada em museus e galerias é confinada ao monólogo informativo ouvido ao apertar um botão ou lançando mão de um fone de ouvido" (CARTER, 1992, p. 15).

Parte do problema é que a multimídia, no contexto da exposição, é entendida como uma ferramenta para interpretação e raramente como um meio de expressão em si. Isso tende a limitar seus usos mais imaginativos. Pensar na multimídia como um meio de expressão pode abrir espaço para ponderar sobre formas de displays multimidiáticos que vão além de seus usos como pontos informativos, como uma tela sensível ao toque ou um website. A vantagem é que podemos começar a reconhecer as formas pelas quais as instalações multimidiáticas podem melhorar aquilo a que uma quantidade de autores está começando a se referir como possibilidade "afetiva" dos objetos4. Isso implica o reconhecimento do modo pelo qual os objetos, e em meu argumento as instalações multimidiáticas, são capazes de envolver emoções e produzir um tipo diferente de conhecimento – aquele que incorpora de

[2] Este texto compõe o capítulo 2 da obra *Theorizing digital cultural heritage*.

[3] Veja Witcomb (2003; 2006).

[4] Para exemplos, veja Hooper-Greenhill (2000), Kwint (1999) e Messham-Muir (2006).

forma material experiências compartilhadas, empatia e memória. Empregando o trabalho de Dipesh Chakrabarty (2002), argumentarei que essas formas de conhecimento, e consequentemente as instalações multimidiáticas, possuem papel importante a desempenhar nas democracias contemporâneas. Este capítulo, então, focará em tipos particulares de displays multimidiáticos – aqueles que atuam como instalações ou objetos em seu próprio escopo em oposição aos utilizados como camadas interpretativas que são adicionadas sobre os objetos da coleção em exposição.

Estou particularmente interessada em estabelecer a função desses aparelhos multimidiáticos em seu contexto de exibição na exposição. Como eles afetam a exposição dos objetos da coleção? E qual sua mensagem mais ampla no contexto do museu? Aqui eu gostaria de sugerir pelo menos duas funções para as instalações multimidiáticas. A primeira é a sua habilidade de privilegiar o papel da interpretação em si, isto é, as possibilidades do meio como um objeto de arte, como as instalações, que subsidiam uma das maneiras mais poderosas de explicitar a natureza contemporânea da revolução museológica. Tal revolução evidencia o processo de produzir sentido nas exposições, um processo que previamente foi feito para parecer neutro por intermédio do foco no mundo convencional dos objetos (WITCOMB, 2003). Como Chakrabarty (2002) aponta, objetos em museus sempre foram interpretados em uma estrutura analítica mais ampla que servia a interesses pedagógicos específicos – por exemplo, a educação dos cidadãos para servir aos interesses da nação moderna. Essas estruturas analíticas sempre foram entendidas como objetivas e racionais precisamente por terem evitado outras formas de produção de conhecimento. Instalações multimidiáticas, contudo, fomentando noções de experiência, são alguns dos principais meios pelos quais ocorreu a politização das narrativas dos museus contemporâneos. Ao fazê-lo, sua segunda função é também manifestada. Algumas instalações multimidiáticas em museus atuam como disparadores de memórias do mesmo modo que objetos podem tornar conscientes memórias subconscientes. Isso é alcançado por intermédio do poder de nos "tocar" e nos "mover". Quando isso ocorre, o visitante passa por uma experiência em que o sentido de si é alterado. Até agora tais encontros com objetos em museus, embora reconhecidos, tendem a ser aleatórios, já que não são parte da estratégia formal da interpretação museológica. A tentativa explícita de produzir experiências engajadas por meio de multimídias, no entanto, tensiona as práticas mais racionais de interpretação, abrindo assim novas oportunidades interpretativas para as coleções dos museus.

BACKGROUND: A VIRTUALIDADE DA MULTIMÍDIA COMO SÍMBOLO DO NOVO MUSEU

Desde a introdução da multimídia digital no mundo dos museus por intermédio de coisas como *websites*, interatividades computacionais, hologramas, filmes e sons digitalizados, críticos e praticantes de museus ou se lamentam ou celebram esse desenvolvimento. Para os criadores de museus, esses desenvolvimentos tornaram-se emblemáticos da emergência do novo museu – focado em prover tanto o acesso intelectual quanto o físico, democratizando a interpretação de seus acervos, mediante o uso de modos de comunicação associado à cultura popular contemporânea[5]. O museu que eles descrevem é uma instituição aberta e flexível, atenta às necessidades de sua audiência, em vez da antiga instituição elitizada e distante. É uma entidade que reflete o processo de globalização e de emergência do multiculturalismo e que acolhe a polissemia. A introdução da mídia digital no espaço do museu é vista como

[5] Para exemplos, veja Noack (1995), Miles (1993) e MacDonald (1987; 1991; 1992).

um meio para refletir sobre seus amplos significados e possibilidades de desenvolvimento, valorizando as audiências e representando a diferença, assim como a contestação.

Um excelente exemplo dessa forma de pensamento pode ser encontrado nos escritos de George MacDonald (1992), especialmente durante o período em que ele presidiu a reabertura do Museum of Civilization, no Canadá. À época, MacDonald (1992, p. 161) alegou que

> valores, atitudes e percepções que acompanham a transição tecnológica da sociedade industrial para a sociedade da informação podem tornar possível para os museus alcançar seu potencial como locais de aprendizagem, de e sobre um mundo no qual a mídia de massa, de turismo internacional, de migração e de conexões instantâneas, via satélite, entre culturas, está esculpindo uma nova consciência mundial e ajudando a dar forma àquilo que Marshall McLuhan caracterizou como aldeia global.

A ferramenta que permitiu tal transição foi, claramente, a introdução da multimídia no espaço do museu.

Surpreende ver que um dos aspectos notáveis de comentários como esse não é se tais reivindicações podem ser verificadas empiricamente, mas o fato de que eles substanciam uma oposição entre objetos e tecnologias multimidiáticas. As últimas são complementos que suportam e estendem as possibilidades criadas pela existência de coleções em museus. Tal visão, por vez, é sustentada por muitas aplicações dessas tecnologias no contexto do museu. E isso está na criação de websites que constroem a versão virtual de um museu, em telas interativas *touchscreen* que proveem uma extensão da informação disponível da exposição em si e no uso dessas tecnologias para fins de gestão de coleções.

MULTIMÍDIA COMO OBJETO

Cada vez mais existem exemplos de uso de multimídias no contexto do museu que não são complementos. Ao contrário, são utilizados como displays em si, quase substituindo o papel histórico de objetos na criação da exposição. De certo modo, eles se tornaram objetos. Isso não é somente porque eles compartilham muitas características com o mundo material – eles são tridimensionais ou bidimensionais, podem ser tocados, observados, em alguns casos vistos de todos os ângulos, existentes em tempo real e são resultado do processo de fabricação humano. É, também, porque eles oferecem sentido em si, não como auxiliares interpretativos, mas como objetos de arte criativos. Como resultado, assim como outros objetos na exposição, eles desempenham um papel estrutural na produção de texto significativo. Tais instalações demandam nossa leitura interpretativa, assim como exigem o objeto tradicional em apresentação. Em continuidade, então, estou interessada em interpretar as instalações multimidiáticas em exposições como objetos em si e que não estão acompanhando, de forma interativa, uma mostra de objetos dentro de uma coleção. Com isso, não estou me referindo a instalações multimidiáticas em um contexto de museu de arte contemporânea6, mas a instalações em história social e exposições etnográficas. Estou interessada em dois assuntos: os significados produzidos pela interação dos espectadores com tais instalações e seus efeitos sobre a tradicional interpretação na exibição baseada em objetos.

[6] Multimídias em museus de arte são tratadas como objetos em si, já que fazem parte da coleção. Existe, por exemplo, uma crescente literatura sobre as questões de conservação. Por exemplo, veja Hunter e Choudhury (2003).

ESTUDO DE CASO: A BUNJILAKA GALLERY[7]

Meu estudo de caso é proveniente do Museum of Melbourne em Victoria, Austrália. Como *campus* principal do Museum of Victoria (MoV), o Museum of Melbourne representa uma recente reinvenção do MoV. Tendo aberto as portas em outubro de 2000, o museu foi descrito pelos seus críticos tanto como politicamente correto quanto como uma fonte de entretenimento informativo. Para outros, entretanto, é uma expressão positiva da nova museologia. Uma dessas expressões é a Bunjilaka Gallery, a qual, ao contrário de outras galerias do museu, não é somente um local de exposição. É, também, um centro comunitário para as comunidades aborígenes de Victoria que utilizam suas galerias de acesso comunitário, salas de reuniões e centros de educação para seus próprios objetivos. Como dois dos ex-curadores da Galeria, Tony Birch e Gaye Sculthorpe (2004), recentemente colocaram, a galeria não é focada na crítica, mas na conciliação entre o museu e as comunidades aborígenes, os cidadãos aborígenes e a ampla sociedade australiana. A exposição em si, eu argumentaria, alcança esses efeitos políticos ao dedicar metade de suas duas exposições introdutórias ao uso de instalações multimidiáticas que atuam como objetos em si, servindo para posicionar a audiência em um enquadramento receptivo da mente.

VOZES *KOORI*: ESTABELECENDO DIÁLOGO

A primeira das estações é uma mostra de 280 fotografias combinadas com entrevistas em vídeo da população nativa (exposição *Koori voices*). A primeira sugestão de que essa instalação deve ser tratada como um objeto, em vez de uma interpretação de outros objetos, vem com o uso da seguinte legenda introdutória:

> Eu penso que em todos os lugares onde há pessoas agora há algum tipo de história (IRIS LOVETT-GARDNER, 1999).
>
> As histórias e vozes do povo aborígene de Victoria falam com dignidade. Nós pedimos que vocês escutem essas vozes.

Há dois pontos a serem levados em consideração no que diz respeito a essa legenda. O primeiro é que a instalação possui uma legenda para si própria em vez de ser extensão de uma utilizada para um grupo de outros objetos. Em outras palavras, é concedida a categoria de objeto dentro do sistema da exposição. O outro ponto está relacionado com o efeito do conteúdo da legenda. O resultado de duas afirmações – uma delas advinda de uma pessoa aborígene nominada e outra procedente dos curadores anônimos – é situar o visitante diante da exibição como um cidadão capaz de demonstrar respeito para com aqueles que lhe são diferentes e que sabe que sofreram opressão. É eticamente impossível, portanto, ignorar confortavelmente o convite a observar no interior dos olhos do povo aborígene capturado, em grande parte, por uma perspectiva colonial fotográfica.

O impacto, no entanto, não é da representação de um povo miserável, mas de uma incrível capacidade de sobrevivência. A instalação é uma articulação da importância da família, da comunidade e simplesmente da sobrevivência, abrangendo, como o faz, um recorte temporal de 1800 até o presente. O ponto em questão não é feito somente pelo uso de fotografias mudas. Enquanto alguém observa foto por foto, olhando para cima,

[7] Museum of Victoria: <https://museumsvictoria.com.au/bunjilaka/>.

para baixo e através das linhas de fotografias, uma face casual reage a seu olhar e se torna "viva", envolvendo você em um diálogo direto. Intercalada entre as fotografias e emoldurada da mesma maneira, há uma série de entrevistas com vários povos aborígenes8. Filmados com seus olhos voltados diretamente para a câmera, eles parecem uma fotografia quando o vídeo não está ativado. Quando o vídeo é ativado pelo espectador, parece que estão iniciando um diálogo com ele. Como um espectador, você se torna cativo do olhar deles numa estranha inversão da experiência colonial. Prestar respeito escutando essas vozes é o mínimo que alguém pode fazer. O impacto é tanto ético quanto físico. Assim como você não daria as costas a alguém conversando diretamente com você, também é difícil afastar-se do olhar deles e ignorar o que eles têm a dizer. As suas mensagens são, na maioria, sobre suas famílias, suas comunidades e sobre os locais nos quais cresceram. Enquanto algumas pessoas fornecem relatos da brutalidade da colonização e seus efeitos sobre eles e suas famílias, a pretensão não é fomentar hostilidade ou crítica. A mensagem é, de fato, de conciliação – "nós compartilhamos sua humanidade", eles parecem dizer.

A parte interessante aqui é que existe uma escolha – não há dúvidas de que algumas pessoas escolhem ignorar a solicitação ou talvez nem a notem. Mas, mesmo sem a legenda, o poder dessa instalação é afetivo – o objeto demanda sua atenção, interrompe sua trajetória e convida você a ouvir. Tem o poder de tocar o espectador num nível emocional e, por conseguinte, atingir um efeito material.

MULTIMÍDIA E AFETO

A instalação trabalha com o que Ross Gibson (2004) descreveu como o poder do museu de alterar o afeto. Esse é um processo em que o visitante do museu passa de desconhecedor para conhecedor, da compreensão parcial para a holística. Mais importante: esse evento ocorre quando existe a oportunidade de experienciar o "outro", como Gibson (2004) coloca: "A alteração ocorre na e através da alteridade". Isso requer tanto imaginação quanto habilidade para simpatizar. Uma das formas pelas quais essa alteração pode ocorrer é por meio da imaginação e da empatia no processo de afeto. Isso acontece quando a reação física a um objeto envolve uma resposta emocional que leva a um grau de compreensão maior. Exposições de museu são locais privilegiados para tais respostas afetivas. É a base, por exemplo, da narrativa do filme *The Russian Ark*[9], no qual dois protagonistas experienciam e ao mesmo tempo testemunham uma série de respostas afetivas aos objetos em mostra no Hermitage. Como Charles Saumarez Smith disse (*apud* STEWART, 1999, p. 30), o saber dos objetos em museus é "mais envolvido com o processo de obter uma forma de relação de sentido com o passado, intuitiva, sensual, tridimensional". Eu sugiro que instalações multimidiáticas como as descritas anteriormente ofereçam precisamente tal oportunidade. Ao conectar-se de forma direta e física com o espectador, elas tornam possível uma resposta de base emocional, em parte proveniente do conhecimento parcial do que ocorreu no passado, em outra pela oportunidade que tal multimídia provê para estender esse conhecimento parcial por meio de uma simulação de diálogo com aqueles que viveram determinado passado.

O processo de alteração que acontece como resultado não é necessariamente baseado em conhecimento factual. Ao contrário, é um saber muito mais sentido do que racionalizado.

[8] Veja <http://melbourne.museum.vic.gov.au/exhibitions/exh_bunjilaka.asp?ID=560416> para uma imagem da instalação.

[9] Arca Russa (2002). Direção: Aleksandr Sokurov. Distribuição: Versátil Digital. 97 min./Color.

O efeito é similar ao descrito por Messham-Muir (2006) em sua discussão sobre objetos baseados em multimídia na *Holocaust exhibition* no Imperial War Museum em Londres. Enquanto existe grande quantidade de informação factual sobre o Holocausto para oferecer ao visitante um conhecimento empírico do que aconteceu, as mais poderosas exposições são aquelas que estimulam uma resposta física e emocional. Messham-Muir discute a mostra de milhares de calçados confiscados pelos nazistas de prisioneiros dos campos de concentração de Majdanek e Aktion Reinhard, descrevendo o impacto emocional que ela teve sobre ele:

> De pé, ao lado desses calçados, dividindo o espaço com eles, eu me encontrei observando um par de sapatos em particular entre inúmeros tantos naquela massa escura. Foi uma intensa experiência afetiva. Olhar para aqueles sapatos, em sua materialidade austera e crua, eu poderia facilmente imaginá-los em meus próprios pés... Naquele momento, eu compartilhei com o dono anônimo assassinado precocemente, com 60 anos ou mais, uma comum e habitual relação diária com aquele sapato. E é através desse compartilhamento de experiências com objetos que entramos em poderosas relações empáticas que parecem transcender lugar e tempo (MESSHAM-MUIR, 2006, s.p.).

O destaque aqui é que o objeto oferece um ponto de partida para a imaginação desempenhar um papel no processo de vir a saber. Esse processo é exatamente o mesmo que acontece com a Bunjilaka Gallery. A experiência oferecida ao visitante é tanto física quanto emocional. Além disso, os dois não podem ser distinguidos um do outro, pois, assim como o emocional, a resposta empática é uma reação ao intenso poder físico de centenas de olhares, estabelecendo contato com o espectador por intermédio das mídias fotografia e vídeo, junto com o conteúdo provido pelas narrativas humanas em primeira pessoa oferecidas pelas pessoas que experienciaram o passado ou os efeitos dele. O fato de que esse contato é iniciado pela presença física do visitante andando por entre as multimídias só faz a materialidade da instalação ainda mais importante.

OUR GRIEF: RECUPERANDO MEMÓRIAS PERDIDAS

A base compartilhada da compreensão produzida pela atividade de interação com as instalações fotográficas/de vídeo é construída sobre outra instalação multimídia na mesma galeria. Chamada de *Our grief* (Nosso luto), a multimídia trabalha com fragmentos visuais e documentários para criar o cenário de uma história compartilhada, mas esquecida. Disposto como um pequeno teatro, a instalação justapõe um único objeto – uma arma – a uma citação histórica e uma apresentação de *slides*. Essa apresentação em si, enquanto claramente projetada numa tela digital, está emoldurada por uma borda preta, dando um aspecto de fotografia na parede. É efetivo, pois muito do conteúdo combina apreciação estética e memórias culturais da paisagem. A multimídia na parede compõe-se basicamente de uma trilha sonora com uma música de fundo sinistra interrompida por leituras de relatórios de G. A. Robinson, chefe protetor dos aborígenes nos anos 1840. As citações são de descrições gráficas dos massacres das populações aborígenes conduzidos pelos colonizadores brancos. Acompanhando a trilha sonora há imagens idílicas da paisagem australiana, as quais nos lembram de pinturas pastorais tranquilas, sem nenhuma insinuação dos acontecimentos obscuros que deram apoio ao assentamento e desenvolvimento dessas localidades – imagens de rios enquadrados por árvores em suas margens, imagens de vales tornados pitorescos com as ruínas do celeiro de um pioneiro.

A contradição sensorial entre a música do auditório e os registros visuais é poderosa não somente pelo seu contraste. A capacidade dela de afetar o espectador também provém do fato de que os registros visuais são como um *memento mori*[10] para duas culturas diferentes. Para os povos aborígenes, a paisagem foi tomada pelos corpos daqueles que foram mortos. Ela oferece, então, uma conexão com o passado, um modo de lembrar e memorizar. Para os colonizadores brancos, entretanto, a paisagem conjura outra memória, de cunho nostálgico, pois o panorama ali retratado é também a paisagem romântica tradicional australiana das artes visuais. São criadas no interior de nossa consciência memórias das pinturas dos artistas de Heidelberg, as lendas construídas na literatura australiana e nos filmes como *The man from Snowy River*[11]. Trata-se de paisagens idílicas em que os australianos, como nos contam os historiadores, finalmente retrataram a si mesmos como pertencentes a essas terras. Baseadas em uma experiência de esquecimento histórico, as imagens visuais são dilaceradas pela multimídia. A paisagem não é mais idílica, silenciosa ou evidência do progresso e do desenvolvimento. Em vez disso, torna-se testemunho de uma história terrível compartilhada que os brancos tentaram esquecer, mas que é trazida à tona de forma poderosa pela instalação.

Dessa forma, documentários e fragmentos visuais conflitam com nossa memória coletiva, sacudindo-a e produzindo uma nova compreensão. O processo que aqui ocorre é semelhante ao argumento de Susan Stewart (1999, p. 32) de que "a percepção visual se torna uma forma de tocar quando comparações são feitas e os olhos são 'colocados em cima' ou 'caem em cima' das relações entre os fenômenos". *Our grief* é uma instalação que se estende para nos tocar da mesma forma que um objeto é veículo para o processo de relembrar e para criar conexões entre diferentes fenômenos. Curiosamente, o objeto do museu – a arma fixada na parede – torna-se a camada extra de interpretação, dando à instalação multimidiática uma extensão material irrefutável da evidência apresentada. A arma é utilizada como um complemento para materializar a evidência do documentário em uma única e clara mensagem: brancos mataram aborígenes. No seu conjunto, a instalação trabalha da mesma forma que uma obra de arte – fazendo você olhar novamente ao seu redor e, nesse caso, revisitar as narrativas do passado australiano. A instalação é poderosa, pois torna consciente aquilo que está inconsciente na sociedade australiana – a memória, assim como o esquecimento, dos processos envolvidos na colonização dos povos aborígenes.

A manipulação explícita da instalação, de narrativas culturais dominantes com a criação de novos contextos de compreensões acerca da paisagem australiana, aponta para um caminho em que o passado é renovado em muitas dessas instalações. Ao prover uma interpretação contrastante do passado, não somente mostra a diferença com que o passado é representado por interesses diversos, mas também o processo de interpretação em si. Nesse sentido, a história torna-se interpretação e, também, um processo tanto de memória quanto de construção de memórias.

TWO LAWS: DESTACANDO O PAPEL DA INTERPRETAÇÃO EM MUSEUS

Esse ponto é explícito na última instalação que quero discutir. Parte da exposição Two laws, a instalação consiste na apresentação fílmica de um diálogo imaginário entre o antropologista e antigo diretor do Museum of Victoria, Baldwin Spencer, e o ancião da tribo

[10] No contexto das reflexões empreendidas pela autora, a expressão latina *memento mori* poderia ser traduzida como *lembre-se de que um dia você vai morrer* (nota do tradutor).

[11] *Herança de um valente/O homem de Snowy River* (1982). Direção: George Miller. 104 min/color.

arunta, "Charlie", conhecido como Irrapmwe entre seu povo. Nesse diálogo, o espectador vê dois atores vestidos conforme seus respectivos papéis, voltando no tempo. Fica bastante claro que não se trata de uma reconstrução, mas de uma peça criativa com uma intenção específica em mente: tornar explícitos os diferentes valores culturais entre os dois homens e trazer um processo de "alteração" em Baldwin Spencer e, por consequência, para o museu em si. O diálogo entre os dois homens transporta a narrativa. Centraliza na percepção de Baldwin de que sua cultura é diferente, em vez de superior à cultura do informante arunta. A troca é feita de forma sensitiva, com cuidado para não ridicularizar a personagem de Spencer, mas de situá-la nos contextos de seu tempo. Nesse processo, o papel da interpretação na definição de culturas e da história é novamente destacado. O conhecimento ocidental de culturas indígenas é revelado como um processo de interpretação muitas vezes equivocada. Enquanto a cultura ocidental é mostrada como arrogante, também é retratada como capaz de aprender e mudar. Então, apesar de haver críticas, há também redenção. Isso é alcançado pela maneira como a peça olha para o passado através dos olhos do presente, possibilitando um processo de negociação da posição de cada uma das duas culturas.

A personagem de Irrapmwe mostra a Spencer como ele era culturalmente insensível, perturbando os sistemas de crenças indígenas ao expor relíquias sagradas e secretas em espaços públicos, com o gênero incorreto e com um entendimento equivocado que levava à má interpretação da cultura do povo arunta. Por exemplo, Irrapmwe revela a Spencer como ele negou às mulheres um papel cultural, ao assumir que nenhuma mulher lhe mostrou nenhum rito cultural ou objetos; assim sendo, eles (os ritos femininos) não existiam. De fato, as mulheres estavam simplesmente guardando tais objetos e ritos longe dos olhares daqueles que não deveriam ver. No processo de explicação, diferenças entre cultura oral e escrita são exploradas, assim como é papel do antropólogo definir a cultura indígena como inferior à cultura ocidental. Questões complexas sobre quem tem o direito de comunicar e revelar o conhecimento indígena, quem é "dono" daquele conhecimento, são citadas, assim como questões de repatriação e cultura material. Spencer acaba por entender que ele não tem o direito de realizar pronunciamentos sem antes entrar em um diálogo com os anciões indígenas e obter seu consentimento. Por extensão, o museu atual é colocado numa posição em que o diálogo é o primeiro pré-requisito para qualquer relação com as culturas indígenas. Como Irrapmwe diz a Spencer, os povos indígenas "confiam em museus que falem com seu povo". Nada está perdido, e os museus podem fazer reparações de dívidas passadas provendo-se de parcerias que respeitem e reconheçam as diferenças.

No decurso dessa troca, referências são feitas a objetos particulares nas coleções dos museus, os quais foram coletados na expedição de Spencer ao centro da Austrália. Eles "emergem" da escuridão quando a exposição lança luzes sob a tela digital e revela o objeto que é assunto de discussão entre os dois homens. De forma similar à arma da instalação *Our grief*, os objetos tornam-se adereços, e não o contrário.

O cenário, então, fica pronto para a exibição do tradicional material etnográfico. Após observar todas essas multimídias, a cultura aborígene tradicional é dada à leitura como uma história de desapropriação. Em tal processo, isso gera não apenas a celebração da continuidade, mas também atesta a existência de uma cultura complexa, apesar das ameaças da colonização. O material etnográfico em mostra não pode ser interpretado como parte de uma cultura estática. Assim, é revelado um gabinete enfocando objetos em um estilo de museu do século XIX, como uma interpretação museológica que possuía mais correlação com os valores culturais de Spencer do que com a tradicional cultura aborígene. E, na última exposição, *Belonging to country*, a contínua proteção da cultura indígena ganha o cenário central por meio da mostra de material cultural contemporâneo e histórico dos aborígenes.

AFETO E DEMOCRACIA

As implicações políticas de como as multimídias podem trabalhar por intermédio do afeto são significantes para os museus. De acordo com Dipesh Chakrabarty (2002), ao reconhecer a importância de formas experienciais de conhecimento, os museus estão idealmente posicionados para participar de um modo "experiencial" de democracia. Para Chakrabarty, existem dois modelos de democracia. O primeiro e mais antigo ele nomeia como democracia pedagógica, a qual é baseada na noção de que para ser cidadão, para ser político, uma pessoa primeiro tem de ser educada nos valores da democracia. Tal educação tomou lugar nas instituições modernas de ensino – a escola, a universidade, o museu e a biblioteca –, pois esses locais privilegiaram uma forma de conhecimento baseado nas habilidades analíticas ou no poder de abstrair de um exemplo imediato. Assim, trata-se de uma forma de educação que priorizou a palavra escrita sobre todas as outras formas de comunicação em virtude de sua capacidade de desenvolver raciocínio abstrato. Como Chakrabarty (2002, p. 5) destaca, "o raciocínio abstrato tornou-se necessário para o cidadão conceituar entidades imaginárias como interesses de 'classe', 'público' ou 'nacional', e adjudicar entre as reivindicações concorrentes". Enquanto esse modelo de democracia ainda existe, Chakrabarty sugere que outro está emergindo e se tornando predominante, o qual ele nomeia como modelo de democracia experiencial. Nascido como resultado dos novos movimentos sociais dos anos 1960 e 1970 e do privilégio de políticas de identidade – políticas que privilegiam o experienciado, mais do que o analítico –, tal forma de democracia "nos orienta para domínios dos sentidos e do engajamento" (CHAKRABARTY, 2002, p. 9). Isto é, o conhecimento incluso nesse sentido, argumenta Chakrabarty, provém de uma base de informação cada vez mais importante para o cidadão integrante da contemporânea democracia de massa e de mídia.

Logo, ao responder a demandas políticas para ser mais representativos, os museus necessitaram alterar suas exposições baseadas numa forma abstrata de raciocínio para mostras que privilegiam os sentidos. Uma das principais maneiras por que tal experiência pode ser comunicada é pelo afeto. Enquanto há um interesse crescente em como objetos podem gerar respostas afetivas[12], as multimídias também oferecem a oportunidade de explorar as possibilidades de respostas afetivas para a produção de narrativas sobre as diferenças culturais. Os benefícios desse tipo de trabalho em uma sociedade que às vezes tem dificuldade em reconhecer as repercussões das experiências coloniais, assim com as implicações do multiculturalismo, são óbvios. Ao alcançar os sentidos, ao buscar respostas afetivas, as instalações de museus podem muito bem ser mais politicamente efetivas e alcançar a alteração da mente do cidadão – além do uso mais tradicional dos objetos em mostras didáticas com intenção de reformar a mente dos indivíduos. As lições aprendidas aqui poderiam ser utilizadas para informar os museus das maneiras pelas quais é possível exibir seus objetos.

CONCLUSÃO

O que as instalações multimidiáticas, como as deste estudo, possibilitam no contexto da exposição? Em primeiro lugar, elas tornam o ato de interpretação um objeto de atenção. É quase como se o meio se tornasse o objeto. Em segundo lugar, as multimídias facilitam a resposta afetiva tanto para a história quanto para o objeto exposto. Elas permitem a criação

[12] Veja, por exemplo, Clifford (1985), Csikszentmihalyi (1993) e Pearce (1992).

de um espaço físico, mental e emocional que prepara a audiência para uma releitura sensitiva dos objetos. É um espaço em que é possível trabalhar de forma não didática ao evitar a prática de expor os objetos por meio de conceitos abstratos. O resultado é a habilidade de prover ao visitante do museu passar por um processo de alteração, tanto quanto é uma tentativa de contar a história sob uma perspectiva diferente. Entretanto, pelo fato de as respostas afetivas serem incorporadas e não abstratas, o processo de descobrimento não é concebido numa abordagem didática de cima para baixo, característica da interpretação museológica convencional do mundo material, mas sim mais aberta ao processo de diálogo e interatividade. Nesse sentido, as instalações multimidiáticas, vistas como objetos e não como complementos, podem trazer um novo entendimento da maneira como a mídia virtual pode ter expressões físicas e ao mesmo tempo efeitos materiais.

REFERÊNCIAS

BIRCH, T.; SCULTHORPE, G. **Marking the historical moment in a museum context**. Artigo apresentado em The Rebirth of Museum? An International Symposium, Universidade de Melbourne, 8-9 jul. 2004.

CARTER, P. Performing History: Hyde Park Barracks. **Transition**, v. 36-37, n. 15, 1992.

CHAKRABARTY, D. Museums in late democracies. **Humanities Research**, v. IX, n. 1, p. 5-12, 2002.

CLIFFORD, J. Objects and selves: an afterword. *In*: STOCKING, G. W. (Ed.). **Objects and others**: essays on museums and material culture. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. p. 236-246.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Why we need things. *In*: LUBAR, S.; KINGERY, W. D. (Eds.). *History from things*: essays on material culture. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1993. p. 20-29.

GIBSON, R. **The museum as a cultural laboratory**. Artigo apresentado em The Rebirth of Museum? An International Symposium, Universidade de Melbourne, 8-9 jul. 2004.

HOOPER-GREENHILL, E. **Museums and interpretation of visual culture**. Nova York: Routledge, 2000.

HUNTER, J.; CHOUDHURY, S. **Implementing preservation strategies for complex multimedia objects**. Artigo apresentado em The Seventh European Conference on Research and Advanced Technology for Digital Libraries, Trondheim, Norway, ago. 2003. Disponível em: <http://metadata.net/newmedia/Papers/ECDL_2003.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2005.

KWINT, M. Introduction: The Physical Past. *In*: _____; BREWARD, C.; AYNSLEY, J. (Eds.). **Material memories**. Oxford: Berg, 1999. p. 1-16.

MACDONALD, G. F. Change and challenge: museums in the information society. In: KARP, I.; MULLEN KREAMER, C.; LAVINE, S. D. (Eds.). **Museums and communities:** the politics of public culture. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1992. p. 158-181.

_____. The future of museum in the global village. **Museum**, v. 155, p. 212-213, 1987.

_____. The museum as information utility. **Museum Management and Curatorship**, v. 10, p. 305-311, 1991.

MESSHAM-MUIR, K. Affect, interpretation and technology. **Open Museum Journal**, v. 7, 2006. Disponível em: <http://amol.org.au/omj/journal_index.asp>.

MILES, R. Exhibiting learning. **Museums Journal**, v. 93, n. 5, p. 27-28, 1993.

NOACK, D. R. Visiting museums virtually. **Internet World**, p. 86-91, out. 1995.

PEARCE, S. M. **Museums, objects and collection**s. Leicester: Leicester University Press, 1992.

STEWART, S. Prologue: From the museum of touch. In: KWINT, M.; BREWARD, C.; AYNSLEY, J. (Eds.). **Material memories**. Oxford: Berg, 1999. p. 17-36.

WITCOMB, A. Interactivity: thinking beyond. In: MACDONALD, S. J. (Ed.). **Blackwell companion to museum studies**. Londres: Blackwell, 2006. p. 353-361.

_____. **Reimagining the museum**: beyond the mausoleum. Nova York: Routledge, 2003.