



A IMAGEM E A SOFTWAREIZAÇÃO NA CURADORIA DE ACERVOS. UMA RELAÇÃO EM CONSTRUÇÃO.

IMAGE AND SOFTWAREIZATION IN MUSEOLOGICAL CURATORY. A RELATIONSHIP UNDER CONSTRUCTION.

Christiane Sofhia Godinho Santos¹
Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA

RESUMO

As imagens e os objetos não só comunicam, mas também inspiram os visitantes, contando histórias, transmitindo valores, expressando cultura, despertando a curiosidade e até criando ligações emocionais. Pensando nisso, este texto tem como objetivo explorar a subjetividade, a interpretação e a compreensão das relações conceituais de imagem, dos espaços de memória, tomando os museus como referência, e a softwareização nas práticas curatoriais, por meio da leitura crítica dos autores como Lev Manovich, Vilém Flusser, Walter Benjamin e Ana Brete. Embora já existam em ambientes de guarda e exposição de acervos o uso de diferentes tipos de softwares, nem todas as possibilidades dialógicas já foram vencidas, o que evidencia a necessidade de ampliar a discussão sobre como a curadoria é impactada e como se reflete essa relação da sociedade com os objetos de memória e fruição.

PALAVRAS-CHAVE

Software. Curadoria. Acervo. Imagem. Sociedade.

ABSTRACT

Images and objects not only communicate, but also inspire visitors, telling stories, transmitting values, expressing culture, awakening curiosity and even creating emotional connections. With this in mind, this text aims to explore subjectivity, interpretation and understanding of conceptual image relationships, memory spaces, taking museums as a reference, and softwareization in curatorial practices, through the critical reading of authors such as Lev Manovich, Vilém Flusser, Walter Benjamin and Ana Brete. Although the use of different types of software already exists in collection storage and exhibition environments, not all dialogical possibilities have already been overcome, which highlights the need to expand the discussion on how curation is impacted and how this relationship of society with the objects of memory and enjoyment.

KEYWORDS

Software. Curation. Collection. Image. Society.



Introdução

A proposta deste texto visa relacionar os espaços de memória e fruição, o conceito/uso de imagem e a softwarização da cultura, explorando as relações entre esses conceitos e as implicações para o desenvolvimento do patrimônio cultural na atualidade. Como o título aponta, este é um estudo ainda em construção a partir da pesquisa de doutoramento da autora, trazendo uma abordagem voltada especificamente a ambientes de preservação e exposição de acervos. Na escrita, quatro autores serão utilizados de forma mais destacada, são eles: Vilém Flusser, abordando o conceito de imagem técnica; Lev Manovich, a partir dos estudos sobre a cultura digital e softwarização cultural; Walter Benjamin, que discute a importância das imagens para a mudança social e; Ana Brefe, que tem debatido a relação de museus com a imagem.

É necessário ressaltar que como uma discussão em construção, não se pretende abarcar todo o conteúdo possível de relações entre os autores e o objeto da pesquisa, porém, pretende-se mostrar quão promissor e necessário tem se tornado o estudo voltado a ligação entre esses conceitos para o desenvolvimento dos espaços culturais na atualidade, usando aqui museus como referência. Serão tomados como debruçar teórico os textos *Filosofia da Caixa Preta. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* de Vilém Flusser (1985), o capítulo 1 que aborda sobre a imagem; a introdução do livro *Software takes command* de Lev Manovich (2013); *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* de Walter Benjamin (1994) e; *Comentário I. Museu, imagem e temporalidade* de Ana Brefe (2007).

O objetivo deste artigo é mostrar como os softwares têm se tornado cada vez mais presentes seja nas práticas curatoriais de bens patrimoniados, tanto na comunicação, na gestão, na documentação, na exibição, quanto na criação de obras de arte e cultura digital. Busca-se também apontar a necessidade de se revisar o papel desses espaços de memória na sociedade contemporânea, considerando as mudanças culturais e tecnológicas que afetam a produção e a percepção das imagens geradas.



Este texto se constrói assim a partir de uma análise sensível das informações através da subjetividade, interpretação e compreensão dos fenômenos a fim de significar as construções efetivadas em ambiente social permitindo também uma avaliação de maneira difusa e não específica através de uma leitura crítica dos autores mencionados para o desenvolvimento do conteúdo operacional.

Conceituação de imagem e o conceito software cultural.

Presente de maneira tão natural hoje em dia em nosso cotidiano, a teorização do conceito de imagem se faz necessária para compreender a dimensão do seu sentido para a sociedade. A imagem pode ser entendida como a representação visual seja de estruturas materiais, como objetos e pessoas, ou imateriais, como conceitos, de forma abstrata ou não que estão presentes em uma relação espaço-tempo. Tão importantes a nossa vivência, o uso das imagens marca temporalmente a história do ser humano com os estudos relativos a pré-história – o conceito de pré-história em Flusser, se faz em uma divisão entre sociedades antes da escrita textual e após a escrita - a partir do estudo das imagens realizadas pelas sociedades da época.

A construção das imagens se faz de diferentes formas, seja através do desenho, da pintura, da gravura, da fotografia, do meio digital e tantas outras tipologias de produções visuais. Da mesma forma que se diversificam na sua estruturação, diversificam-se nos seus objetivos, podendo ser utilizadas de forma educacional, comunicacional, para entretenimento e fruição artística. Para Flusser (1985) as imagens têm a capacidade de representação do mundo e assim são capazes de influenciar diretamente na consciência humana, relacionando-se diretamente com o processo de imaginação.

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação. No entanto, a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem. Em outros termos: imaginação é a



capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens. (p. 7)

Nesse sentido, é possível entender que para além da representação de uma realidade as imagens têm essa possibilidade também de serem utilizadas para a manipulação da sociedade com a criação de um senso de realidade. Benjamin (1994), em meados do século XX, já abordava a imagem como um produto histórico que seria moldada a partir das condições sociais, políticas e culturais em que ela for elaborada, assim, a forma pela qual se dá a percepção humana e o meio no qual ela se realiza não se dá então de forma natural, mas histórica também. As imagens, em sua capacidade de reprodução, tornaram-se mais baratas, mais acessíveis e também mais manipuláveis.

Flusser traz as imagens como transmissoras de informações, construído no conceito de teoria da informação. A teoria da informação do autor é uma abordagem complexa e desafiadora e por isso não se pretende neste texto abordá-la de forma aprofundada, porém, é necessário destacar que ela oferece uma visão inovadora da natureza da informação e sua relação com a comunicação: é através do uso das palavras, das imagens e dos símbolos que se constroem as informações culturais, que conceitua dentro da teoria da informação. Essas imagens técnicas² construídas a partir da softwarização³ do processo tem assim ganhado importante destaque no desenvolvimento da sociedade proporcionando uma mudança na forma de nos relacionarmos na contemporaneidade.

When you write a letter in Word (or its open source alternative), you are using software. When you are composing a blog post in Blogger or WordPress, you are using software. When you tweet, post messages on Facebook, search through billions of videos on YouTube, or read texts on Scribd, you are using software (specifically, its category referred to as “web applications” or “webware”—software which is accessed via web browsers and which resides on the servers). And when you play a video game, explore an interactive installation in a museum, design a building, create special effects for a feature film, design a website, use a mobile phone to read a movie review or to view the actual movie, and carry out thousands of other cultural activities, in practical terms, you are doing the same thing—using software. Software has become our interface to the world, to others, to our memory and our imagination—a universal language through which the world speaks, and a universal engine



on which the world runs (MANOVICH, 2013, p. 2)

Neste trecho do seu texto, Lev Manovich destaca o papel que os softwares têm tomado na sociedade, fazendo cada vez mais parte da realidade do tempo atual, o uso de softwares tem estado presente inclusive substituindo em certas áreas culturais o uso de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas usadas antes do século XXI. O autor aponta tal questão como uma possível preocupação por parte de estudiosos da mídia, bem como humanistas, cientistas sociais e críticos culturais.

O termo software foi utilizado pela primeira vez por John Tukey em 1958, de maneira sucinta são entendidos como um conjunto de instruções escritas feitas para serem interpretadas por um computador a fim de executar tarefas específicas. Eles são regularmente subdivididos em duas categorias: softwares de sistema, conjuntos de programas que irão gerenciar a parte física de um dispositivo e feitos para atender a outros programas, como os sistemas operacionais, por exemplo o Windows, Android, iOS e; os softwares de aplicação, que permitirão ao usuário realizar uma ou mais tarefas específicas, sendo aqueles que usamos cotidianamente no celular e computador, Google Chrome. Microsoft Word, WhatsApp, e muitos outros (PRESSMAN, 2010).

A softwarização proposta por Manovich entende que a utilização de softwares tem se tornado cada vez mais presente na sociedade e acaba por afetar a forma como nos relacionamos com o mundo exterior, seja na forma de pensar, de trabalhar ou mesmo nos comunicarmos. Essa mudança resultaria então na alteração da natureza da cultura contemporânea que se baseia cada vez mais no uso de dados, tornando o software fundamental para a criação, análise, armazenamento e distribuição de dados, inclusive, criando novas formas de expressão artística e cultural, em novos relacionamentos com a geração de imagens.

Neste sentido, o autor estrutura o conceito de software cultural que são aqueles com a capacidade de dar suporte a ações associadas à cultura, na criação, acesso, compartilhamento, comunicação, etc., o “que a eletricidade e o motor de combustão foram para o início do século XX, o software é para o início do século XXI” (Idem,



2013, p. 2). Assim, como em tantos outros ambientes culturais, o uso de softwares começou a se tornar comuns em ambientes de gestão cultural, como museus. Essa softwarização nesses ambientes rapidamente se ligou ao uso da imagem, seja na comunicação, na construção de narrativas históricas ou na fruição da arte.

Museus, imagens e softwares – Novos paradigmas.

Apesar de constantemente tomados como lugares passíveis, as instituições museológicas ao tornarem-se responsáveis pelo acúmulo dos vestígios, de testemunhos da realidade vivida no mundo, possibilitam até hoje impedir a ruptura na “na relação entre o que foi e o que é no instante” (SCHEINER, 1998 *apud* SOARES, 2012, p. 65.), permitindo assim registrar a passagem do tempo que está contida não apenas na memória das pessoas, mas nas coisas com as quais elas se relacionam.

Esses vestígios culturais, sejam eles a coisa em si ou a representação imagética da sua existência, tornaram-se importantes fontes documentais para pesquisas e levantamentos históricos, ultrapassando âmbitos artísticos e intelectuais que possibilitaram através dos símbolos a identificação das pessoas, e passaram a fundamentar as relações entre os sujeitos e os objetos culturais (RAMOS, 2012). As imagens estão tão ligadas a constituição dos espaços museológicos que são de fato um dos principais elementos que o constituem, seja na representação de eventos históricos ou utilizadas nas iniciativas que visam processos educativos e informacionais.

Brefe (2007) afirma que as imagens e os objetos em museus têm grande significado nas exposições, sendo essenciais não apenas para a comunicação, mas na transmissão de conhecimento ao visitante ao contar histórias, transmitir valores, representar culturas, despertar a curiosidade ou mesmo gerar ligação emocional. Relacionam-se os museus intrinsecamente com a questão de temporalidade ao utilizarem categorias analíticas para segmentar e representar o tempo.

A essas instituições já coube o papel de exaltação da memória nacional, na chamada era dos museus no século XIX, contribuindo através do uso de seus acervos na construção identitária e de valorização da história das nações dominadoras, porém,



atualmente têm trabalhado para além dessa salvaguarda, na análise das memórias a fim de reestruturar seu papel social e político questionando a revalorização do passado pelo presente. Sobre essa relação temporal e necessidade de reformulação, Brefe (2007) afirma que o fazer museológico precisa ser revisto e considerada sua conexão com a realidade do tempo em que existe.

De fato, sua permanência, para além de suas novas funções e de suas interações cada vez mais estreitas com o universo social, é indicativa de que o problema da memória – e, portanto, do tempo – situa-se no centro da problemática do museu atualmente. Tal como outras instituições “guardiãs da memória”, os museus pretendem preencher o vazio que o escoamento irremediável do tempo parece gerar, especialmente nas sociedades contemporâneas, tão sedentas do conhecimento e da gestão de seu próprio passado. As várias transformações de que o museu foi alvo ao longo do século XX, sua multiplicação em diversos países do mundo e, principalmente, a abrangência praticamente ilimitada de objetos que engloba indicam que ele é um dos lugares-chave para se entender as sociedades modernas e a forma pela qual elas se fazem representar.

Por isso, é preciso avançar na investigação sobre o museus, através de novas abordagens, para além das discussões mais frequentes que, em geral, giram em torno do paradoxo entre sua existência necessária como sustentáculo de uma memória em franco desaparecimento e a ordem artificial a que ele submete os objetos, incapaz de recriar a realidade do passado (p. 36)

Nesse sentido, considerando a existência em uma sociedade mediatizada e de múltiplas produções culturais, se requer cada vez mais de tais instituições a alteração na forma de mediação e difusão na construção relacional entre público e as coisas. A partir do século XX, passaram os museus a buscar uma relação social, histórica e cultural mais próximas a sociedade, buscando tornar-se mais democrático e acessível aos diferentes públicos. Mudou-se a forma de se apresentar e de apresentar seus acervos - inserindo plataformas digitais e interativas de forma mais constante - bem como a forma de se relacionar com a sociedade em todas as suas instâncias. Esse revisar do fazer museológico, a fim de se aproximar das dinâmicas sociais deste tempo, tem inserido cada vez mais elementos interdisciplinares para potencializar o acesso e aprendizado.



É importante compreender que o uso de softwares em museus não é algo tão recente, principalmente ao considerarmos o uso em questões da comunicação, de acessibilidade e na documentação de acervos. Aos familiares visitantes de museus, é comum observar o uso de aparelhos tecnológicos na exibição – com documentários, vídeo arte, materiais produzidos para auxiliar pessoas com deficiência, e outros - ou mesmo na criação de obras a serem exibidas. Lev Manovich, que aqui estamos referenciando, já exibiu em diferentes espaços museológicos suas obras de arte geradas a partir da interação com inteligência artificial.

Porém, para além do uso em exibição, outras instâncias dos museus também já há tempos têm abraçado o uso de softwares, principalmente na gestão de metadados associados aos objetos musealizados, e também na gestão da instituição em si. Por exemplo, um software online de gerenciamento de dados que tem sido bastante difundido na última década, não só em museus, mas em diferentes espaços que integram a gestão de objetos de valor cultural abarcando também bibliotecas e arquivos, é o Tainacan (Imagem 1). O software de livre acesso busca a gestão de acervos digitais com a organização das documentações e apresentação voltada a possibilidade de acesso do público.

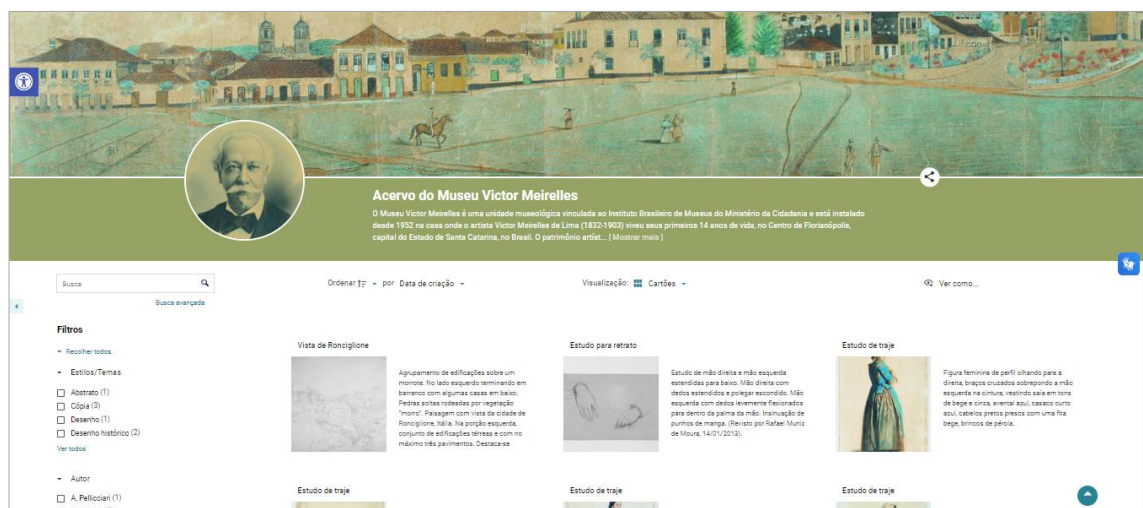


Imagem 1 - Página com acervo disponível ao público do Museu Victor Meirelles feito com o uso do software Tainacan. Fonte: print da autora.

O Tainacan é um software brasileiro que foi criado em 2016 pelo Laboratório de Inteligência de Redes da Universidade de Brasília, e teve o apoio da Universidade



Federal de Goiás, do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia e do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Segundo o IBRAM, o Tainacan hoje atende 20 dos seus museus disponibilizando ao público mais de 15 mil itens para consulta e mais de 200 mil itens em processo de tratamento das informações. O objetivo de criação do software foi

- Promover a democratização do acesso aos objetos que representam a memória coletiva, a história e a diversidade cultural do país, a partir da difusão digital.
- Instrumentalizar os museus com a ferramenta Tainacan para o aperfeiçoamento da catalogação e da difusão dos bens culturais e para o desenvolvimento das ações de integração dos acervos em rede do Ibram.
- Disponibilizar um portal de busca integrada reunindo o acervo museológico, a fim de permitir o intercâmbio de informações.
- Qualificar as informações sobre os acervos museológicos, a partir do uso de padrões, normas e instrumentos técnicos da documentação.
- Disponibilizar a ferramenta Tainacan Museus para gestão e catalogação de acervo museológico⁴

Esse é um dos exemplos mais recente de softwarização em museus, porém, há tempos se faz a digitalização de acervos buscando outras plataformas de permanência das informações associadas aos objetos. Tais digitalizações passaram a ser usada não apenas para permanência das informações como também na construção desses objetos físicos em objetos em 3D. Segundo Sayão (2026), a digitalização de acervos possibilita alguns benefícios às instituições, como a facilitação de acesso às coleções, que vão independender da localização geográfica de quem busca a informação. Outro benefício está relacionado à conservação e preservação dos objetos culturais já que o acesso às imagens geradas na digitalização não vai interferir a condição física dos mesmos em casos de pesquisa.

Ao pensarmos no campo da produção artística, o uso de softwares não se faz apenas na produção de poéticas tecnológicas, da vídeo arte ou outros meios de construção das obras em si, mas no registro e documentação de obras, como performances, que possibilitam o acesso a obra num instante do tempo transitório, mas que permanece nos metadados gerados. Esses registros temporais possibilitam também o reuso e interpretação dos materiais em diferentes contextos - possibilitando o acesso à



informação gerada de diferentes materiais, sejam eles didáticos ou outros produtos culturais – e em diferentes tempos - por exemplo, no acesso a exposições, ou outras iniciativas transitórias.

Para além de tudo isso há uma visibilidade global e um impacto na sociedade, com a disponibilização na informação em meios digitais, gerando maior conhecimento considerando a dispersão da informação e assim beneficiando a sociedade em estudos e pesquisas atreladas aos patrimônios salvaguardados por instituições museológicas e outros espaços de gestão cultural. A softwarização, para além do auxílio na comunicação e salvaguarda de dados já mencionados, tem sido usada - fortalecido após o período de pandemia de COVID-19 - na construção de espaços culturais 100% virtuais. Hoje são inúmeras as iniciativas de criação de museus, por exemplo, que não detém acervos físicos e sim se constroem através do uso de imagens em plataformas digitais.

Um exemplo de espaço criado totalmente virtual em constante construção é o Museu da Pessoa (Fig. 2). Tal ambiente, que se estruturou em 1991, e segue tendo seu acervo ampliado a partir das histórias colaborativas de pessoas comuns. Hoje seu acervo conta com “mais de 20.000 histórias, 60.000 imagens e 5.000 vídeos”⁵.

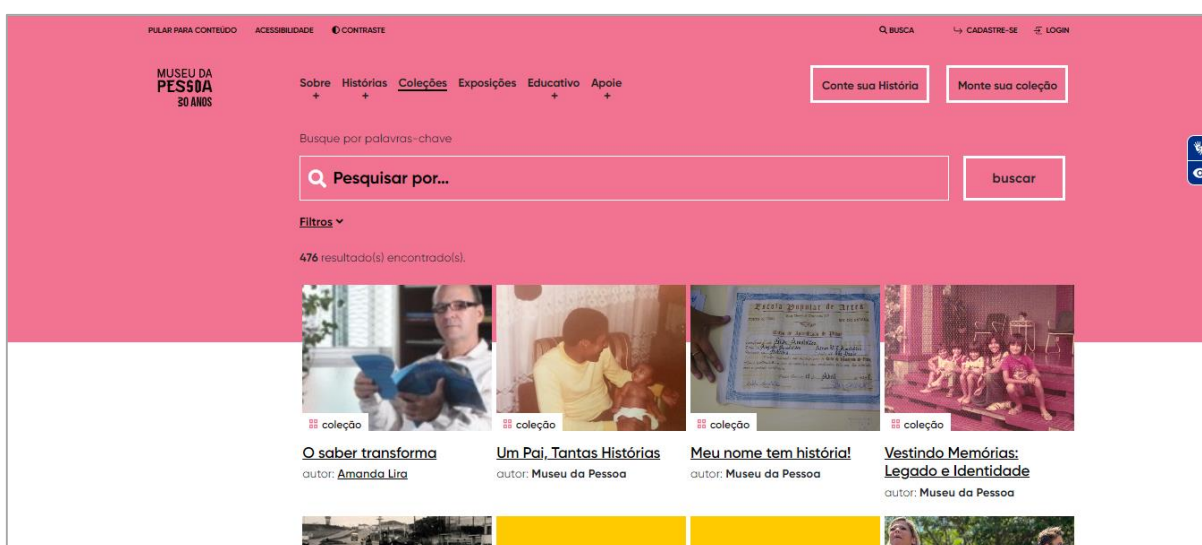


Figura 2- Página de acesso às coleções do Museu da Pessoa construídas a partir de relatos do público.



Esses museus virtuais atuam como mediadores nas relações entre o público e o patrimônio através da internet, e aproximam diferentes realidades quebrando cada vez mais as barreiras geográficas. Assim, o uso de softwares está atrelado não só a uma melhoria na experiência do visitante como também na facilitação dos processos de gestão de dados patrimoniais, na elaboração de objetos virtuais/virtualizados e aproximação com as dinâmicas digitais que se inserem na realidade contemporânea.

É importante frisar, contudo, que apesar desse processo crescente da softwarização, ainda há uma parcela significativa da sociedade que ainda não consegue usufruir das tecnologias digitais, sendo assim responsabilidade dos espaços culturais dedicar-se a criar vínculos efetivos com aqueles que estão também off-line. Se o patrimônio cultural tem a premissa de manter viva a memória e a identidade da sociedade, devem então os ambientes onde essa fruição se dá não se ausentarem de discussões que promovam um desenvolvimento tecnológico e também de equidade no acesso ao conhecimento promovido pela prática de gestão cultural.

As analogias aqui fundamentadas a partir dos teóricos trabalhados evidenciam que a relação das instituições culturais, tomando os museus como base de diálogo, e o uso das imagens adentra cada vez mais os processos de softwarização do qual a sociedade contemporânea tem passado. Essas alterações evidenciam que as instituições culturais são produtos de um tempo também presente e que precisam se colocar enquanto instrumentos sociais e políticos. Para além do uso expográfico, de criação de obras e de gestão de dados, o uso de softwares amplia o alcance comunicacional possível entre a sociedade, os objetos e imagens geradas nas suas relações com a informação e a fruição patrimonial.

Apesar de já estarem presentes nos espaços de memória, ainda não se venceu nessas instituições todas as possibilidades do uso e diálogos acerca dos softwares, sendo necessário cada vez mais a ampliação das discussões a fim de aproximá-los cada vez mais da realidade mediatizada na qual estão inseridos. Para isso, é fundamental a interdisciplinaridade e o estudo de teóricos que nos auxiliem a compreender a complexidade e a incerteza do mundo moderno. Como mencionado



no início do texto, este artigo buscou não se aprofundar em todos os debates possíveis relativos à conexão espaços de memória, imagem e software, mas mostra a existência de uma conexão teórica e a necessidade de aprofundamento de estudos relativos ao que aqui foi brevemente ponderado.

Notas

¹ Doutoranda em artes visuais no Programa associado de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba, (UFPB). Mestre em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Bacharela em Museologia da Universidade Federal do Pará. Aluna. Universidade Federal do Para, Campus Guamá, Rua Augusto Correa 1, Belém, PA, 66075-110. E-mail: christianegsantos@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6108-9334>. Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/8100923268450323>. Belém, Brasil.

² Vilém Flusser constrói o conceito de imagem técnica e imagem pictórica. A imagem pictórica seria aquela efetivada a partir das mãos humanas, sendo subjetiva, concreta e capaz de transmitir sentimentos. Já a imagem técnica se faz com o uso de máquinas, sendo objetiva, abstrata e capaz de gerar comunicação de forma rápida.

³ Entendendo o conceito como o desenvolvimento de qualquer função, lógica e método a partir do uso de software capaz de processar grande quantidade de dados.

⁴ Retirado de <https://www.gov.br/museus/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas-projetos-acoes-obras-e-atividades/acervo-em-rede-e-projeto-tainacan>

⁵ Retirado de <https://museudapessoa.org/>

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas, volume I, 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BREFE, Ana Cláudia Fonseca. Museu, imagem e temporalidade. **Anais...** Museu Paulista, v. 15, n. 2, p. 31-36, 2007.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (IBRAM). Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas-projetos-acoes-obras-e-atividades/acervo-em-rede-e-projeto-tainacan>. Acesso em: 27 dez. 2023.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

PRESSMAN, Roger. S. **Software Engineering: A Practitioner's Approach**. McGraw-Hill Education, 7ª edição, 895 p. 2010.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.



MUSEU DA PESSOA. Disponível em <https://museudapessoa.org/>. Acesso em: 27 dez. 2023.

RAMOS, R. NU. Os objetos, suas características memoriais e documentais. XI Encontro Estadual de História. **Anais....** p.923–930, 2012. Rio Grande do Sul.

SAYÃO, L. F. Digitalização de acervos culturais: reuso, Curadoria e preservação. In: **Seminário Serviços de Informação em Museus**, 4, 2016, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Pinacoteca, 2016, p. 47-61, 2018. Disponível em: <http://biblioteca.pinacoteca.org.br:9090/publicacoes/index.php/sim/article/view/94/99>. Acesso em: 27 dez. 2023.

SOARES, Bruno. Magia, musealidade e musealização: conhecimento local e construção de sentido no Opô Afonjá. **Revista Musear**, Ouro Preto, v. 1, n. 1, p. 61-75, jun. 2012.