

Efémero digital

Maria Helena Ferreira Braga Barbosa

Abstract

A Internet enquanto suporte comunicacional ganhou impacto e visibilidade, fundamentalmente, através do serviço baptizado com o nome de World Wide Web.

Ao longo da sua rápida evolução e à medida que ganhava protagonismo mediático, operaram-se alterações significativas, quer na tipologia dos criadores de web sites, quer nas ferramentas disponíveis para a sua execução.

Fala-se actualmente de web design. Mas quais são as especificidades deste produto comunicacional que justificam a sua autonomia no âmbito da disciplina de Design?

Para dar resposta a esta questão, parece indispensável realizar a avaliação destes artefactos de comunicação pautada pelo curto percurso histórico da sua existência. No entanto, esta tarefa encontra como obstáculo o seu desaparecimento precoce do suporte para o qual foram concebidos, em função da voracidade com que são actualizados.

Esta e outras histórias pretendem ser um contributo para uma museologia virtual do virtual.

A memória e o museu

A necessidade de cristalizar os vestígios materiais da produção da Humanidade revela uma preocupação das sociedades no decorrer da história, sobretudo a partir do período da industrialização. Esta mudança manifesta-se em diferentes domínios de produção, com o intuito de manter viva uma herança cultural, por muito bem ou mal conhecida que seja no seu tempo, ou fora do seu tempo.

As rápidas modificações da nova era industrial, o conjunto de acções de produção em massa, as novas formas de vida e de pensamento, foram factores que contribuíram para uma reflexão do nosso passado e para melhor entender o presente da nossa identidade. A cultura é o reflexo do produto realizado

pela Humanidade, que pode ser manifestada em diversas áreas e perpétuada em diferentes formas. Estes testemunhos, independentemente, da forma como chegaram até nós, revelam uma perspectiva da identidade da sua época.

No entanto, todos os artefactos não deixam de ser "instituições de memória", pelo conjunto de valores que acarretam. Se o artefacto em si pode ser revelador de uma instituição, ele necessita de um espaço onde possa conviver e ser contextualizado, no seu tempo, numa reconstrução, dando origem a uma outra instituição que engloba o conjunto dos artefactos: o museu.

O museu funciona como recolha e filtro do legado cultural dando-lhe um tratamento de conservação e de difusão. É a ponte entre o passado e o presente, é o instrumento por excelência da memória colectiva.

O museu surge após uma reflexão e criação de critérios, de classificação e catalogação de carácter científico (arquivos, bibliotecas, catálogos, inventários) de modo a proporcionar um interesse cultural e educacional.

"A designação de museu apresenta duas vertentes distintas. Na antiguidade designava o lugar dedicado às musas e ao estudo da poesia e das belas artes - sentido que se manteve implícito na sua concepção até ao início do século XX. Modernamente designa um espaço físico público onde se guarda produtos de natureza ou de arte" (Moreira, 1989: 35).

O museu é reflexo do desenvolvimento intelectual da sociedade, a sua existência é essencial para o domínio cultural. A necessidade de guardar objectos, mantê-los, através de registos, de conservação, de acervos constituem um legado cultural importantíssimo na riqueza da sua existência.

"Sem ter renunciado às suas actividades de carácter científico, à sua vocação de preservar o legado cultural, o museu tornou-se num dos elementos fundamentais do desenvolvimento cultural e intelectual do homem, ao criar e desenvolver actividades específicas no domínio da apresentação e animação das suas

coleções. Auxiliar do ensino, o museu é, também, um elemento a considerar na educação permanente, no conjunto do público adulto” (Moreira, 1989: 68).

História do museu tradicional

As primeiras manifestações do “museu tradicional” aparecem com o coleccionismo. Sem data marcada, surge pela mão de interessados em objectos. A pertença destes objectos era proporcionadora de uma riqueza material e intelectual. No entanto, o acto de coleccionar ainda estava situado num plano longínquo do museu tradicional. É sobretudo na Idade Média, por uma questão de curiosidade e divertimento, que começaram a aparecer as coleções baseadas em várias temáticas. É sobretudo com a expansão de Portugal que passam a ser conhecidos no mundo Ocidental novas formas de culturas e outras referências que possam estar associadas pela sua situação geográfica. O coleccionismo sofre a influência das descobertas, a vários níveis, dos seus interesses, dando origem a *modas de colecção*. Estes e outros factores, contribuíram para a associação de carácter científico, sistemático, metódico e especializado (Moreira, 1989).

Os objectos passam então a ser seleccionados perante uma oferta tão diversificada e numerosa. A forma como estes são reconhecidos como objectos de interesse, passa apenas por uma atitude social.

No séc. XVI, face ao conjunto de novos saberes e de informação, a Humanidade procurou recriar ambientes para contextualizar os seus conhecimentos e realizar amostragens de alguns dos seus testemunhos.

Mas a subsistência e manutenção destas experiências museográficas durante o séc. XVIII, acabaram por apresentar falhas da mais diversa ordem, pela falta de conservação e de acessibilidade. Situações como estas, provocaram a criação de estabelecimentos de carácter museológico, até porque nesta época, os museus representavam um papel activo quer na economia, quer na técnica, permitindo para além destas, outras dinâmicas, a nível social e cultural.

Enquanto nos séculos XVI e XVII, os objectos são considerados como meras curiosidades, no séc. XVIII inscrevem-se num programa mais rigoroso de classificação, através da sua qualidade, origem, utilidade, descrição, estética, entre outros. A recolha da informação era realizada de diversas formas, através de registos diários, de desenhos, do objecto em si e de outros que pudessem contextualizá-lo. A forma como esta herança cultural era apresentada, foi recebendo modificações progressivas, de modo a criar uma história e um ambiente, onde pudessem estar associadas descrições cada vez mais pormenorizadas. Esta forma de amostragem pressupõe um estudo dos objectos realizado através de agrupamentos de elementos, de identidades, de descrições, de semelhanças, de características e de analogias.

Assim, surge o museu com a finalidade de mostrar o objecto, mas associando-lhe um carácter cultural e educativo. Desde a apresentação, o relacionamento a outros acontecimentos, o seu carácter de permanência, fazem desta nova forma de divulgação do objecto, uma nova forma de legado cultural.

No séc. XIX dá-se um cruzamento de interesses demonstrado quer pelos museus, quer pela comunidade científica. A convergência de esforços, de ambos, permitiu um desenvolvimento substancial no domínio do conhecimento de cada objecto.

Nos finais do séc. XIX e início do séc. XX, surgem acções pontuais, no que se refere às temáticas do museu, e ao número de museus. Verifica-se que o carácter do museu local é diferenciado de um outro. Intensificam-se os valores nacionais de cariz regionalista, como uma afirmação de identidade local.

Perante a diversidade de tipologias museológicas, foi necessário criar um sistema de classificação.

Segundo Moreira existem autores que defendem apenas três ou quatro tipologias de museus, considerando esta situação um pouco redutora, perante a riqueza e a diversidade dos artefactos.

O museu virtual

O ambiente virtual transformou hábitos sociais. As suas imagens são reflexo da sua cultura, que permitiram uma nova (re)construção da memória colectiva. Na emergência deste ambiente, existem três elementos que devem ser considerados: o tempo, o espaço e a natureza do objecto. O tempo como factor de transmissão apresenta um carácter estático e ou dinâmico. O espaço pressupõe uma nova forma de localização dessa informação, o ambiente virtual. A possibilidade, de modificar a natureza do objecto, tornando-o móvel ou imóvel, representa uma mais valia para o museu virtual. A tecnologia virtual permitiu criar novos ambientes para mostrar diferentes tipologias de informação, sejam elas actuais ou ancestrais. Os objectos não virtuais, foram então, submetidos a uma nova forma de apresentação.

“Cada vestígio material assume, portanto, uma significação própria, inconfundível, porque no espaço que o grupo ocupa ressaltam aspectos diferenciados da sua vivência, como se homens e factos emergissem do território” (Moreira, 1989: 30).

Assim surgem os materiais, as ideologias, os suportes e outros, de carácter singular, inseridos no seu tempo e testemunhos da memória.

As novas tecnologias levaram a novas formas de comunicação, surgindo então, o museu virtual como uma mais valia do museu tradicional. Pode ser referenciado como um objecto de informação extra que nem sempre está acessível para quem faz a visita ao museu tradicional. É um complemento de outras informações que possam estar associadas a uma obra, a um objecto. Existe uma evolução, mais uma vez, do próprio conceito de museu, o serviço das tecnologias digitais funcionam como impulsioneiros da acessibilidade diferenciada da informação existente desse museu. A transposição dos conteúdos do museu tradicional para o museu virtual não é directa, assim, pouco se acrescentaria ao que actualmente existe. Procurou-se tirar o máximo de partido das potencialidades tecnológicas, apesar das diferenças das obras, existe um tronco comum que estabelece laços de ligação através de uma identidade nova que faz parte da

linguagem digital. Desde a apresentação da informação, navegação e outros factores, procurou-se criar um cenário onde todas as obras pudessem coexistir de forma pacífica e coerente.

O museu virtual do virtual

A preservação da cultura e da herança na nossa sociedade, reflecte a sua importância, como meio transmissor de conhecimento e de memória.

No início do séc. XX, considerado o século dos media, surgiram novas formas de comunicação, o rádio e a televisão, grande parte dos seus conteúdos não foram registados. A privação destes elementos, traduz-se numa perda irreparável de conhecimento. O mesmo aconteceu com a Biblioteca de Alexandria.

Uma civilização sem memória, sem artefactos culturais, não percebe a sua identidade nem o processo da sua evolução. Com a introdução de mais um novo suporte comunicacional, ainda no séc. XX, a era digital, seria uma perda não ser contemplar esta tecnologia, como mais um factor de herança cultural.

O museu virtual do virtual surge como uma necessidade de compatibilização de novas formas de expressão e de torná-las acessíveis ao público. Sendo necessário criar novos ambientes para mostrar novas culturas. Assim o museu virtual do virtual marca a sua presença no próprio habitat onde foi concebido, o mundo virtual.

A criação de raiz, de objectos virtuais, no mundo virtual e para o mundo virtual, proporcionam uma nova forma da realidade museológica. Se no museu tradicional, os objectos estão separados da sua origem, o mesmo não acontece no museu virtual. A sua proveniência e o seu contexto são comuns, mas com identidades diversas.

“Ao serem expostos segundo um princípio de ordenação irreal e alheio aos próprios objectos, perdem o seu nexos original e entram numa relação mútua até aí inexistente. Deixam de ser ícones, ídolos, imagens rituais e cerimoniais, retratos, monumentos festivos ou simples objectos para se configurarem num universo novo, mas comum: peças de museu. Nesta perspectiva, o museu como instituição subverte os objectos da sua função prática, convertendo-os em peças de exposição. Amontoados, obstruem-se mutuamente pela proximidade a que se encontram: ocultam-se numa atmosfera onde adquirem nova função” (Moreira, 1989: 37).

Enquanto o museu tradicional acaba por estar sujeito a factores espaciais, onde os objectos que integram podem ser ou não pertença do seu tempo, separados do contexto em que foram criados. No ambiente do museu virtual do virtual este tipo de situações não se verificam.

Como refere Maria Homs, ao ser realizada uma retrospectiva baseada na transformação do museu desde o período de nascença até aos dias de hoje, constata-se que inicialmente o interesse demonstrado residia apenas no objecto, na sua proveniência, na sua aquisição. Posteriormente, este interesse passou a centrar-se no público, onde se reflectiram preocupações da exposição global dos objectos, e preocupações de carácter educacional (Homs, 1992: 7).

Na época do museu virtual as preocupações orientam-se para o carácter lúdico. O museu virtual do virtual, não utiliza uma política centrada apenas para o público, como no museu tradicional, o público é também elemento activo no funcionamento do próprio museu virtual do virtual. Onde pode ser possível criar um espaço para o depósito de material virtual no espaço on-line.

Os objectivos da criação de um museu virtual, em alguns aspectos, assemelham-se ao museu tradicional. A necessidade de criação de um espólio valioso de informação, que funcione como legado cultural. Que permita estimular a criação de novos sites e educar o gosto estético do público, através de uma “galeria” onde possam ser aprofundados conhecimentos para especializações futuras. Este museu virtual pode estar subdividido em secções cientificamente classificadas (por ano, autor, ferramentas, país, instituições,...).

A WWW funciona como um sistema parabólico de informação.

Estudo de caso

O site “top 5% português”, ainda se mantém on-line, apesar de ter deixado de ser actualizado em 1999. Representava um guia sobre o que existia de melhor na WWW em Portugal e no estrangeiro sobre Portugal. Segundo a sua perspectiva, selecciona va 5% dos melhores sites portugueses, onde pretendiam dar a conhecer e divulgar os sites na língua portuguesa. Basearam-se em critérios de selecção, conteúdo, apresentação, satisfação e técnica. A análise do histórico das front pages do “top 5% português”, é apenas um exemplo, onde se pretende mostrar a sua evolução num determinado período de tempo. O acesso a esta informação só foi possível, pela criação de um arquivo com todas as front pages desde Janeiro de 1996 até Agosto de 1999. Disponibiliza um total de 246 front pages, das quais 43 foram seleccionadas para a apresentação da conferência. Estas front pages são, sobretudo, modificadas com alguma regularidade a nível do design e de utilização de ferramentas. Têm um carácter lúdico e crítico sobre o panorama nacional, desde a política até ao nível pessoal.

Esta transformação contínua dos conteúdos digitais on-line associada à velocidade, é provocadora de um estado efémero.

Conclusões

Ezio Manzini, posiciona o designer na “interacção entre o pensável e o possível”. Esta conclusão demonstra essa ideia, tentando balizar o design da comunicação humana pelos suportes e tecnologias disponíveis ao longo do tempo. Muitos artefactos e inventos ficaram de fora desta descrição e podem penalizar uma compreensão plena deste fenómeno. Esquecer o telefone, o rádio e a televisão compreende-se somente pelo âmbito deste trabalho, mas são marcas fundamentais para uma visão holística da evolução da comunicação humana. A análise proposta centrou-se, assim, na tipologia dos suportes que têm caracterizado a actividade do design gráfico e hoje do design de comunicação.

Os suportes sofrem cada vez mais alterações, num curto espaço de tempo. O papiro e o pergaminho foram os suportes por excelência, e perduraram cerca de 3000 e 1500 anos, respectivamente. O conhecimento da tecnologia do fabrico do papel surge na Europa, vindo da China. Este suporte dominou, aproximadamente 500 anos, mas há cerca de 20, surgiu um novo suporte, o computador, cujas características e capacidades de comunicação estão a ter um forte impacto no desenho das civilizações.

Transformaram-se as bibliotecas de papiro (rolos), em bibliotecas de livros (lombadas), que estão a dar lugar a bibliotecas digitais (bits). Os técnicos foram-se especializando em sectores de produção cada vez mais específicos, tornando-se mais rápidos e eficazes.

O público alvo também se alterou. Das altas esferas político-religiosas, para os grandes chefes religiosos ou reis e emires, a informação gerada em centros, difundiu-se lentamente, e atingiu a população.

A consequência da produção massiva e o formato dos objectos que contêm a informação, ao diminuírem a sua volumetria, permitem uma melhor interacção com o utilizador e passam a ser facilmente transportáveis.

As rotas, ou redes, terrestres e marítimas, vão-se adensando. As tecnologias continuam a evoluir, dando origem ao aparecimento das novas redes digitais.

Deixaram-se as grandes máquinas e aparecem os computadores pessoais ligados em rede. Com a criação do transístor e do circuito integrado as possibilidades são imensas e a explosão da tecnologia da informática, é comparável à de uma supernova.

O mundo digital aparece de uma forma tão marcante, que actualmente representa o sinónimo de desenvolvimento, não pela aldeia global que criou, mas pela rede quase sem tempo e sem espaço.

O único espaço visível é o ecrã, o novo suporte, torna-se dominante .

Os designers adaptam-se, o design transforma-se.

Agradecimentos

Prof. Doutor Vasco Branco

Referências Bibliográficas

Castellary, A Hipercultura Visual-El Reto Hipermedia en el Arte y la Educación, Ed. Complutense, Madrid, 1997.

Castro, E Póetica dos Meios e Arte High Tech, Vega, Lisboa, 1988

Cebrián, J La Red, Taurus, Madrid, 1998

Cerezo, J Diseñadores en la Nebulosa – El Diseño Gráfico en la Era Digital. Biblioteca Nueva, Madrid, 1997

Gubern, R Del Bisonte a la Realidad Virtual, Editorial Anagrama, Barcelona, 1996

Meggs, Phillip A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold, New York, 1983

Moreira, Isabel Museus e Monumentos em Portugal, Universidade Aberta, Lisboa, 1989

Siegel, David Secrets of Successful Web Sites, Hayden Books, Indiana, 1997.

Stubbs, S; Barksdale, K; Crispen, P Web Page Design, South-Western Educ. Publishing, Ohio, 2000

Velthoven, W; Seijdel, J Multimedia Graphics, Thames and Hudson, London, 1996

Webografia

<http://www.icom.org>

http://ww.ip.pt/top5portugal/front_pages/m_right.html