



## História da Arte na Cibercultura. Questões Metodológicas e Difusão Cultural

Profa. Dra. Daisy Peccinini

Pesquisadora do MAC/USP  
Comitê Brasileiro de História da Arte

A pesquisa em arte, dentro do enfoque disciplinar da História da Arte, pode ser definida, em seus termos mais redutores, como uma articulação dialética entre o pesquisador e o objeto a ser pesquisado. Esta obrigatória e óbvia relação é indiscutível, mas o que se pode apresentar como o cerne do problema é a natureza e os meios que se intrometem para direcionar e viabilizar a relação sujeito e objeto. Quanto a estes, a tecnologia da informação alterou totalmente a cultura de nosso tempo, instaurando-se a cibercultura e seu sistema de conectividade aberto.

Se for tomado em conta o pressuposto de origem clássica e renascentista de que o sujeito seria “como o centro de perspectiva”, este, apesar de consciente, é inevitável que o seu ponto de vista subjetivo interfira no processo da análise do fenômeno. Entretanto deve caber ao pesquisador a condução de métodos e estratégias, tais que impossibilitem confundir o fenômeno, qualquer elemento do campo da História da Arte, tomado como problema da pesquisa, com seu próprio pensamento, aí refletido. Neste sentido, um dos grandes problemas da pesquisa da História da Arte é o de confundir o estado subjetivo, despertado pelo objeto da pesquisa, objeto-arte, encobrindo a natureza deste mesmo objeto.

As possíveis vias ou metodologias que poderiam operar uma discussão, quanto a esta centralidade do sujeito, como núcleo de seu próprio universo, seriam basicamente as que privilegiam o objeto, em procedimentos objetivos que gerem um saber, por demonstração cientificamente fundamentada. Seriam estes o “objetivismo documentário” e o “subjetivismo relativista”, como alternativas clássicas entre realismo e idealismo, conseqüentes dos paradigmas anteriores da filosofia e do cientificismo do século XIX. A História e História da Arte foram impelidas a uma opção forçada, dentro de um quadro de dicotomia artificial.

Observa-se que nestas duas últimas décadas a pesquisa no campo da História da Arte sofreu grandes modificações, evidentes mutações metodológicas provenientes dos novos paradigmas da sociedade informacional. Estas transformações provocadas pela tecnologia da informação e a globalização, por ela alavancada, permitem deduzir como tem sido poderoso o elemento histórico que demarca o tipo de abordagem formulada pelo pesquisador, sendo ele próprio o cientista observador e formulador de questões, um ser histórico, calcado no seu tempo. Nestas condições, o historiador da arte permanece o homem de seu tempo, interpondo-se entre uma visão cósmica, e de territórios fractalizados de interesse da História da Arte.

A indagação seria a respeito de quais procedimentos metodológicos seriam compatíveis aos diferenciados e múltiplos enfoques desta natureza? Mais de quatro séculos de produção de literatura artística, no mundo ocidental, desde a primeira edição de *Vite dei Più Eccellenti Pittori, Scultori ed Architetti Italiani*, em 1550, de Giorgio Vasari, testemunham inúmeras propostas de abordagens e métodos de pesquisa da História da Arte em relação aos fenômenos da Arte. Estas diferenciações

fundamentam o argumento de que, dependendo do período da história a ser estudado, um tipo de abordagem se faz necessária, quer pela natureza e diferenciada direção do pensamento humano, naquela determinada conjuntura, que se apresenta no tocante à obra; quer pela diferença de interesse e visão do problema que tem o historiador ao efetuar a sua investigação. A arte de um tempo configura-se em transgressão ou diálogo com a convenção humana, como pensa Gombrich.

Pode-se trazer esta constatação também para o ângulo do historiador da Arte, dependendo do conceito da função da História da Arte que ele possui. As histórias da arte assim não deixam de ser histórias de expressões dos significados da arte de seu tempo e das personalidades de seus atores. A respeito disso, o pensamento de Argan é bastante clarificador de que a arte não define categorias de coisas, mas um tipo de valor.<sup>1</sup> O mesmo historiador aduz que “as obras de arte são coisas, às quais foi adicionado um valor”.<sup>2</sup>

Uma vez conscientizada a condição do sujeito pesquisador e do objeto da História da Arte e suas instabilidades, os procedimentos seguintes seriam refletir sobre as operações ou estratégias da pesquisa. Como ela se dá e em que nicho ela se inscreve, ao se inserir na Cibercultura, seriam algumas das questões. Apoiando-se na teoria literária, podemos procurar definir este momento como uma síntese entre diacronia e sincronia: cabe ao pesquisador a reconstituição do modelo - projeto da arte, como também o reconhecimento da subversão do mesmo: ainda a liberação da opressão ideológica da cultura no poder. Esta operação envolve dois procedimentos diferentes que se permeiam: a descrição do que é, portanto a narração, e de outra parte a argumentação, interpretação do significado. Nesta situação se relacionam em trama um sistema de virtualidades e um outro das realizações concretas. Trazendo a voz de Argan mais uma vez sobre as duas maneiras de abordar as obras de arte: “há duas maneiras de tratá-las. Pode-se ter a preocupação pelas coisas, procurá-las, identificá-las, classificá-las, conservá-las, restaurá-las, exibi-las, comprá-las, vendê-las; ou, pode-se ter em mente o valor; pesquisar em que ele consiste, como se gera e se transmite, se reconhece e se usufrui”<sup>3</sup> Há muito que a História da Arte deixou de ser crônica de fatos ou série de descrições dos componentes formais e plásticos.<sup>4</sup>

O objetivo da História da Arte compreenderia operações tais como de montagem, de desmontagem e de remontagem. Este objeto não é fixo, mas convoca uma interação de passado e presente no quadro da cultura para a modelagem de uma realidade fragmentada. Interagindo no ambiente do ciberespaço, característico do indefinido caos, a busca de uma pesquisa metodologicamente disciplinada na cibercultura é coerente, por parte do pesquisador, enquanto relacionado ao seu *background* histórico atual e seu *inground* existencial da cultura digital da pós-modernidade. A questão maior reside na interação ou espelhamento da História da Arte no ambiente do ciberespaço/cibercultura.

A História da Arte tem se revelado como a disciplina fundamental tanto para a ação epistemológica, neste ambiente da cibercultura e da arte, onde a informação é uma aparição imediata, expandida, extrovertida, hibridizada ou enxertada numa migração sem fim de hipertextos plenos de múltiplas visibilidades, prenhas de outras que podem procriá-los, multiplicando-os.

Neste sentido, a História da Arte sofre as mutações metodológicas correspondentes às mudanças de percepção e consciência humanas, com a alta tecnologia da informação e telecomunicações. O dilúvio de imagens, suas transposições, deslocamentos, superposições, rapidez e dinamismo impelem a modificações na ciência da História e da História da Arte. Nestas duas últimas décadas, no contexto da cultura atual, a História da Arte, como ciência dos acontecimentos que envolvem o artista, a obra e o receptor, que cada vez mais interage com os outros dois elementos, teve que se defrontar com duas situações bem diferenciadas e cruciais. De um lado se aferrar ao conceito de uma História da Arte linear, em seguimento de fatos e idéias do passado, recuado ou recente, foi definida como disciplina sem

---

<sup>1</sup> ARGAN, Giulio Carlo. *Guia da História da Arte*. p.14

<sup>2</sup> ARGAN, Giulio Carlo. *História da Arte como História da Cidade*. p.13

<sup>3</sup> Idem.

<sup>4</sup> BIRD, John. On Newness, Art and History: Reviewing Block 1979-1985. In: REES, A.L.; BORZELLO, F. *The New History of Art*. London. Camden Press, 1988. p. 33 et seq.

importância, num momento cultural em que o presente e o aqui e agora predominam. O seu conteúdo relativo ao passado parece de pouca relevância, Baudrillard afirma que a História está sendo submetida por um “revisonismo histórico” que parte do presente para recontar o passado submetido ao foco do presente.<sup>5</sup> Esta inadequação de que é acusada a História está vinculada à grande transformação da sensibilidade do tempo. Segundo Bindé, a complexidade e a crise de representação são os elementos característicos do estado contemporâneo da cultura, onde emerge o chamado mal-estar pós-moderno, e decorre em primeira instância da perda do tempo real. Considera a globalização acelerada que enfatiza o princípio de complexidade, ressaltado há mais de três séculos por Blaise Pascal, matemático, pensador e místico. Este afirma ter a certeza de que o todo está contido nas partes, nos fragmentos que constituem o mundo e, ao mesmo tempo, tem a outra certeza de que jamais poderia abarcar o todo. Nas duas últimas décadas, a fractalidade intelectual e fractalidade subjetiva aumentam sua relevância, atadas à aceleração da globalização.

O reverso, ou a outra face da Complexidade é a crise da representação, que envolve a arte, a história e o mundo moral. No que tange à história, a crise da representação histórica decorre da emergência da idade dos simulacros, segundo Canetti e Baudrillard, a história teria deixado de ser real, sem que ninguém tivesse percebido. Baudrillard trata de forma radical afirmando ser um crime fala, por isso mesmo, de um crime perfeito, pois considera a morte ou desaparecimento do real ou seu extermínio no simulacro.<sup>6</sup>

Não apenas a questão do simulacro parece contribuir para a crise de representação. A aparição do tempo mundial, provido pela globalização, segundo Zaïdi, desde a metade dos anos 80, a aliança entre a informática e as telecomunicações desembocaram no que ele denominou de revolução do tempo real. Motivada pela fusão de atividades, desencadeou-se uma formidável aceleração do tempo, surgindo o tempo mundial, como assim é denominado por Zaïdi, de características de mutilação da história, onde desaparece a noção de tempo de longo prazo, que regia o dia a dia das culturas, bem como a ciência da história, com o sentido de finalização e, a própria idéia de finalidade e de projeto, abrangendo esquemas de dimensão utópica que parecem se esfumar.<sup>7</sup> Predomina o tempo mundial de curto prazo, o dos mercados financeiros, o da urgência da sociedade de comunicação generalizada, de opções ou decisões imediatas e operacionais. Esta urgência do tempo mundial significa o risco do desaparecimento da História – da “flecha do Tempo”. A ocultação do futuro em proveito de um eterno presente, que seria sempre recomeçado, tem graves conseqüências, como a perda de referenciais locais.

Trata-se de um verdadeiro paradoxo, no momento em que as ciências de ponta reintroduzem a “flecha do tempo”, na descrição da natureza e do mundo, a mundialização exclui o tempo do universo humano, gerando a crise do mal-estar contemporâneo.<sup>8</sup>

Importante ressaltar que o futuro é mais, muito mais que o passado, ele é o tempo fundamental da consciência histórica. O nascimento da História, como momento religioso, ou sua invenção, segundo Bindé, propõe *um devenir* irreversível, não um ciclo de eterno recomeçar, ao contrário, enfoca um fim sempre diferenciado do início. A História cresce, ou se processa num tempo de utopia, de profecia, ou de espera, da projeção no futuro, transcendente ou secular. Na idade do tempo mundial, da “instantaneidade do real,” a crise da representação histórica culmina na crise do *avenir*: uma crise do sentido, da finalidade, do destino comum.<sup>9</sup>

No campo específico da História da Arte, ante este quadro crítico da própria História, com que se tem de defrontar, ao atuar na cibercultura, deve-se estar consciente da tarefa de gerar uma História que

<sup>5</sup> BAUDRILLARD, Jean. *The Illusion of The End*. Stanford: Stanford University Press, 1994. p.14.

<sup>6</sup> BINDÉ, Jérôme. Complexité et Représentation. In :MENDES, Candido (org.) *Représentation et Complexité*. Rio de Janeiro: Educam/Unesco/ISSC, 1997. p. 20-30.

<sup>7</sup> LAÏDI, Zaki. Globalisation et Universalité. In: Mendes, Candido (org) *Représentation et Complexité*. Rio de Janeiro : Educam/Unesco/ISSC, 1997. p. 238-242.

<sup>8</sup> BINDÉ, Jérôme. Op. cit. p. 23.

<sup>9</sup> Ibidem. p. 24.

nasce entre planos, tanto material, de espaço e tempo real, como virtual, e de espaços e tempos indeterminados. A ambivalência entre registro, que fixa o dado, e a extroversão fluida e instável que se reorganiza e faz iluminar novas relações entre estes ou novos saberes e percepções, em um crescendo contínuo, deve ser administrada com rigor da ciência da História. De fato, abrindo significados a ser comunicados, segundo o fluxo e a conectividade na rede, se não houver uma metodologia e decorrentes estratégias para operá-las, existe o grave perigo de converter-se em novelas de arte e de artistas. Estas reflexões se integram à condição da cultura pós-moderna, debatendo-se entre a fractalidade intelectual, apreçoada por Maffesoli e a complexidade das informações, e as grandes modificações do sentido de espaço e tempo. Com a finalidade de indicar novas formas do pensamento para conviver com essas mudanças, Edgard Morin fundou e preside a Commission de la Pensée Complexe, em 1998, tentativa de configurar a razão mediante uma fractalidade intelectual, segundo Michel Maffesoli. A tônica da complexidade e da fractalidade do mundo contemporâneo levou Morin a propor, como missão do século XXI, a de religar conhecimentos, concebendo uma nova forma de educação. A instauração de uma cultura digital, no mundo atual, com suas novas formas de pensar, sentir e educar, é assinalada também por Lévy. Ante o dilúvio de informações, por ele comparado a um dilúvio eterno, armando um oceano sem fundo e sem praia, ilimitado, – o ciberespaço. Necessário é interagir no ciberespaço; ao que diz Lévy, embarcados nas arcas que vagam no ciberespaço, este mar-oceano tão misterioso, pouco revelado, com seus monstros, abismos e tempestades, com o mesmo denodo que os navegadores ibéricos navegavam em suas cascas de nozes, das caravelas, no “grande mar-oceano.”<sup>10</sup>

A simples constatação destes processos da globalização e decorrências –complexidade e crise da representação, não é suficiente para o embasamento de um procedimento de pesquisa da História da Arte, na cibercultura. Na verdade se constituem em preciosos indicativos das dificuldades com que luta o campo da História e da História da Arte, na sociedade informacional. No mundo de paradoxos, como é o atual, pode-se avaliar o paradoxo da História da Arte e a Cibercultura. De fato, ao mesmo tempo, em que os pensadores acima citados alertam sobre a situação crítica da História e a desapareição da “flecha do tempo” pela alteração do tempo real e conseqüente crise de representação, reverso da situação de complexidade envolvendo a arte, a história, outras vozes vem reabilitar a História de forma contundente: de ciência frágil para ciência dialética de todas as ciências.

À luz desta reflexão seria de considerável importância citar o pensamento, proveniente da semiótica lingüística, mas de tradição peirciana, biológica e médica – entendida de forma ampla, como experiência humana da natureza. O método dos historiadores de criar saber, significados, reduzido a sua essencialidade dos elementos lógicos consiste no método conjetural, no caso historiadores da arte, envolvendo em seqüência: observação/abdução (quebra-cabeça, meditação, idéias novas, intuições); o segundo momento seria conclusão/dedução (deduções, modelagem criativa) e o terceiro momento a indução (inferências, conclusões testadas e corrigidas), que introduzem novas deduções, que por sua vez incidem em induções e assim por diante.

Segundo J. Deely, na experiência, os três elementos lógicos se interpenetram e desenvolvem uma espiral sem fim, no percurso ilimitado da hermenêutica, e da compreensão humana. Este pensamento, proveniente da semiótica, parece ser uma contribuição importante para uma reflexão relativa à possibilidade de um princípio constante, metodologicamente válido para a pesquisa em História da Arte. Supera a dicotomia da lógica tradicional entre a dedução e a indução, entre o objetivismo e o subjetivismo. Ao inserir a abdução, cria-se uma tricotomia de elementos lógicos no mesmo modo de raciocínio do pensamento do historiador, atribuindo a este uma importância similar ao papel desempenhado nas descobertas científicas e diagnoses médicas. Este método se caracteriza por se desencadear a partir de situações de intuições e adivinhações, que não devem ser tomadas como arbitrarias, ao contrário, o que aparentemente podem ser considerados como pequenos detalhes, são estes precisamente os signos de relações prováveis entre os dados.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999. p. 24.

<sup>11</sup> WILLIAMS, Brooke. *Uma década de debates: História e Semiótica nos anos 80*. São Paulo: FACE – *Revista de Semiótica e Comunicação*, v. 3, n. 1, jan. / jun. 1990. p. 18-19.

Na verdade, o historiador William J. Bouwsma, em 1981, e o semiótico Deely refletiram sobre o processo da antropossemiótica. De fato, a semiótica não se reduz a um processo de fisiologia cerebral médica, mas acontece num ser humano vivo, em um determinado tempo e espaço. Ora conhecer o mundo num tempo em movimento significa memorizar e pensar o mundo num *continuum* de convocação do que foi memorizado, é exatamente o que faz a História. Ou como Williams explica, a partir da tese de Bouwsma da importação de semiótica para dentro da disciplina História segundo uma “compreensão da História como sendo precisamente a transmissibilidade antrossemiótica da cultura, na qual os seres humanos não são meramente produtos, mas também agentes da cultura ou “significado” e, daí produtores criativos de signos e sistemas sógnicos”<sup>12</sup>: Esta situação que atribui toda relevância à História *tout court* é reafirmada por Deely, que constrói a espiral abdução, que se desenvolve, na mesma linha, do modo lógico ou movimento de pensamento, que é próprio da História, alcançando-a à condição de Ciência Dialética de todas as Ciências.

Esta espiral abdução, que se desenvolve pela ação da hermenêutica, tem como ponto de partida uma abdução, que recai a uma dedução, que por sua vez leva a uma indução e assim ilimitadamente.

No caso da História da Arte, configura-se como a ciência dialética da pesquisa em arte. Esta articulação de pensamento lógico foi tomada como princípio metodológico para a pesquisa de História da Arte na Cibercultura, em abordagem contemporânea de objetos de arte da coleção do MAC-USP do século XX e XXI. Seguindo uma metodologia transdisciplinar, ante a complexidade do pensamento científico atual, o projeto “Acervo do MAC on-line”, apoiado pelo CNPq e o produto desta pesquisa: “Arte do Século XX e XXI Visitando o Mac na Web” tem, já elaborados, 387 páginas de hipertextos, no site do MAC-USP: [www.mac.usp.br/projetos/seculoxx](http://www.mac.usp.br/projetos/seculoxx), composto de sete módulos: Módulo I: Modernismo e Vanguardas Europeias; Módulo II: Modernismo Brasileiro e Modernidade; Módulo III: Abstracionismos e Internacionalização das Artes Anos 50; Módulo IV: Politecnomorfias - Anos 60; Módulo V: Arte Conceitual, Instalação e Mídias – Anos 70; Módulo VI: Pintura e Escultura Pós-Moderna – Anos 80; Módulo VII: Principais Tendências Atuais: Arte e Tecnologia, Arte Pública e Hibridismos – Anos 90.

Para uma pesquisa sistemática da coleção do acervo do MAC-USP, por exemplo, as obras são fontes geradoras, de reconstrução da História da Arte dos séculos XX e XXI, evita-se o mero arrolamento e listagem de verbetes dos catálogos *raisonnés* e potencializa-se a visibilidade e percepção cognitiva do patrimônio para a comunidade ou comunidades em sentido planetário, do ciberespaço. Evidentemente para esta pesquisa criou-se uma metodologia diferenciada, que se caracteriza pela transdisciplinaridade.

De fato, o escopo da pesquisa está imerso no contexto marcado pelas tecnologias da informação, que vem alterando profundamente a sociedade e a cultura desde há três décadas, criando de forma incessante e dinâmica novas relações com o saber, a sensibilidade e a educação, como afirma Candido Mendes.<sup>13</sup> De forma conseqüente, o desenvolvimento do projeto de pesquisa de História da Arte embasa-se nesta situação histórica de um novo paradigma tecnológico, inserindo-se na Cibercultura.

Com a consciência das ambigüidades no plano do ciberespaço, bem como da ausência total de estabilidade neste domínio, o projeto de pesquisa opera instrumentado por lógicas não clássicas, como define René Berger, fora da tradição aristotélica, no momento de transformação de sistemas de pensar e de comunicar<sup>14</sup>, assinalando-se os *insights*, as conjecturas, integradas a processos lógicos de dedução e indução. Converte-se para a metodologia, elementos lógicos próprios da Web, como a lógica de rede, definida por Castells. Atualmente, as tecnologias agem sobre a informação, contrariamente ao que sucedeu nas revoluções tecnológicas anteriores, como assinala Castells, sendo esta a primeira e essencial característica da sociedade em rede. A segunda característica seria a grande penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias, sendo a informação uma parte integral de toda atividade humana, moldada mediante o meio tecnológico; em terceiro lugar, a existência da lógica de redes adaptada a uma

<sup>12</sup> WILLIAMS, Brooke. Op. cit. p. 13-14.

<sup>13</sup> MENDES, C. Représentation et Compléxité à l’Agenda du Millenium. Rio de Janeiro, Educam/Unesco/ISSC, 1997.

<sup>14</sup> BERGER, René. Da Pré-História à Pós-História, Emergência de uma Trans-Cultura. In: DOMINGUES, Diana. A Arte no século XXI. A humanização das Tecnologias. São Paulo: Fundação Ed. UNESP, 1997. p. 177.

complexidade de interação e a modelos imprevisíveis, resultantes do poder criativo e desta mesma interação; ainda o sistema de redes embasado na flexibilidade, reversibilidade e reorganização de componentes<sup>15</sup>. O tempo atual, sob o paradigma da sociedade de tecnologia informacional, emerge uma sociedade de rede que, segundo M. Castells, são espaços ocupados por fluxos de informação. Nesta conjuntura, em lugar de hierarquização existem associações de conceitos, predominando a conectividade, em dinâmica de ajustes, seguindo a lógica de redes<sup>16</sup>. Ao operar este projeto de pesquisa "Acervo do MAC on-line" o seu resultado, "*Arte do Século XX e XXI: Visitando o MAC na Web*", espelha-se na dinâmica da lógica de rede.

O produto, "*Arte do Século XX e XXI Visitando o MAC na Web*", arquitetado neste domínio e instrumentado pelos hipertextos ou hiperdocumentos, reconfiguráveis e fluídos, abre campo para emergir novas relações de saber, de perceber e sentir a coleção do MAC-USP. Com efeito, desta forma movimentam-se induções e deduções, outras ilações, relativas à coleção, que tem ancorada, em suas obras, a arte do século XX e XXI. Na medida em que os conhecimentos podem ser explorados ou navegados, ou visitados – textos e imagens - produzidos, em um fluir de informação, que convergem e divergem em múltiplas visões e interpretações do acervo do Museu, o discurso da história da arte do século XX e do nascente século XXI, através das obras e dos artistas participantes da coleção, adquire uma conectividade mais intensa a ponto de se moldar organicamente por um sistema de relações, vínculos, *links*, uma constelação de conhecimentos, que podem de imediato ser visualizadas, através de mapeamentos.

Na página de abertura já se anuncia esta ausência de hierarquia entre artista e sua obra, é assumida uma conectividade maior entre estas duas categorias, ao denominar os Artistas-Autores-Atores a as Obras-Personagens, estas como íntima extensão do Artista-Autor-Ator. A Web, com sua virtualidade, abre uma dimensão mítica de cenário de teatro onde interagem os Artistas-Atores e suas Obras-Personagens, que se acolhem no espaço tempo virtual – arquitetados em cenários históricos artístico dos movimentos, grupos, ateliês. Este saber que se apresenta visualmente, e organicamente tramado nos Mapeamentos, amplia o conhecimento sobre a coleção, oferecendo uma visão galáctica do conteúdo. Como é o caso dos Mapeamentos de vários Módulos: Módulo I – Módulo II – Módulo III – Módulo IV já disponibilizado na Web com cerca de 387 páginas, estando em construção os Mapeamentos dos Módulos V e Módulo VI; e que permite um saber imediato, da trajetória de artistas por diferentes momentos dos séculos XX e XXI.

Nesta análise das áreas de conhecimento envolvidas no projeto de pesquisa em que os resultados se definem como uma epistemologia da coleção, deve-se refletir sobre a natureza patrimonial, museal do objeto de pesquisa – A Coleção do MAC-USP. Entretanto, o papel do museu em conjunção ou conectividade com a Internet gera a possibilidade de uma nova história da arte na Cibercultura.

Neste sentido, o projeto de pesquisa - "*Acervo do MAC on-line - Arte do Século XX e XXI Visitando o MAC na Web*" tem se pautado em fugir de esquemas de fazer catálogos comentados da coleção e colocar como arquivo na Internet, tendo seus conteúdos moldados no suporte tradicional de um catálogo *raisonné* impresso. A reflexão foi direcionada no sentido de que a informática não carregava somente a informação, mas interferia e propunha um novo meio, um novo cenário para a mensagem relativa ao Museu. Haveria que trabalhar, como tem sido feito, com a ambivalência ou a dualidade entre questão da memória, a fixidez dos dados técnicos exatos sobre materiais e medidas de arte, e com os dados objetivos sobre o artista; e por outro lado, com a questão da extroversão do museu, a sua interconectividade interna e externa, as possíveis articulações, ou novas leituras, que iam se revelando como uma ação hermenêutica desencadeada pela pesquisa e altamente dinamizada pela tecnologia.

Neste ponto, revela-se e estabelece-se a relação naturalmente convergente do Museu de Arte com a memória-História da Arte.e o caudal das memórias possíveis e ilimitadas da Cibercultura. Se a História da Arte nos museus desta tipologia desempenha o papel dialético de revelação dos significados dos objetos, porquanto o estudo das peças da coleção, a sua interpretação é um dos princípios

<sup>15</sup> CASTELLS, Manuel. Sociedade em Rede. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1999. v.1. p. 78.

<sup>16</sup> Ibidem. p. 79.

fundamentais da museologia, juntamente com a função de preservação não menos importante é a possibilidade de revelação destes objetos sob a luz de novos saberes e percepções mediante a tecnologia aplicada e instrumentada para a pesquisa de tais objetos. A extroversão contínua para a comunidade planetária é absolutamente fundamental, porque os objetos de uma coleção se não são estudados, interpretados, expostos, perdem seu significado e portanto o apagamento da memória seria a própria morte desses. Portanto a memória que a pesquisa desenvolve é condição *sine qua non* para a própria existência de um museu universitário como o MAC-USP.

Ora, se tivermos como objeto da história da arte uma obra de uma coleção de MAC-USP, em si mesma, em sua existência material, sem a pesquisa própria da história da Arte, que o revela como produto de um tempo, de uma mentalidade e de uma sensibilidade, no *status* de uma criação original, ele é absolutamente neutro, permanecendo no patamar das constatações perceptivas, imerso na inércia do apagamento de significados. O objeto artístico tem a seu favor uma nova história da Arte, não mais a história analítica diretamente relacionada à leitura da obra e suas características formais, estéticas e estilísticas; mas o que está *linkado*, ancorado nele: a projeção do Artista-Autor-Ator compondo a Obra-Personagem, que materializa a sua interpretação sensível de um momento, soma de sua psiquê, mitologia pessoal e histórica. A obra sendo ela mesma uma rede de relações interconexas, no mundo material e simbólico, é um portal para ingressar no seu tempo de aparição e no de seu criador. A pesquisa da coleção do MAC-USP, em processo de finalização concebeu uma História da Arte não só instrumentada pelas tecnologias, mas articulada com a natureza destas, no caso a lógica de redes, que se conjumina com a ação hermenêutica – do método histórico, de pesquisa do significado de Bouwsma e da espiral abductiva de Deely – significativamente incrementada pela tecnologia. Na dialética da visualização, locução e interlocução da coleção com suas obras e artistas e com a comunidade da Cibercultura, à assertiva de Pierre Lévy de que nossos pensamentos são históricos soma-se a reflexão de Hans-Georg Gadamer que leva à consciência de que, com o olhar histórico e o pensar do presente pode-se estabelecer conversações entre a obra e o público em muitos níveis. Ele estabelece a hermenêutica como elemento central do entendimento da linguagem e experiência da arte, o que o levou a afirmar que “a hermenêutica contém a estética”. Gadamer tem como ponto de partida o conceito “a obra de arte nos diz algo”<sup>17</sup>, pois a diversidade de leituras possíveis se viabiliza, segundo o autor, já que a Obra de Arte tem seu próprio presente, podendo presentificar-se em diferentes avatares, nas conversações com o público. Decorrente de todas estas reflexões, a formatação do projeto “Arte do Século XX-XXI Visitando o MAC na Web” na Cibercultura revela-se como uma verdadeira arquitetura imagística: imagens-figuras e imagens-textos; a construir a trama virtual, mítica, a rede, que apresenta a arte do século XX e século XXI, sem perceptíveis limites.

Uma face muito importante da pesquisa da História da Arte na Cibercultura, a partir da coleção do MAC-USP é um objetivo ético-humanista que move a idealização e a condução da pesquisa no MAC-USP, um museu público e universitário. Esta condição implica pontuar a pesquisa por uma injunção ética de princípios de política de cidadania cultural, voltada à ampla acessibilidade e visibilidade da coleção, e as percepções e ao saber relativo a esta, democraticamente oferecidos na rede, aos participantes na Cibercultura.

---

<sup>17</sup> GADAMER, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 1998. p.23

## Referências

- ANDERSON, Perry. *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- ANDERSON, Perry. *As O fim da história: de Hegel a Fukuyama*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.
- BARROS, Anna e SANTAELLA, Lucia (org.). *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco, 2002.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BINDÉ, Jérôme. Complexité et Crise de la Représentation. In MENDES, Cândido (org.). *Représentation et Complexité*. Educam/Unesco/ISSC, 1997.
- CHAUVEAU, Agnés. *Questões para a história do presente*. Bauru, SP: EDUSC, 1999.
- GADAMER, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 1998.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÁÏDI, Zaki. Globalisation et Universalité. In MENDES, Candido(org) *Représentation et Complexité*. Rio de Janeiro: Educam/Unesco/ISSC, 1997.
- MENDES, Cândido. Représentation et Compléxité a l'Agenda du Millenium. In : MENDES, Candido(org) *Représentation et Complexité*. Rio de Janeiro : Educam/Unesco/ISSC, 1997.
- SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leitura de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003 (Rumos Itaú Cultural Transmídia).
- WILLIAMS, Brooke. Uma década de debates: História e Semiótica nos anos 80. São Paulo: FACE – *Revista de Semiótica e Comunicação*, v. 3, n. 1, jan. / jun. 1990.