



XX ENANCIB

21 a 25 Outubro/2019 – Florianópolis

A Ciência da Informação e a era da Ciência de Dados

ISSN 2177-3688

GT- 9 – Museu, Patrimônio e Informação

DO FÍSICO AO DIGITAL: A RECONSTRUÇÃO DAS CINZAS DO MUSEU NACIONAL-RJ

FROM PHYSICAL TO DIGITAL: THE RECONSTRUCTION OF THE ASHES OF THE NATIONAL MUSEUM-RJ

Nicolle Manuelle Bahia Bittencourt - PPGCI/UFPA

CristianBerrío-Zapata - PPGCI/UFPA

Hamilton Vieira de Oliveira - PPGCI/UFPA

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: O que acontece quando um patrimônio deixa de ser tangível? Quais as possibilidades de reconstrução deste? A fonte principal de informação deste patrimônio deixa de ser física, mas a face intangível continua existindo. Ainda que perdas como as sofridas com o incêndio do Museu Nacional/UFRJ sejam irreparáveis, os avanços na tecnologia informática começam a oferecer vias de enxugamento destas perdas, através da modelagem de dados de objetos museológicos. O presente artigo analisa a experiência de *Google Arts&Culture* na reconstrução do Museu Nacional no meio digital em diversas plataformas, que se tornou um dos registros mais importantes desta instituição.

Palavras-Chave: Museus; Patrimônio; Humanidades Digitais; Museu Nacional.

Abstract: What happens when Cultural Heritage cease to be tangible? What are the possibilities of reconstruction? The main source of information for this heritage ceases to be physical, but the intangible face continues to exist. Although losses such as those suffered by the National Museum/UFRJ fire are irreparable, and advances in computer technology are beginning to offer ways to mitigate these losses through the modeling of museum objects data. This article analyzes the experience of *Google Arts & Culture* in the reconstruction of the National Museum in digital media on various platforms, which has become one of the most important records of this institution.

Keywords: Museums; Heritage; Digital Humanities; National Museum.

1 INTRODUÇÃO

O Museu Nacional enfrentou um incêndio de grandes proporções em setembro de 2018. A antiga residência dos Imperadores do Brasil teve grande parte do seu interior destruído, além do acervo de aproximadamente 20 milhões de itens documentados e não documentados. Este incidente é considerado como uma das piores perdas envolvendo uma instituição cultural e a maior tragédia museológica do Brasil. O incêndio era uma ‘tragédia anunciada’ por problemas comuns nas instituições culturais brasileiras. A Instituição, que em junho de 2018 completava 200 anos, era o museu brasileiro com mais peças em acervo. Em 2016, a empresa Google capturou imagens de parte do espaço do museu via *Google Street View*, com o objetivo de disponibilizá-las de forma gratuita na plataforma *Google Arts&Culture*. O projeto chamado “Por dentro do Museu Nacional” se tornou o registro imagético mais completo do museu após o incidente, e foi lançado oficialmente pela Google em dezembro de 2018.

Considerando que a reconstrução na interface digital se tornou a forma mais abrangente e acessível de se conhecer o museu em seu estado antes do incêndio, este estudo tem por objetivo analisar a reconstrução do espaço físico e do acervo do Museu Nacional, focando na ambientação digital disponibilizada na plataforma *Google Arts e Culture*. Além disso, este trabalho também busca discorrer sobre demais exemplos referentes à reconstrução ou digitalização do museu e seu acervo. Trata-se de uma pesquisa descritiva e emprega uma abordagem observacional. Os procedimentos metodológicos se configuram na utilização dos itens disponibilizados nas plataformas através do perfil de um usuário comum seguido de uma reflexão pelo viés museológico e informacional.

Ademais, a possibilidade de desenvolver ambientações, exposições e experiências digitais não pode ser entendida como uma substituição das instituições museológicas, nem uma forma completa de reconstrução delas, que normalmente são submetidas a abandono e a falta de investimento. No entanto, pode nos dar uma luz de esperança sobre uma alternativa de conservar a memória destas instituições.

2 O MUSEU NACIONAL

Sendo chamado primeiramente de Museu Real, o Museu Nacional foi fundado em 1818 pelo Rei Dom João VI, tendo sua localização inicial no Campo de Sant’Anna e sido

idealizado como uma das formas de incentivar a pesquisa no reinado. A mudança para a antiga casa dos Imperadores do Brasil, conhecida como Paço de São Cristovão, ou Palácio da Quinta da Boa Vista, aconteceu em 1892, com reabertura apenas em 1900. A Universidade do Brasil (atual Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ) assumiu a administração do museu e o gerenciamento de seu acervo em 1946, como forma de garantir a continuidade da produção de pesquisas e da oferta de cursos de pós-graduação. Foi neste museu que a princesa Leopoldina assinou a Declaração de Independência do Brasil em 1822, e recebeu visita de Albert Einstein em maio de 1925 e Marie Curie em agosto de 1926 (GLOBO, 2018).

De acordo com Vieira e Bianconi (2007) o Museu Nacional abrigava as maiores coleções científicas da memória nacional no campo da História Natural, além de atuar como um centro de atividades culturais, científicas e profissionais. Andrade (2018) complementa que o Museu Nacional foi construído aos moldes dos museus europeus de história natural, e abrigava diversas coleções científicas, bibliotecas, arquivos, laboratórios e o espaço expositivo. Ali, de acordo com o autor, em 1824, foi inaugurado o primeiro laboratório químico do Brasil. Santos (2000), que classifica o Museu Nacional como eclético, caracteriza esta diversidade e a combinação das coleções em duas categorias e salienta o silêncio sobre a população negra: objetos de antigas civilizações; além de uma representação romântica da natureza e da população nativa. Para a mesma autora, nos primeiros anos de existência do museu, procurou-se representar o Brasil do ponto de vista europeu: “O Império brasileiro procurou legitimar-se por meio do elo com a tradição europeia e esta tentativa pode ser observada na constituição do acervo do Museu Nacional.” (SANTOS, 2000, p. 283).

3 MUSEU E INFORMAÇÃO

Para Cavalcanti e Tucherman (2010), os museus são locais privilegiados pela possibilidade de analisar a construção da identidade social por meio das especificidades locais, além da descoberta e utilização da ciência e da tecnologia. O Estatuto Nacional dos Museus considera a pesquisa como parte fundamental das ações desenvolvidas em todas as áreas dos museus. “Os objetos constituídos em coleções, dentro de um espaço museológico, passam, assim, a cumprir papéis específicos, no interior de um sistema que lhes é próprio e que precisa ser analisado como tal.” (SCHAWRCZ e DANTAS, 2008, p. 126.).

Cury (1999) traz o entendimento de que o museu tem a capacidade de dar sentido às coisas, sob o olhar seletivo da poesia. Considera que a informação envolta de poesia dá o

valor à coleção museológica, e que acervos como o do Museu Nacional não possuem uma importância apenas cultural; eles são fontes permanentes de pesquisas históricas, biológicas e antropológicas, dentre outras. Já Guarnieri (2010) associa a relação Homem-Objeto com a forma de comunicar de um museu, que se dá principalmente por meio das exposições. Uma exposição pode ter sua ideia embrionária em vários campos do conhecimento, sendo o único critério a necessidade de um interesse do público. A informação de um museu precisa ser de acesso livre a todos, tornando a comunicação essencial neste processo tanto em relação aos acervos artísticos quanto aos científicos. Para Cavalcanti e Tucherman (2010) arte e ciência sempre tiveram uma influência mútua, tendo a primeira a capacidade de transmitir emoções, e a ciência as possibilidades de construir um futuro vitorioso sobre as ditas condições do presente.

O Museu se torna assim um espaço de conexão do presente com o passado em que se almeja o futuro. “Se existe a necessidade de proteger o passado para contar aos homens de hoje as novas formas de arte, também não devemos descurar outros instrumentos de diálogo entre culturas: especificamente a informação.” (SILVA GRAÇA; COELHO; et al., 2016, p. 71). A tecnologia, dentro de um espaço museológico, aparece para o público em forma de interatividade, auxiliando a mudança dos papéis de um visitante passivo para um visitante ativo, parte da exposição, e apresentando a informação de diversas formas para este. Sebastian Bosch (1999), por sua vez, tendo como ponto de partida a ação do museu, entende que todo objeto pode ser considerado documento devido ao seu potencial de portar informação sobre o homem e seu entorno cultural; assim sendo, cada documento passa por cinco processos dentro do ambiente museológico: a seleção, a identificação, análise, o armazenamento e a difusão. Já para Chagas (1994) os objetos só atingem a condição de documento quando os homens lançam um olhar interrogativo para eles.

4 AS DIGITALIZAÇÕES DO MUSEU NACIONAL E O PROJETO POR DENTRO DO MUSEU NACIONAL

A plataforma *Google Arts&Culture* foi lançada em 2016 como uma forma de dar as pessoas a oportunidade de explorar exposições de todo mundo via internet, trazendo não só apenas imagens, mas informações e histórias relativas às suas diversas culturas (GOOGLE, 2019). O projeto utiliza a tecnologia do *Google Street View*, que faz a digitalização de ruas e espaços públicos. Quando o usuário acessa o site da plataforma encontra diversas

XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019
21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC

exposições, domundo inteiroou de espaços históricos, como a exposição que conta o caminho da Inteligência Artificial, chamada “25 *momentsthathavedefined AI*” e construída como uma linha do tempo. A ferramenta ‘explorar’ no site do *Google Arts&Culture* mostra vários tipos de digitalizações e projetos como: *ArtCamera*, que possibilita a visualização em alta definição de obras de arte; Vídeos com visualização de obras e espaços em 360 graus; e a aplicação do *Street View* em tours em locais de sítios histórico-culturais.

Na plataforma Youtube é possível encontrar o vídeo de apresentação do *Google Arts&Culture* chamado ‘*Google Arts&Culture Experiments*’ de novembro de 2016, ondeo responsável deste laboratório, Laurent Gaveau, explica que o alvo da plataforma era auxiliar as instituições a compartilhar suas coleções e atingir novos públicos. O projeto era uma experiência onde se encontravam tecnologias emergentes de Realidade Virtual (ou Realidade Aumentada, que consiste em uma realidade construída no meio digital que permite a interação humana através dos sentidos), tentando conectar ao público com o conteúdo, e fornecendo aos museus de novas formas de exibir seu próprio conteúdo, como mostrado por Cyril Diagne, artista de interação digital do Laboratório, no mesmo vídeo.

O projeto da *Google Arts&Culture*, chamado ‘Por dentro do Museu Nacional’ criou um tour de 360 graus pelas salas expositivas, além de trazer imagens específicas de 164 peças e a apresentação “Redescubra a coleção antes do incêndio de 2018”. Em total foram criadas nove exposições por meio da plataforma, disponíveis até o presente momento. Todo o projeto foi feito com a parceria do Museu Nacional, a UFRJ e a Google, procurando apresentar a história do mais antigo museu de história natural do Brasil, além de mostrar os planos do diretor do museu Alexander Kellner para o futuro: “É importante ressaltar que o Museu Nacional, apesar de ter perdido uma parte significativa do acervo, jamais perdeu a capacidade de gerar conhecimento.” (GOOGLE ARTS & CULTURE, 2019)¹. As exposições virtuais são guiadas por áudios e contam com a curadoria dos pesquisadores do próprio museu. Aproximadamente 60% dos espaços que eram de visitaçãodo Museu Nacional antes do incêndio foram digitalizados por meio da plataforma, além disto, o gerente global da desta, Chance Coughenour, informou que o *Google Arts&Culture* já permite o acesso de 60 instituições brasileiras de forma virtual (NITAHARA, 2018).

¹GOOGLE ARTS & CULTURE. **Por dentro do Museu Nacional**. Acesso em: 23/03/2019. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/project/museu-nacional-restoration?hl=pt-BR>>

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019
21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

A digitalização do Museu Nacional não era, todavia, o único projeto que envolvia a instituição com processos de digitalização. Já existia o projeto do Instituto Nacional de Tecnologia, idealizado por Sergio Kungland de Azevedo, denominado “Projeto de Geração de Imagens Digitais das Coleções do Museu Nacional”. De acordo com Oliveto (2018) o projeto foi iniciado em 2007 e tinha como meta digitalizar as coleções de paleontologia e arqueologia do museu. Não havia passado pela mente de Jorge Lopes, um dos seus executores, que o acervo seria perdido e que a digitalização se tornaria um dos únicos registros do que se foi. A intenção do projeto era fazer réplicas que permitissem o estudo das peças de forma não invasiva. Sendo um dos maiores exemplos o “crânio de Luzia”, o fóssil humano mais antigo encontrado nas Américas, foi uma das peças digitalizadas por este projeto e após o incêndio foi considerado como destruído devido a sua idade e a fragilidade e que seu registro mais precioso era justamente produto do projeto. Felizmente, em outubro de 2018, os pedaços do crânio foram encontrados e as imagens da digitalização serão utilizadas para remontá-lo e para o reconhecimento das partes faltantes.

No Brasil também é possível encontrar precedentes da digitalização de ambientes museológicos, como o projeto denominado “Era Virtual”. Desenvolvido desde 2008, o projeto oferece visitas virtuais a 28 museus e espaços culturais, além de oito exposições temporárias e oito visitas a Patrimônios Culturais Brasileiros. Tendo parceria com a Fundação VALE, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, a UNESCO e a Fundação de Cultura, Lazer e Turismo de Congonhas, o projeto também abarca o desenvolvimento de aplicativos de guias virtuais para celulares e tablets: “Este projeto foi e continua sendo resultado da percepção de que nesta nova era da tecnologia das informações é essencial inovar, rever e reconstruir o modo de promover a cultura.” (PROJETO ERA VIRTUAL, 2019). Registre-se também da Campanha dos alunos do curso de Museologia da UFRJ, para montar um arquivo digital com fotos do Museu Nacional de Rio de Janeiro, enviadas por pessoas do mundo todo.

5 CONCLUSÃO

O volume de informação perdida com a destruição do acervo pelo incêndio do Museu Nacional do Rio de Janeiro nunca poderá ser estimado. Esse evento é um marco que fez o Brasil ser reconhecido mundialmente por um viés museológico negativo, um viés de descaso. No entanto, o Museu Nacional ainda resiste: seu prédio ainda está de pé, e sua

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019
21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

equipe trabalha diariamente para a recuperação do seu acervo e de suas pesquisas. O Museu Nacional não perdeu a sua função básica de informar.

O projeto virtual da *Google Arts&Culture* “Por dentro do Museu Nacional”, complementa esta luta trazendo uma nova forma de difundir um patrimônio que não mais existe. Juntamente com outros projetos realizados no Museu, eles se constituem na sua base de reconstrução informacional e virtual. São imagens de uma ambiência recriada. Testemunham que ao tempo que se tem uma gama de informações perdidas, a ambiência em um espaço virtual pode abrir portas para novas relações entre o tangível e intangível, e facilitar o acesso às instituições museológicas e até as suas coleções perdidas.

Acervos de coleções museológicas digitais sofrem a dificuldade das mudanças das tecnologias, que podem tornar seu suporte rapidamente obsoleto. Porém, a sua maior facilidade é a do acesso. Acervos físicos já não possuem essa facilidade, porém eles possuem a capacidade de ser fonte de informações mais diversas e completas que os acervos digitais. Textura, composição química, a variação de cor pelos efeitos da luz etc., são um universo de informações próprias do acervo físico que o meio digital não alcança a esgotar.

No entanto, graças aos projetos de digitalização, o Museu Nacional e seu acervo continua sendo um local de visitaç o, de pesquisa, de entretenimento. Mesmo que sua casa e seus componentes físicos tenham virado cinza, ele ainda est  de p . Os projetos de digitaliza o de exposi oes e de pe as do acervo podem oferecer muito mais que um simples backup do que se tem fisicamente; eles se constituem em espa os de reprodu o e de experimenta o.   fato que as institui oes museol gicas podem ganhar muito no cumprimento da sua fun o social ao se valerem das possibilidades e potencialidades da modelagem digital de objetos.

REFER NCIAS

ANDRADE, Rodrigo de Oliveira. Para voltar aos velhos tempos – Aos 200 anos, Museu Nacional tenta resgatar seu protagonismo na dissemina o do conhecimento em ci ncias naturais no Brasil. **Revista Pesquisa FAPESP**, n. 267, S o Paulo. Maio 2018.

BLOG DO GOOGLE BRASIL. **Sua dose di ria de cultura: Apresentamos o Google Arts&Culture**. 19 jul. 2016. Dispon vel em: < <https://brasil.googleblog.com/2016/07/sua-dose-diaria-de-cultura-apresentamos.html>> Acesso em: 23 mar. 2019.

XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019
21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC

BOSCH, Sebastián. Consideraciones Teóricas para la Museología, el patrimonio intangible y la identidad cultural. **VIII Encontro Regional do ICOFOM LAM 99**. Centro UNESCO/CORO – Venezuela. 1999. p. 42 – 50.

CAVALCANTI, Cecília C. B.; TUCHERMAN, Ieda. Museus: dispositivos de curiosidades. **Comunicação, mídia e consumo**, vol. 7, n. 20. São Paulo: Novembro, 2010. p. 141-156.

CHAGAS, Mário de Souza. Em busca do documento perdido: a problemática da construção teórica na área da documentação. **Caderno de Museologia**, n. 2. 1994. p. 29-48.

CURY, Marília Xavier. Museu, Filho de Orfeu, e Musealização. **VIII Encontro Regional do ICOFOM LAM 99**. Centro UNESCO/CORO – Venezuela. 1999. p. 50-55.

GLOBO. **Museu Nacional, o mais antigo do país, foi residência de rei e imperadores**. 03 set. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2018/09/03/museu-nacional-o-mais-antigo-do-pais-foi-residencia-de-rei-e-imperadores.ghtml>> Acesso em: 19 jul. 2019.

GOOGLE ARTS& CULTURE. **Museu Nacional do Brasil**. 2018. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/project/museu-nacional-brasil?hl=pt>> Acesso em: 23 mar. 2019.

_____. **Por dentro do Museu Nacional**. 2018. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/project/museu-nacional-restoration?hl=pt-BR>> Acesso em: 23 mar. 2019.

_____. **O que está por vir para o Museu Nacional? A história do mais antigo museu de história natural do Brasil e os planos do diretor Alexandre Kellner para o Futuro**. 2018. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/theme/tAJiRqzzmenIIQ>> Acesso em: 23 mar. 2019.

Google Arts&CultureExperiments. Publicado pelo canal Google. [S.l.:s.n.], 2016. 1 vídeo (2min28seg). 17 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xgnxnmqnR7Y>> Acesso em: 16 jul. 2019.

GUARNIERI, WaldisaRússio Camargo. Museu: uma organização em face das expectativas do mundo atual. In: BRUNO, Maria Cristina Oliveira (org.). WaldisaRússio Camargo Guarnieri: **Textos e contextos de uma trajetória profissional**. Vol. 1. São Paulo: SEC-SP, Pinacoteca do Estado, ICOM, 2010. p. 69-77.

NITAHARA, Akemi. **Tour Virtual mostra exposições do Museu Nacional antes do Incêndio**. 13 dez. 2018. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-12/tour-virtual-mostra-exposicoes-do-museu-nacional-antes-do-incendio>> Acesso em: 16 jul. 2019.

OLIVETO, Paloma. **Arquivos digitalizados do Museu Nacional poderão ser replicados em 3D**. Correio Braziliense: Ciência e Saúde. 09 set. 2018. Disponível em: <<https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e->

XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019
21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC

saude/2018/09/09/interna_ciencia_saude,704777/arquivos-digitalizados-do-museu-nacional-poderao-ser-replicadas-em-3d.shtml>Acesso em: 16 jul. 2019.

POR VIR – Inovações em Educação. **Google lança tour virtual pelo Museu Nacional antes do incêndio**. Publicado em: 18/12/2018. Acesso em: 23/03/2019 Disponível em: <
<http://porvir.org/google-permite-tour-virtual-pelo-museu-nacional-antes-do-incendio/>>

PROJETO ERA VIRTUAL. Acesso em: Disponível em: <http://eravirtual.org/>

REVISTA GALILEU. **Crânio de Luzia é encontrado entre os escombros do Museu Nacional**. Publicado em: 19/10/2018. Acesso em: 20/03/2019. Disponível em:
<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/10/cranio-de-luzia-e-encontrado-entre-os-escombros-do-museu-nacional.html>

SANTOS, Myriam S.. Os museus Brasileiros e a constituição do imaginário nacional. **Soc. estado**, v. 15, n. 2 Brasília: Dezembro, 2000. p. 271-302.

SCHWARCZ, Lilia Mortitz; DANTAS, Regina. O Museu do Imperador: quando colecionar é representar a nação. **Revista do IEB**, n. 46. Fevereiro 2008. p. 123-164.

SILVA GRAÇA, Ana Catarina; COELHO, Ana Júlia; *et al.* O curador- da arte à informação. **Revista Científica Ciência em Curso**. cient. ci. em curso, Palhoça, SC, v. 5, n. 1, p.67-78, jan./jun. 2016.

VIEIRA, Valéria; BIANCONI, Maria Lucia. A importância do Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro para o ensino não-formal em ciências. In: **Ciências & Cognição**, v. 11. Rio de Janeiro: 2007, p. 21 – 37.