



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciências
Escola Superior de Desenho Industrial

Clara de Souza Rocha Meliande

**Design à mostra:
o projeto de museus temáticos**

Rio de Janeiro
2013

Clara de Souza Rocha Meliande

Design à mostra: o projeto de museus temáticos



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design, teoria e crítica.

Orientador: Prof. Dr. João de Souza Leite

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CTC/G

M522 Meliande, Clara de Souza Rocha.

Design à mostra: o projeto de museus temáticos / Clara de Souza Rocha
Meliande. - 2013.
200f. : il.

Orientador: João de Souza Leite.

Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro,
Escola Superior de Desenho Industrial.

1. Design - Teses. 2. Exposições - Teses. 3. Museologia - Teses. 4.
Cenografia - Teses. 5. Museus - Teses. I. Leite, João de Souza. II.
Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho
Industrial. III. Título.

CDU 7.05:061

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Clara de Souza Rocha Meliande

Design à mostra: o projeto de museus temáticos

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Área de concentração: Design, teoria e crítica.

Aprovada em 08 de julho de 2013.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. João de Souza Leite (Orientador)
Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ

Prof. Dr. Washington Dias Lessa
Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ

Prof. Dr. Agnaldo Aricê Caldas Farias
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP

DEDICATÓRIA

Ao Luiz, por tudo e mais um pouco.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de alguma forma participaram desse longo projeto. Aos meus pais e minha irmã, por todo incentivo, ajuda, força e amor.

Ao Luiz, aquele que me fez ter vontade de tentar essa aventura, por todo o companheirismo e dedicação.

Aos colegas e professores do PPD ESDI, pela troca e generosidade.

Ao meu orientador, João de Souza Leite, por me acolher e me guiar.

Às pessoas que contribuíram oferecendo seu tempo e conhecimento para melhorar esse trabalho, em especial: Anamélia P. Lima (Museu da Língua Portuguesa), André Stolasrki, Antonio Carlos de Moraes Sartini (Museu da Língua Portuguesa), Carla Marins, Jair de Souza, Lidia Kosovski, Luiz Arbex, Marina Kosovski, Rita Sepúlveda, Zaven Paré.

Aos amigos que sempre dão força, Paula de Paoli e Tania Grillo.

RESUMO

MELIANDE, Clara de Souza Rocha. *Design à mostra: o projeto de museus temáticos*. 2013. 200f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

O objetivo desse trabalho é compreender como o design é utilizado no espaço expositivo para construir contexto, conteúdo e linguagem. Entender quais estratégias são usadas para projetar ambientes atraentes à visitação em vista a proporcionar experiências coletivas e individuais, contemplativas, espaciais (imersivas), sensoriais e interativas. Para tal analisamos a mudança do papel dos museus ao longo do tempo e montamos um panorama das instituições museológicas no Brasil nas últimas décadas. Seleccionamos padrões de exibição instituídos historicamente em termos mundiais, já que o Brasil sofreu enorme influência cultural da Europa e dos Estados Unidos. Estabelecemos uma base de conceitos que envolvem a linguagem do projeto de exposições e museus temáticos, considerando aspectos como formas de aprendizagem do público, comportamento deste em relação ao objeto exposto, produção de conteúdo, produção de sentido, escolha de linguagem, intencionalidade, construção de experiência, mediação e interface. Analisamos como estudo de caso, o projeto de dois museus temáticos contemporâneos, o Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol, com a intenção de construir uma crítica ao projeto espacial-visual, entendendo as relações estabelecidas entre os objetos (previamente existentes ou projetados – produtos, textos, imagens, vídeos), a forma como eles são expostos e as características do local escolhido para abrigar a exposição.

Palavras-chave: Design de exposição. Museografia. Cenografia de exposições. Museus temáticos.

ABSTRACT

The aim of this work is to understand how design is used in exhibitions for building context, content and language. Understand which strategies are used to project environments that are attractive to visitors in order to provide individual and collective, contemplative, spacial (immersive), sensorial and interactive experiences. For these we analyzed the changing role of museums throughout the time and set up an overview of museum institutions in Brazil in the last decades. We have selected historically established exhibition display standards that spread globally, since Brazil has undergone enormous cultural influence of Europe and the USA. Also, we have established a background of language concepts at the base of exhibition projects and thematic museums, considering aspects such as the way public learns, public behavior in relation with an exposed object, content production, production of meaning, choice of languages, intentionality, experience building, mediation and interface, among other things. As a study case, we have analyzed two contemporary thematic museums (Museu da Língua Portuguesa and Museu do Futebol), trying to build a critical view to the visual-spatial project, understanding the relations between objects (pre-existing or projected - products, texts, images, videos), the way they are exposed and the characteristics of the site chosen to host the exhibition.

Keywords: Exhibition design. Museology. Exhibition scenography. Thematic museums.

LISTA DE FIGURAS

Gráfico 1	Linha temporal do salto do ano de fundação dos museus brasileiros.....	37
Gráfico 2	Porcentagem de museus segundo função original da edificação.....	38
Tabela 1	Quantidade de museus implantados nos últimos 10 anos - por região..	42
Figura 1	The National Gallery (1886), Londres.....	50
Figura 2	Exposição futurista “0,10”, (1915)	53
Figura 3	Primeira Mostra Internacional Dadá (1920), Berlim.....	54
Figura 4	Kurt Schwitters, <i>Merzbau</i> (1923), Hanover.....	55
Figura 5	El Lissitzky, <i>Abstract Cabinet</i> (1927/28), Hanover.....	57
Figura 6	El Lissitzky, Detalhe do painel de <i>Abstract Cabinet</i> (1927/28), Hanover...	58
Figura 7	Marcel Duchamp, <i>Exposition Internationale du Surréalisme</i> (1937), Paris..	60
Figura 8	Marcel Duchamp, <i>First Papers of Surrealism exhibitions</i> (1942), NY.....	61
Figura 9	Marcel Duchamp, <i>Exposition Internationale du Surréalisme Eros</i> (1959), Paris	61
Figura 10	Marcel Duchamp, <i>Boîte-en-valise</i> , (1938-42).....	62
Figura 11	Frederick Kiesler, <i>L+T System</i> (1924), Viena.....	63
Figura 12	Frederick Kiesler, <i>Surrealist gallery</i> (1942), Nova York.....	64
Figura 13	Frederick Kiesler, a <i>Abstract gallery</i> (1942), Nova York.....	65
Figura 14	Quarto onde o Presidente Getúlio Vargas se matou, Museu da República, Rio de Janeiro.....	89
Figura 15	American Museum of Natural History - Nova York. Cenas de habitats naturais de rinocerontes pretos.....	89
Figura 16	<i>Hall</i> do Centro Cultural Banco do Brasil, exposição Surrealista (2001)..	90
Figura 17	Exposição <i>Massive Change</i> , inaugurada em 2004 e em circulação.....	91
Figura 18	Exposição “Impressionismo - Paris e a Modernidade” (2012), CCBB-RJ	93
Figura 19	American Museum of Natural History – Nova York. Cenas de habitats naturais de gorilas, avestruzes e de um ancestral humano.....	94
Figura 20	Museu da Língua Portuguesa, vitrine com exemplares de objetos que tiveram seus nomes estrangeiros incorporados na língua portuguesa.....	96
Figura 21	Planta do andar térreo da Galeria Uffizi - Florença.....	101
Figura 22	Os esquemas exemplificam possibilidades de configurações espaciais que criam narrativas lineares.....	102
Figura 23	Interior e fachada da Neue Nationalgalerie - Berlim.....	104

Figura 24	Fachada e interior do Museu Guggenheim NY.....	105
Figura 25	Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “esquema em leque” e “percurso múltiplo”	106
Figura 26	Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “peças estelares” e “mapa indicativo”.....	106
Figura 27	Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “esquema radial” e “áreas de afinidade”.....	107
Figura 28	Frente do Estádio Pacaembú, entrada principal.....	113
Figura 29	Corte transversal – local de instalação do Museu do Futebol.....	114
Figura 30	Vistas da passarela construída para ligar as duas alas onde o museu foi instalado.....	116
Figura 31	Esquema ilustrativo do percurso do Museu do Futebol.....	118
Figura 32	Vista geral do <i>Hall</i> com a instalação Grande Área	119
Figura 33	Novo ângulo da Grande Área , com a escada rolante.	120
Figura 34	Instalação Pé na Bola	120
Figura 35	Sala Anjos Barrocos , projetada em 11 telas de substrato transparente, imagens dos maiores 25 jogadores brasileiros.....	121
Figura 36	Gols , vídeos de 26 personalidades narrando seus gols preferidos.....	121
Figura 37	Instalação Rádios	122
Figura 38	Instalação Exaltação	122
Figura 39	Painel com texto do antropólogo Roberto DaMatta.....	123
Figura 40	Próxima sala do percurso, Origens	123
Figura 41	Sala Heróis	124
Figura 42	Rito de Passagem é uma sala em forma de corredor (e passagem).....	125
Figura 43	Copas do Mundo apresenta em forma de totens, imagens e vídeos sobre cada Copa.....	125
Figura 44	Saída da sala das Copas do Mundo e vista para Pelé e Garrincha	126
Figura 45	Dois estruturas circulares da mesma forma e tamanho homenageiam respectivamente Pelé e Garrincha	127
Figura 46	Número e Curiosidades	128
Figura 47	Dança do Futebol	129
Figura 48	Jogo de corpo	130
Figura 49	Outras vistas de Jogo de corpo e a última instalação, Homenagem ao Pacaembu.....	131

Figura 50	Cinco modelos de mesa de pebolim da sala Número e Curiosidades	138
Figura 51	Exposição de 2008 em homenagem a Bauhaus, “ImpulsBauhaus”.....	139
Figura 52	Entrada e o interior da exposição temporária “Será que foi, seu juiz?” ...	142
Figura 53	Placa sobre Futebol de praia da sala Números e Curiosidades	144
Figura 54	Grande Área: detalhes das fotografias expostas.....	145
Figura 55	Origens: detalhes do diagrama das legendas posicionadas nas laterais das molduras.....	147
Figura 56	Museu do Futebol: Níveis de iluminação por instalação e Mídias utilizadas por instalação.....	151
Figura 57	Fachada do prédio que abriga o Museu da Língua Portuguesa e a Estação da Luz.....	153
Figura 58	Plantas do Museu da Língua Portuguesa: Térreo, 1º Pavimento, 2º Pavimento e 3º Pavimento.....	154
Figura 59	Museu da Língua Portuguesa: Vista do pátio interno que dá acesso ao museu, já tendo passado a catraca.....	156
Figura 60	<i>Hall</i> do terceiro pavimento.....	157
Figura 61	Cena do filme que é exibido no Auditório e seu interior.....	157
Figura 62	Logotipo do MLP criado por Rafic Farah.....	158
Figura 63	Praça da Língua: Imagens de algumas das animações que fazem parte do programa de 20 minutos de duração.....	159
Figura 64	O espaço da Praça da Língua iluminado no momento de transição entre as sessões.....	160
Figura 65	Tela da Grande Galeria	161
Figura 66	Totens em formato de prima com base triangular da instalação Palavras Cruzadas	162
Figura 67	O painel impresso que organiza em forma geneológica as “grandes famílias linguísticas do mundo”.....	164
Figura 68	A Linha do tempo é composta por um painel impresso, balcão, monitores de vídeo, de computador e telas estáticas.....	164
Figura 69	Beco das Palavras: jogo coletivo e interativo que ensina etimologia, ao estimular o visitante a formar palavras através de gestos corporais.....	165
Figura 70	Linha do Tempo: Telas com texto impresso e iluminação <i>backlight</i>	170
Figura 71	Beco das Palavras: palavra sendo formada através dos gestos dos visitantes.....	171

Figura 72	Linha do Tempo: os períodos históricos não são visualmente marcados por unidades regulares de espaço.....	172
Figura 73	A Linha do Tempo: lista de “Textos Literários em Língua Portuguesa no Brasil”	173
Figura 74	Planta do projeto da exposição temporária em homenagem à Clarice Lispector.....	178
Figura 75	Vistas da Sala 1 da exposição de Clarice Lispector no MLP.....	178
Figura 76	Sala 2 da exposição de Clarice Lispector no MLP.....	179
Figura 77	Sala 3 da exposição de Clarice Lispector no MLP.....	180
Figura 78	Sala 4 da exposição de Clarice Lispector no MLP.....	181
Figura 79	Sala 5 da exposição de Clarice Lispector no MLP.....	182
Figura 80	Sala 6 da exposição de Clarice Lispector no MLP.....	183
Figura 81	Museu da Língua: níveis de iluminação por instalação e mídias utilizadas por instalação.....	185

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
CCBB	Centro Cultural Banco do Brasil
CNM	Cadastro Nacional de Museus
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	Comitê Internacional de Museus
MAM	Museu de Arte Moderna
MASP	Museu de Arte de São Paulo
MLP	Museu da Língua Portuguesa
MoMA	Museum of Modern Art - Nova York
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	16
	Objetivo geral	17
	Objetivos específicos	18
	Justificativa	18
	O projeto	19
	O conceito de museu	20
	Organização do trabalho	22
1	SOBRE A MUDANÇA DO PAPEL DOS MUSEUS	27
1.1	Museus modernos em formação: nação e tradição	27
1.2	A passagem de local de encontro e experiência coletiva para espaço de contemplação individual: o templo	29
1.3	O museu como laboratório	31
1.4	Pensando as instituições	32
1.5	Um panorama nacional das últimas décadas	36
1.5.1	<u>Museus e cidades</u>	39
1.5.2	<u>Classificações e auto-classificação dos museus</u>	40
1.5.3	<u>O museu como indústria cultural</u>	43
1.5.3.1	Novas tecnologias, novas experiências?	45
1.5.4	<u>Design de exposições: terminologias</u>	47
2	CONTEXTO HISTÓRICO	48
2.1	Mudanças artísticas, mudanças na exposição	48
2.2	Padrões cromáticos e de exibição no século XIX, início século XX ..	50
2.3	Os salões parisienses e as exposições universais	51
2.4	<i>Mixing it up</i>: obra e espaço	53
2.5	O artista como designer: a exposição como instalação e afirmação artística	56
2.5.1	<u>El Lissitzky</u>	56
2.5.2	<u>Marcel Duchamp</u>	59
2.5.3	<u>Frederick Kiesler</u>	63
2.6	O designer como designer: a sistematização e legitimação de um pensamento projetual	66

2.6.1	<u>O branco e o limpo</u>	66
2.6.2	<u>Definições de moderno</u>	67
2.6.3	<u>Institucionalizações: Escolas e Museus</u>	69
2.7	O designer como artista: o entendimento da intenção e da impossibilidade de neutralidade	71
2.7.1	<u>Design não é:</u>	71
3	DEFININDO CATEGORIAS, CONCEITOS E MODELOS	75
3.1	Situando o campo	76
3.2	O museu como dispositivo (e também a exposição)	82
3.3	Produção de sentido	84
3.4	A experiência singular	86
3.5	O tempo suspenso do museu	87
3.6	<i>Mise-en-scène</i> ou realidade: mundos simulados e site specifics	88
3.7	Contextualizações	91
3.8	Projeto: conteúdo	95
3.9	Composições visuais: tipos de representação	98
4	SISTEMA ABERTO, SISTEMA FECHADO	100
4.1	Restrições do sistema	100
4.2	Ampliações do sistema	103
5	ESTUDOS DE CASO	110
5.1	Questões levantadas	111
5.2	Análise de caso: Museu do Futebol	113
5.2.1	<u>Arquitetura: adaptação do patrimônio material e criação de patrimônio emocional</u>	114
5.2.2	<u>O percurso</u>	117
5.2.3	<u>Discurso em narrativa</u>	132
5.2.4	<u>Interação e novas mídias</u>	136
5.2.5	<u>Atualização do acervo e exposições temporárias</u>	139
5.2.6	<u>Estratégias visuais</u>	142
5.2.6.1	A sinalização como recurso visual.....	142
5.2.6.2	O valor pela acumulação.....	145
5.2.6.3	A desmaterialização das estruturas.....	148
5.2.6.4	Acervo que ganha discurso x discurso que ganha acervo.....	149
5.2.7	<u>Uma caixinha de surpresas? Últimas considerações</u>	150

5.3	Análise de caso: Museu da Língua Portuguesa	152
5.3.1	<u>O prédio</u>	152
5.3.2	<u>O percurso</u>	155
5.3.3	<u>Discurso</u>	166
5.3.4	<u>Interação e novas mídias</u>	168
5.3.5	<u>Estratégias Visuais</u>	171
5.3.5.1	A retrospectiva evolucionista.....	171
5.3.5.2	Envolvimento corporal progressivo.....	174
5.3.6	<u>Atualização do acervo e exposições temporárias</u>	176
5.4	Museu da Língua: últimas considerações	185
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	186
	REFERÊNCIAS	188
	ANEXO 1 - LISTA DE PERGUNTAS DAS ENTREVISTAS	196
	ANEXO 2- MUSEU DO FUTEBOL - TEXTOS INSTITUCIONAIS	
	ENCONTRADOS NO ESPAÇO	197

INTRODUÇÃO

O estudo sobre exposições é vasto em abordagens, sendo dividido basicamente em estudos museológicos, de design de exposições, de arquitetura de museus, de curadoria e de artes visuais. Dentro do universo de pesquisa em design, os estudos costumam se dividir em dois grupos. As exposições (de arte ou temáticas) são comumente usadas como exemplo para se falar de temas como identidade nacional, representação internacional e nacionalismo, dentro do contexto da história do design, deixando em segundo plano questões ligadas à linguagem e ao projeto em si. O segundo posicionamento é descrever práticas da área em termos de procedimentos projetuais, para construir, a partir desse conjunto de dados pragmáticos, regras e manualizações de como expor.

Uma exposição é vista claramente como veículo de um discurso planejado, com determinados atributos, para o reconhecimento do público. Entretanto é raro encontrar pesquisas que analisam ou investiguem como o design, o planejamento do espaço, da circulação, do conteúdo e de experiências contribuem para a construção desse discurso. Qual impacto o espaço e sua configuração geram no visitante? Como o conteúdo é mostrado? Que formas e mídias ele pode alcançar e por quais razões elas são escolhidas? Qual a articulação possível entre os modos de expor e seu conteúdo -- como essa relação afeta o próprio significado da exposição? Como é pensada a materialização de contextos para os conteúdos? E quando o conteúdo é abstrato ou conceitual e materializá-lo vira objeto de projeto do designer?

Uma leitura em especial foi importante para ajudar a recortar minha pesquisa. “Cenário da Arquitetura e da Arte”, de Sonia Salcedo del Castillo, articula questões estéticas com econômicas e políticas, fazendo um panorama internacional e nacional de montagens de exposições. Sendo uma tese de mestrado muito completa, não pretendo de forma alguma repeti-la. Mas percebo oportunidades de diálogo com seu trabalho. Ela analisa exemplos no Brasil de acordo com movimentos e tendências internacionais, de modo que os casos brasileiros são citados como exemplos para articular temáticas maiores. Não existe um debruçamento sobre a cena nacional. Além disso, seu foco não está exatamente nos projetos de exposição, apesar de boas descrições espaciais, sobretudo no caso de exposições históricas como a *Abstract Cabinet*, de Lissitzky para o Landesmuseum, em Hanover em 1927/28 ou a série

Merz de Kurt Schwitters a partir de 1920. Seu recorte se dá em exposições e museus de artes visuais, concentrando sua pesquisa principalmente na questão dos modos modernos de expor.

Gostaria de acrescentar que por ser uma atividade projetual intrinsecamente multidisciplinar, envolvendo o trabalho conjunto de áreas de atuação diversas, assim também foi a pesquisa de referências sobre o assunto. Durante minhas leituras, os assuntos abordados pediam pesquisas em áreas como curadoria, história da arte, artes visuais, arquitetura, design, museologia, antropologia e sociologia. Os livros específicos de design, que abordam as questões de projeto visual, de expografia, em sua maioria não davam conta da abordagem teórica, tendo como característica em comum, se colocar como guias práticos sobre o assunto, mesclando procedimentos projetuais com coletânea contemporânea de projetos – ensinando como o designer deve proceder no projeto, o que ele não deve esquecer de analisar e observar, como ele deve se relacionar com seu cliente ou com o restante da equipe, entre outros tópicos. Os escritores designers que fugiram dessa posição e iniciaram uma formulação de um pensamento teórico mas não necessariamente acadêmico sobre design de exposições foram boas fontes de pesquisa. São eles James Gardner com *Exhibition and display* (1960), Klaus Franck em *Exhibitions - A survey of International Designs* (1961), Larry Klein em *Exhibits: planning and design* (1986), David Dernie com “*Exhibition design*” (2007) e o designer de exposições Philip Huges com o livro “*Exhibition design*” (2010, versão consultada em espanhol – *Disenõ de exposiciones*”).

Objetivo geral

O objetivo desse estudo é compreender como o design é utilizado no espaço expositivo para construir contexto, conteúdo e linguagem. Que estratégias são usadas pelos designers para projetar ambientes atraentes à visitaçã, para proporcionar experiências coletivas e individuais, contemplativas, espaciais (imersivas), sensoriais e de interatividade.

Objetivos específicos

- Analisar a criação e desenvolvimento de instituições museológicas no Brasil na última década, seus perfis e características.
- Analisar a produção contemporânea de design de exposições no Brasil, selecionando projetos de exposições temáticas temporárias ou de longa duração através de entrevista com profissionais atuantes no país que se debruçam sobre essa área de projeto.
- Expor os padrões de exibição instituídos historicamente e os casos mais emblemáticos de desvio destes em termos mundiais, já que o Brasil sofreu enorme influência cultural da Europa e dos Estados Unidos.
- Estabelecer uma base de conceitos que envolvem a linguagem do projeto de exposições temáticas, considerando aspectos como formas de aprendizagem do público, comportamento deste em relação ao objeto exposto, produção de conteúdo, produção de sentido, escolha de linguagem, intencionalidade, construção de experiência, mediação e interface, entre outros aspectos.

Justificativa

Com a chegada do computador pessoal e da internet, criou-se a expectativa de que a produção cultural material seria gradativamente substituída por uma versão virtual. Livros de papel se tornariam raridades. Os acervos de instituições de arte, digitalizados e acessados diretamente da casa das pessoas, diminuiriam drasticamente a frequência de visitação aos museus. No entanto, ao contrário do esperado, os espaços expositivos se multiplicaram nas grandes capitais brasileiras. Nesse processo, reformularam seu papel na divulgação e educação tanto artística quanto científica. Além disso, incorporaram a tecnologia tanto nas experiências interativas quanto nas formas de narrativa impressas.

O design de exposição compreende uma área profícua de estudo, pois engloba a criação de sistemas de informação visual que ultrapassam os aspectos usuais do campo do design gráfico e do campo do design de produto. O espaço de uma

exposição é um espaço de linguagens múltiplas, e a análise de seu projeto deve contemplar itens como tipografia, cor, volume, textura, materiais, escala, circulação, luz, ritmo, produção de conteúdo, relação com arquitetura, entre outros.

O projeto

Se propõe a iniciar a formulação de uma dimensão teórica para o design de exposições considerando a realidade brasileira de instituições museológicas. Como é um universo bastante abrangente, escolheu-se o foco em exposições e museus temáticos. Exposições temáticas reúnem objetos em torno de uma ótica, sendo avaliada pelo conjunto exposto mais do que por seus objetos individualmente. Ao escolher focar em temáticas, elimina-se a figura do artista como agente determinante hierarquicamente nas decisões de design em exposições de arte e nos debruçamos no trabalho em equipe.

As classificações para os tipos de museu e exposições são numerosas e podem obedecer critérios variados, como tipo de acervo, relação com a arquitetura ou função exercida. Não existe mais um consenso nítido sobre o que constitui uma coleção e o que pertence a um museu. De certa forma algumas reivindicações das vanguardas artísticas se realizaram institucionalmente ao longo das últimas décadas: a diluição entre arte e vida e entre “alta” e “baixa” culturas. Vemos atualmente legitimados projetos de cultura regional, documentação do cotidiano, objetos industriais, indumentária, cultura de grupos sociais marginalizados, entre outros. A partir da década de 70 existe também o crescimento de uma nebulosidade na fronteira entre museu e projetos de exposição. Características e funções que eram comuns às exposições temporárias como o criticismo, a interpretação, a mediação pública e a *mise-en-scène*, passam a ser cada vez mais frequentes e popularizadas pelos museus¹. Por esse cenário diversificado as categorias outrora utilizadas para classificar exposições e museus não parecem mais dar conta de uma análise precisa. A popularização de um recorte temático coincide com a valorização do papel do curador e não se restringe a áreas de conhecimento, sendo possível identificá-las em exposições de cunho artístico ou científico.

¹ HUYSSSEN, Andreas. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Rio de Janeiro, n. 23, pags. 35-57, 1994.

Além disso esse trabalho se volta para a análise de dois estudos de caso de museus contemporâneos, projetados já no século XXI. Situados em São Paulo, o Museu do Futebol e o Museu da Língua Portuguesa atraem grande quantidade de visitantes e se inserem no perfil de museu-espetáculo, pelo uso de tecnologia e de construção de experiência. Outro fator de interesse foi a forma como constituíram seus conteúdos, já que nenhum deles partiu de acervo dado. Nesses casos, projetar a experiência envolvia projetar o conteúdo. Os estudos de caso foram estabelecidos pelos seguintes critérios:

- O Museu da Língua Portuguesa lida com uma temática abstrata - a língua e a linguagem verbal. Por isso, interessa entender como um assunto pouco tangível ganha materialidade e corpo visual. Como o espaço de exposições de curta duração do museu ocupa uma área considerável (um terço do espaço), e no momento das visitas estava fechada para manutenção, escolhemos para analisar a exposição comemorativa de um ano de museu, chamada de “Clarice Lispector - A Hora da Estrela”.
- O Museu do Futebol, ao contrário do Museu da Língua Portuguesa, tem em seu acervo uma quantidade grande de material que está disponibilizado em outras mídias, como a televisão e a internet. Nesse caso, interessa entender como tornar um material já muito visto em novidade, em encantamento.

O conceito de museu

Ter e conservar um acervo é condição para um espaço de exposições ser considerado museu. Essa é a diferença primordial entre museus e centros culturais, que atuam como espaços abertos à realização de eventos de toda natureza cultural. A primeira definição de museu divulgada pelo ICOM – Comitê Internacional de Museus, órgão criado em 1946 para estabelecer padrões de excelência e para criar uma rede internacional de Museus, se baseava nas tipologias de acervo das instituições (inclui todas as coleções abertas ao público de valor artístico, técnico, material, científico, histórico ou arqueológico, incluindo jardins botânicos e zoológicos e excluindo bibliotecas, a não ser que estas mantenham salas permanentes de exibição). A última definição do mesmo órgão atualizada em 2007, transfere da tipologia para as

atividades, a função principal do museu (Instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade). No Brasil, o Estatuto Brasileiro de Museus, estabeleceu em sua Legislação (Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009) a seguinte definição de museu:

“Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Parágrafo único. Enquadrar-se-ão nesta Lei as instituições e os processos museológicos voltados para o trabalho com o patrimônio cultural e o território visando ao desenvolvimento cultural e socioeconômico e à participação das comunidades.”²

A definição brasileira é mais abrangente do que a do Comitê Internacional de Museus a partir do momento que não vincula à instituição a obrigação de adquirir um acervo. Centros culturais e parques estão contemplados nessa definição.

O foco deste trabalho é analisar o design e a montagem de exposições temáticas de cunho artístico e cultural. Além da definição por lei, percebemos que os limites entre os papéis de museus e centros culturais vem se nublando. Se os museus sempre tiveram setores de conservação e preservação, a padronização nas normas de conservação e as exigências das seguradoras e transportadoras de objetos de valor tornaram essencial nas equipes de exposição dos centros culturais o envolvimento de profissionais de museologia, ainda que terceirizados. Se com as exposições de longa duração dos museus, identificávamos a procedência do acervo, a tendência geral de exposições de curta duração e itinerância, fazem os acervos circularem com maior frequência e não se associarem exclusivamente a seus proprietários. Também por motivos de conservação – e de dinamização dos acervos – são raros os museus que mantem exposições permanentes, sendo esse termo inclusive substituído por “exposições de longa duração”. Os museus vêm ampliando os limites de atuação e ampliam a oferta de programação, com cursos, seminários, ciclos de cinema, programa educativo – assim como os centros culturais. Andreas Huyssen (1994, pág. 41 e 42) afirma que os museus

² Fonte: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2009/Lei/L11904.htm

atuais se caracterizam por diminuir a fronteira entre museus e projetos de exposições. Funções antes consideradas do domínio das exposições temporárias, como criticismo, a interpretação, a mediação pública e a *mise-en-scène*, estão sendo incorporadas pelos curadores. A definição de curar também se transformou. “De desempenhar a função de “guardião” de coleções, o curador passou a mobilizar coleções, colocando-as em ação nas paredes dos museus e nas cabeças dos espectadores”.

Após essas considerações, nesse trabalho, o termo museu será utilizado de forma abrangente, falando de espaços sem fins lucrativos destinados à expor cultura, independente da característica de seus acervos ou da existência de um acervo físico.

Apesar das considerações que faremos nesse trabalho sobre design de exposições se aplicarem a exposições comerciais, como feiras, stands e outros eventos de divulgação de marca, elas não serão analisadas aqui por uma questão de escopo. Nosso interesse principal está em como o design funciona nos espaços expositivos selecionados, e como os agentes se relacionam (instituições, equipes de projeto e público).

Organização do trabalho

Capítulo 1 (Sobre a mudança do papel dos museus) – Analisa a mudança de função dos museus, dividindo essa trajetória nas seguintes categorias:

- Museus modernos em formação: nação e tradição – a primeira versão moderna de museu, iluminista e aberta ao público, tinha a função de guardar e preservar as relíquias nacionais. Vínculos aos valores de nação e progresso, o museu era local onde a população poderia aprender história e cidadania. O museu era um agente importante para a construção da identidade e memória dos países. As massas realmente se apropriaram desse espaço, deslocando para o museu a função da praça e incorporando-o na dinâmica das cidades.
- O museu como templo – a progressiva limpeza das paredes, deixando primeiro apenas uma linha de quadros e posteriormente, a implantação maciça do modelo do “cubo branco”, contribuíram para transformar a experiência estética no museu em intimista, individual, silenciosa e mística.

- O museu como laboratório – as transformações na arte a partir da década de 60 forçaram os museus a se reavaliarem. Diretores chamaram artistas para dentro dos museus e incorporaram as tendências artísticas da arte, que migrou seu foco do objeto à ação.
- Pensando as instituições – a ampliação do conceito de museu nas últimas décadas trazida pela relativização do conceito de História e pela incorporação de interesses de grupos sociais não favorecidos.
- Um panorama brasileiro – nas últimas décadas o país viu um crescimento assombroso da quantidade de museus. As Leis de Incentivo e as instituições culturais convivem em um cenário neoliberal. Museus começam a ser visto pelos prefeitos como agentes de movimentação de consumo e atração turística. Analisamos também a maneira como os museus brasileiros se auto-classificam, o fetiche do uso de novas tecnologias e as variedade de terminologias para a atividade de designer de exposições.

Capítulo 2 (Contexto Histórico) – Esse capítulo faz uma introdução histórica sobre os modelos de expor adotados pelos museus desde o século XVIII, apresentando os padrões de exibição estabelecidos às subseqüentes rupturas com as práticas vigentes. Trata de entender quando os espaços começam a ser pensados como projetos e quando profissionais (artistas, designers ou arquitetos) começam a ser requisitados para exercer a função de pensar o espaço expositivo. Dentro das vanguardas históricas é possível perceber duas vertentes: os artistas projetando espaços como instalações e os designers/arquitetos, sistematizando de forma racional esses espaços. A legitimação da profissão de designer, campo ainda recente, o definiu pelo antagonismo com a arte, aproximando-o das ciências. A ideia de neutralidade e de eficiência comunicacional afastaram os designers de ideias normalmente associadas à arte como expressividade e individualidade. No final da década de 80, percebe-se uma relativização dessa vertente, com designers atuando de forma mais autoral.

Capítulo 3 (Definindo categorias, conceitos e modelos) – Esse capítulo faz uma investigação sobre possíveis bases teóricas para projetos de design de exposições, pontuando como o designer desenvolve a construção de sentido, de discurso e suas

estratégias. Inicia a formulação de uma dimensão conceitual sobre os componentes que envolvem o design de exposições. Alguns dos tópicos abordados são:

- O campo de pesquisa em design no Brasil e desafios para uma formulação teórica para projeto de exposições.
- O museu e a exposição como dispositivos. Articula o conceito de Michel Foucault para falar das relações de poder entre os agentes de uma exposição (instituição, equipe de projeto e visitante).
- A formulação de uma definição de projeto de exposição dentro do campo do design, relacionando-o com a ideia de sistemas.
- A experiência (Jonh Dewey): a busca por estratégias que consigam estabelecer uma conexão emocional com o visitante a ponto de criar uma experiência memorável.
- A relação entre mundo exterior e mundo da exposição (a ideia de heterotopia de Michel Foucault).
- Discurso e narrativa: convencimento através de uma retórica visual.
- A *Mise-en-scène* como recurso para uma proposta de jogo “teatral”, convidando o visitante para vivenciar uma experiência como ator. Em busca de envolvimento do visitante com a situação proposta, envolve diversos níveis de realismo (lugar com simbolismo histórico; reprodução naturalista de outro lugar; reprodução não naturalista de outro lugar; lugar assumido como espaço de representação visual (não simula nenhuma realidade específica);
- Categoria de contextualizações do conteúdo (cor; inserção de elementos que evocam alguma característica do objeto exposto; reprodução integral ou parcial do ambiente original do objeto).
- Projetar conteúdo: como lidar com essas categorias quando a exposição não possui acervo material pré-definido. A narrativa desenvolvida virará provavelmente o objeto e o contexto. Se existir a seleção de objetos, eles serão escolhidos a partir da narrativa para darem coerência a ela. Objetos - materiais, virtuais, midiáticos – serão criados especialmente para a exposição.

Capítulo 4 (**Sistema aberto, sistema fechado**) – Se estamos falando que uma exposição é um sistema e que não é possível vivenciar o sistema como um todo,

mas um caminho por ele, como se projetam as possibilidades de caminho por esse sistema? O capítulo se divide em dois blocos: Restrições do sistema (narrativa linear, configurações espaciais que sugerem uma ordem específica e ritmo obrigatório) e Ampliações do sistema (espaços arquitetônicos flexíveis, configurações espaciais que favoreçam narrativas múltiplas e o entendimento das maneiras de compreensão dos públicos). Analisamos:

- Como o percurso está ligado à ideia de organização do conteúdo (pré-existente ou criado para a ocasião) e desenvolvimento de um raciocínio. A maneira como esses elementos dialogam vai sugerir se eles devem ser vistos de maneira sequencial, se o visitante precisa ver algo / adquirir um conhecimento prévio para fazer conexões com outro conteúdo. Os exemplos coletados por Philip Hughes, em “Disenõ de Exposiciones”³, são o ponto de partida para análise desses percursos. Algumas formas seriam a radial, estelar, por áreas de afinidade, leque, simples, entre outros (HUGHES, 2010).
- Como a expectativa e o motivo da visita influenciam o comportamento e o estado de atenção do visitante (visitante especialista, o curioso e o distraído/desinteressado);
- Uma sistematização de formas de percepção e observação (visual, através da ação, sinestésica/imersiva).

Capítulo 5 (Casos escolhidos) – Algumas questões formuladas no capítulo anterior merecem ser analisadas através de estudos de caso. Foram feitas entrevistas com designers e cenógrafos atuantes no campo de design de exposições (Zavén Paré, André Stolarski, Jair de Souza e Carla Marins). Quando não foi possível, foram pesquisados depoimentos em vídeo pré-existentes, geralmente colhidos contemporaneamente ao período das exposições (Leonel Kaz, Antonio Carlos de Moraes Sartini, Daniela Thomas, Bia Lessa e Marcelo Dantas). Desse material foi feito um conjunto de relações entre os tópicos para analisar os casos do Museu do Futebol e Museu da Língua Portuguesa. Buscamos entender as relações estabelecidas entre os objetos (previamente existentes ou projetados – produtos, textos, imagens, vídeos), a maneira como eles são expostos e as características do local escolhido para abrigar a exposição. Buscamos entender que tipos de estratégias visuais foram

³ HUGHES, Philip. Disenõ de exposiciones. Barcelona: Promopress, 2010.

utilizadas, que formatos foram empregados, se a definição do formato se antecipou a definição do acervo e se o conteúdo foi formado para compor um discurso. Alguns tópicos analisados foram:

- Como se desenvolve o percurso e sua relação com a arquitetura do edifício.
- Como se dá a atualização do acervo das exposições de longa duração e qual é o papel desempenhado pelas exposições temporárias.
- A relação entre conteúdo e discurso. Que estratégias de projeto foram usadas para guiar os visitantes em ambos os museus?
- Museus temáticos e discurso institucional. Como as narrativas expositivas projetam não apenas espaço mas conteúdo através de jogos, mídias de sensibilização e mídias narrativas.
- Como as novas tecnologias são incorporadas nos museus e que tipo de experiências interativas estão sendo propostas.

Conclusão e desdobramentos (considerações finais)

1 SOBRE A MUDANÇA DO PAPEL DOS MUSEUS

“O museu pode ser um repositório do tempo ou um laboratório. E, na melhor das hipóteses, é ambos. Acho que essa situação paradoxal produz museus muito interessantes.”

(OBRIST, 2011) ⁴

Bastião da tradição da alta cultura, instituição legitimadora, mausoléu, espaço de salvamento do que a modernização estragaria ou cultura de massa: o papel dos museus foi e é assunto muito discutido por artistas e outros agentes culturais desde suas origens no século XVIII até os dias de hoje.

O museu nem sempre foi um espaço aberto ao público, democrático e de instrução da população, essa já é uma concepção moderna como veremos adiante. Até o século XVIII as artes e a cultura em geral eram reservadas à nobreza e ao clero, guardadas quase em sua maioria em igrejas e palácios. Na Inglaterra, no mesmo período, quem se interessasse por arte e quisesse ter acesso a ela teria que ter contatos privilegiados para marcar uma visita à uma coleção particular ou deveria pagar uma boa quantia para frequentar alguma das exposições anuais organizadas pelas sociedades artísticas.

Na Europa palácios abertos à população com coleções pertencentes à nobreza multiplicaram-se a partir de 1780, como a Galeria dos Habsburgos em Viena em 1781 e a Cleveland House em Londres em 1806. O primeiro museu público do mundo foi o British Museum, fundado em 1759 (abertura para o público), gratuito e com acervo principalmente etnográfico (livros, manuscritos, espécies naturais e algumas antiguidades).

1.1 Museus modernos em formação: nação e tradição

A construção do conceito de museu como representação de identidade coletiva nacional e destinado à formação cultural de sua população surgiu como consequência da ruptura social causada pela Revolução Francesa. Muitos

⁴ Trecho na língua estrangeira é: “The museum can be a repository for time or a laboratory. And in the best course of events it is both. I think that this oxymoronic situation produces very interesting museums”. OBRIST, Hans Ulrich. Everything you always wanted to know about curating. Nova York: Sternberg Press, 2011.

monumentos foram destruídos e pilhados e os museus se constituíram ao longo das décadas seguintes, como espaços “neutros” politicamente, intencionados em salvar as riquezas artísticas do ímpeto destruidor da modernidade. As coleções artísticas e científicas viraram propriedade do Estado que, assumindo um compromisso com a nação e sua história, se colocou no dever de conservá-las. Arquivos, bibliotecas e museus de caráter público foram criados a partir da recém-formulada ideia de nação. Os países europeus se colocaram no papel de salvaguarda do patrimônio de antigas civilizações (incluindo a grega e egípcia), estabelecendo ao mesmo tempo a avaliação do que deveria ser preservado e afirmando um domínio cultural. A ciência e a história foram os meios utilizados para organizar os conteúdos, catalogar e sistematizar os acervos.

Consequência direta da revolução Francesa, o Louvre foi o primeiro museu nacional de arte da Europa, aberto ao público em 1793 como “Museu Central das Artes”. A entrada era gratuita e os artistas tinham prioridade sobre o público, que era admitido apenas nos finais de semana. Antes disso, o mesmo local, ainda não considerado museu e sob a conduta da nobreza, abrigou a partir de 1699 e por muitos décadas, salões de arte organizados pelos artistas membros da *Académie Royale de Peinture et de Sculpture*. Esses eventos ficaram conhecidos como “O Salão” e eram oficialmente patrocinados pelo Estado. Os salões funcionavam como feiras de negócio, como lugar de consumo material de arte. Eles atraíam um grande número de visitantes e foram responsáveis por desenvolver um mercado consumidor, libertando os artistas da dependência monárquica em termos financeiros e de gosto. Ao longo de mais de cem anos de exposições frequentes, os salões se transformaram em fonte de investimento e lucro, onde as pretensões artísticas estavam ao sabor do mercado. Outro tipo de feira bastante popular no século XIX e XX foram as Exposições Universais, surgidas a partir de 1851 com a “Grande Exposição dos Trabalhos de Indústria de Todas as Nações”. Elas propagavam o progresso industrial e tecnológico das nações envolvidas. Exibiam paralelamente às obras de arte, objetos industriais, matérias primas e outros bens de consumo. Os museus viriam a se diferenciar do modelo comercial das feiras e dos salões como lugar de contemplação estética e de consumo espiritual.

Ao longo do século XVIII o museu se firmou como espaço de construção de identidade, voltado para a formação de uma memória do passado articulada com um projeto de futuro. O museu como arquivo era um espaço destinado à atualização

da memória e conseqüentemente da identidade dos povos, afirmando os valores da nação através da cultura material e então visto como instrumento de educação e esclarecimento do “povo”.

As convenções restritivas semelhantes às de uma igreja, como não falar ou rir alto, não tocar as obras e se comportar de forma reverencial, nem sempre foram o padrão estabelecido no espaço dos museus e galerias. Apropriados pela população, os museus eram centros de convívio social. Charlotte Klonk em “Spaces of Experience”, recolhe diversos relatos do diretor da National Gallery em Londres, descrevendo horrorizado que muitos visitantes não iam lá para ver as obras de arte. Logo após a sua abertura em 1838, ela já era utilizada como local de piqueniques, flerte, abrigo em dias frios, playground para crianças e como alternativa aos parques para passeios em dias chuvosos (KLONK, 2009, pág.43-44)⁵. O museu era a nova praça pública.

1.2 A passagem de local de encontro e experiência coletiva para espaço de contemplação individual: o templo

No período que compreende a segunda parte do século XIX até o início do século XX, quando teve seu apogeu, houve uma crescente popularização da ideia de uma autonomia da obra de arte. A experiência estética na galeria ou no museu deveria ser proporcionada livre de interferências, protegida do contato com o mundo real. As condições em que as obras haviam se originado, sua relação com a história da arte, seu passado, com o contexto político, religioso e social foram consideradas desnecessárias frente a valorização de uma linguagem formal universal.

Quando o museu começou a ser visto como instrumento de educação da classe trabalhadora, códigos de civilidade e conduta passaram a ser criados para homogeneizar o comportamento dentro do espaço.

No meio do século XIX, o consenso museográfico era utilizar paredes da cor verde ou vermelha e duas fileiras de quadros, organizados por escola e apresentados como produto de seus ambientes históricos. As obras e os visitantes eram vistos de uma forma universalizante. Todas as obras recebiam o mesmo tratamento visual, independente da origem, do artista e da época que haviam

⁵ KLONK, Charlotte. Spaces of experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000. New Haven e Londres: Yale University Press, 2009. Págs. 43-44.

sido criadas. Alguns diretores de museus europeus como Charles Eastlake da National Gallery de Londres, começaram a fazer mudanças no espaço do museu utilizando como princípio pesquisas de percepção visual da época. Com a virada do século, se tornou consenso na Europa que a melhor forma de expor seria ter os quadros com o mínimo de distração visual, criando uma “área de proteção” à sua volta (KLONK, 2009, pág. 49)⁶. As obras começaram a ganhar no espaço expositivo, individualidade, assim como os visitantes, que tiveram enfatizada uma experiência subjetiva de observação. O século XX levou esse conceito às últimas consequências com a criação do padrão do “cubo branco”, o museu que pretende ser “neutro”, propõe um ambiente aparentemente sem interferências e uma arte sem lugar. O museu “cubo branco” pretende oferecer ao visitante uma sensação de privacidade e intimidade: silêncio (entre os visitantes; piso que não favoreça o barulho dos passos), claridade e contemplação individual são as normas padrão. O isolamento formal sugere o isolamento humano. Como tipologia, paredes brancas, obras bem separadas entre si, organização e limpeza. O museu se assemelha ao ambiente da igreja pela sugestão de uma conexão espiritual através da observação e do isolamento do mundo exterior. O entendimento da obra pelo visitante deveria ser adquirido através da observação introspectiva. Era comum não disponibilizar informações para contextualização ou para interpretação dos objetos expostos. As condições espaciais e visuais sugeriam uma postura de respeito e reverência em relação a um material normalmente autêntico, raro e valioso.

O posicionamento das vanguardas históricas em relação aos museus modernos se deu em dois caminhos principais: as vanguardas arquitetônicas, interessadas em sistematizações funcionalistas, formularam caminhos e soluções racionais que muitas vezes foram incorporadas institucionalmente no modelo moderno de expor. As vanguardas artísticas, que se propunham a estender a significação de sua produção com a intenção de diminuir a distância entre a vida e a arte, protagonizaram o papel da resistência, dialogando com o museu de forma provocativa e iconoclasta. Muitas das questões levantadas por elas foram incorporadas institucionalmente pelos museus a partir do pós-guerra.

⁶ KLONK, Charlotte. Spaces of experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000. New Haven e Londres: Yale University Press, 2009. Pag.49.

1.3 O museu como laboratório

A partir da década de 60, com a crise do objeto detonada pelo movimento minimalista, a barreira da moldura foi eliminada e o ambiente, convertido em campo pictórico. “O espaço perdeu seu estatuto de neutralidade à medida que ganhou importância na totalidade da obra” (DEL CASTILLO, 2008, páginas 58-63)⁷ e a ideia de espaço expositivo ideal caiu por terra. A arte passou por investigações estéticas relacionadas ao espaço, ganhando formas diversas como instalação, *site specific*, performance, *land art*, entre outras, transformando o contexto expositivo em laboratório e confundindo-o com a própria obra. A necessidade dos artistas de criar relações entre a obra e contexto gerou formas novas de fruição artística e conseqüentemente a necessidade de novos conceitos museográficos. Os objetos começavam a dar lugar a registros de imagem, o espectador recebia o convite para interagir com as obras. O objeto começou a perder a importância para o processo. Por muito tempo se considerou que o objeto artístico possuía uma autonomia de significado, ignorando o contexto social, cultural e histórico tanto do artista quanto do espectador. A significação passou a ser entendida como formada tanto na produção do objeto pelo artista quanto no momento de seu encontro com o espectador. Nesse contexto, a obra ganha força com a articulação de um discurso crítico, caracterizando as exposições como projetos artísticos e elevando a importância do discurso curatorial.

Alguns diretores de museus foram fundamentais para redefinir a função e missão de museu de arte e criar um novo posicionamento para a função de curador. Alguns deles foram Harald Szeemann (Kunsthalle em Berna), Pontus Hultén (Moderna Museet de Estocolmo e Centre Georges Pompidou) e Willem Sandberg (diretor do Stedelijk Museum de Amsterdã). Em um momento de contestação política, institucional e valorização da contracultura, eles foram responsáveis por atrair aos museus novas gerações de artistas, que haviam se afastado pelo forte simbolismo institucional de manutenção das estruturas vigentes, do que seria chamado de “alta cultura”. Sandberg, nos anos 60, sugeriu que “o museu deixasse de ser concebido como uma exposição permanente, e que as obras deveriam ser expostas em mostras específicas e exibidas de maneira calculada” (OBRIST, 2010, pág. 78)⁸. Pontus Hulten ao criar o Pompidou,

⁷ DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. Cenário da arquitetura e da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008. páginas 58-63.

⁸ OBRIST, Hans Ulrich. Uma breve história da curadoria. São Paulo: BEI, 2010, pag78.

fundou um marco revolucionário, referência mundial de centro cultural de grande porte. Ele agregava em um mesmo local, espaço para exposições temporárias, uma biblioteca pública, cinemas, salas de espetáculo, um atelier-exposição (o atelier de Brancusi) e o IRCAM - Instituto de Pesquisa e Coordenação Acústica e Musical. Sua atuação anterior como gestor cultural e curador em museus de Estocolmo já procurava envolver uma participação democrática do público, experimentando criar um espaço de diálogo crítico para questões cotidianas. Esses diretores ajudaram a quebrar as convenções que fortaleciam a veneração da arte, trazendo-a mais para perto do cotidiano, relacionando áreas distintas de conhecimento e construindo pontes entre disciplinas diversas.

O museu começou a se transformar em um espaço que além de assumir riscos, começava a considerar a atuação do público como parte fundamental da obra e da exposição. Uma renovação institucional chamada de “Nova Museologia” foi desenvolvida a partir dos anos 70, buscando revisar o papel social do museu, ampliando sua atuação para além da elite intelectual, através de mecanismos de comunicação e apresentação de conteúdo que contemplassem um público heterogêneo. Outros tipos de museu como os de ciência, também buscaram valorizar o diálogo com os visitantes e sua participação ativa. Para manter o interesse do público e tornar o entendimento mais claro, começaram a formular maneiras de expor que envolvessem aparatos interativos (mecânicos e eletrônicos) que tirassem o visitante de uma postura passiva.

1.4 Pensando as instituições

Apesar da imagem clichê de lugar destinado ao passado repleto de objetos antigos ainda permanecer no imaginário popular, o museu como instituição vem passando por transformações significativas nas últimas décadas. Podemos até questionar se o conceito de museu ainda tem a capacidade de definir um todo coerente de instituições, já que suas fronteiras estão perdendo seus contornos. Mesmo com o esforço de associações profissionais como o ICOM e sua tentativa de criar uma definição com abrangência mundial, muitos países têm suas próprias conceituações de museu. As considerações sobre abrangência de acervo fazem alguns países considerarem como museus, parques nacionais, aquários, jardins botânicos e zoológicos como é o caso da

legislação Brasileira⁹. A legislação não deixa clara a obrigação de aquisição de acervo e além de coleções de valores tradicionais como histórico e artístico, abrange qualquer natureza cultural como passível de exposição.

Apesar de serem maneiras diferentes de definir, a Lei brasileira vai ao encontro do conceito atualizado para museus em 2007 definido e divulgado pelo ICOM ao se basear nas funções exercidas pelas instituições e não mais no tipo de acervo que elas abrigam¹⁰. O termo utilizado pelo comitê para o que pode ser colecionável – “testemunhos materiais do homem e de seu entorno” – possibilita uma ampla gama de significados de acervo, e de definição de cultura e produção cultural. Essa abrangência possibilita a inclusão de patrimônios imateriais e do que um dia já foi considerado “baixa cultura” ou cultura popular.¹¹

Outros fatores que contribuíram para a ampliação de abordagens, temáticas e composição de acervos foram redefinições vindas dos campos da sociologia e da história, além da “Nova Museologia”, já citada anteriormente. No final da década de 1960, a sociologia se voltou para entender o perfil dos frequentadores de museu. Pierre Bourdieu e Alan D’Arbel lançaram “O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público”, provavelmente o estudo sociológico de maior impacto sobre o tema. A socióloga portuguesa Margarida Lima de Faria no artigo “Museus Nacionais e desafios contemporâneos: do museu revolucionário ao museu efêmero”, comenta a obra:

Para esses autores, os museus de arte serviam precisamente à finalidade oposta aos seus desígnios programáticos. Contribuíam para perpetuar distinções sociais ajudando a “consagração de uma ordem social de distinção. Assim, parecia haver uma coincidência entre aqueles que detinham o poder, uma classe cultivada, e os que detinham as competências para apreciar o museu. Em vez de recolher, preservar, estudar, exhibir e interpretar os objetos de arte, a verdadeira função destes museus,

⁹ “Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento. Parágrafo único. Enquadrar-se-ão nesta Lei as instituições e os processos museológicos voltados para o trabalho com o patrimônio cultural e o território visando ao desenvolvimento cultural e socioeconômico e à participação das comunidades.”
Fonte: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2009/Lei/L11904.htm

¹⁰ A primeira definição de museu divulgada pelo ICOM em 1946 se baseava nas tipologias de acervo das instituições (“Inclui todas as coleções abertas ao público de valor artístico, técnico, material, científico, histórico ou arqueológico, incluindo jardins botânicos e zoológicos e excluindo bibliotecas, a não ser que estas mantenham salas permanentes de exibição”). A última definição do mesmo órgão atualizada em 2007, transfere da tipologia de acervo para as atividades exercidas o cerne do conceito da instituição museu (Instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade). <http://icom.museum/the-vision/museum-definition>

¹¹ A UNESCO define como Patrimônio Cultural Imaterial “as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural.”

argumentavam, era para uns o reforço do sentimento de pertença; enquanto que, simultaneamente, para outros o reforço do seu sentimento de exclusão. Estas teorias, oriundas de uma sociologia crítica, com alguma influência nos círculos intelectuais de então, vieram pôr em causa o próprio valor de cultura e sobretudo a ideia de sua universalidade, um dos fundamentos da própria concepção dos Museus Nacionais. (DE FARIA, 2011, pág. 68)¹²

Os autores veem o museu como espaço de pertencimento para alguns e de exclusão para outros grupos por ser responsável pela construção de uma identidade cultural, que por definir e desenhar fronteiras, marginaliza e exclui. A repercussão do trabalho de Bourdieu e D'arbel levou para dentro dos próprios museus a discussão sobre marginalização e exclusão.

Somando-se a essa crítica sociológica, a História também passou nas últimas décadas por uma crise como disciplina. O papel dos museus nacionais e suas histórias oficiais foi colocado em cheque, a partir do momento que o próprio sentido da história foi relativizado. Revista como subjetiva e projeção de valores pessoais de quem a escreve, a História foi resignificada como múltipla, afastando-se de termos como ciência e verdade, abrindo caminho para a criação de museus interessados em registrar e expor realidades de grupos sociais específicos e ou anteriormente desprivilegiados¹³.

A partir dessas transformações conceituais em diversas áreas, como os museus poderiam continuar a desempenhar seu papel de divulgador de um conhecimento racional e ao mesmo tempo incluir e respeitar variadas comunidades, se abrindo para uma perspectiva multisocial e multicultural?

Percebe-se a partir da década de 1990 no Brasil algumas iniciativas de museus voltados ao fortalecimento de grupos historicamente marginalizados ou ainda, museus que constroem suas identidades e acervos com a participação de qualquer pessoa interessada em contribuir, independente de sua formação intelectual. Esse segundo caso é bem exemplificado pelo Museu da Pessoa criado em São Paulo em 1991. Concebido antes da popularização da internet no Brasil, foi iniciado como um acervo virtual disponibilizado em *CD-ROM* em exposições, escolas e outras instituições. Posteriormente se transformou em um museu virtual na internet. Seu acervo é composto de relatos de vida de pessoas de todos os segmentos sociais, acreditando e incentivando que “qualquer pessoa possa fazer parte da memória

¹² DE FARIA, Margarida Lima. **Museus Nacionais e desafios contemporâneos**: do museu revolucionário ao museu efêmero. In Museus nacionais e os desafios do contemporâneo. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2011. Págs. 62 a 75.

¹³ Para saber mais ver VEYNE, Paul. **Como se escreve a história e Foucault revoluciona a história**. Brasília: Editora UNB, 1998, 4ª edição.

social”.¹⁴ O acervo conta com cerca de 15 mil depoimentos (narrativas, segundo o texto institucional do museu) em textos, imagens, vídeos e áudios de anônimos e de personalidades. O museu incentiva que o visitante além de pesquisar os registros, se transforme em autor – dando seu próprio depoimento – e em curador, criando recortes do acervo de acordo com seus interesses. A partir de 2006, fundou uma sede no bairro de Vila Madalena, em São Paulo, onde atualmente funciona um espaço de atendimento ao público composto por estúdio de gravação, biblioteca, sala de exposição permanente, café e banheiros.

Em relação a valorização social de grupos marginalizados, em 2006 foi criado no Rio de Janeiro o Museu da Maré. Se volta para o registro da memória dos moradores do Complexo da Maré, conjunto de favelas em torno da Baía de Guanabara, ocupada a partir de 1940 em terreno alagadiço. O texto institucional esclarece sua intenção de fortalecer uma memória local pouco registrada pelo meios de comunicação tradicionais, se colocando como instrumento de afirmação de relevância cultural. A função do museu como órgão legitimador de cultura é mantida, mas inverte-se a posição de tradição ao apresentá-lo como órgão dinâmico, interessado em construir relações e reflexões com a comunidade em torno:

O Museu da Maré, fundado no dia oito de maio de 2006, surgiu a partir do desejo dos moradores de terem o seu lugar de memória, um lugar de imersão no passado e de olhar para o futuro, na reflexão sobre as referências dessa comunidade, das suas condições e identidades, de sua diversidade cultural e territorial. A intenção do Museu da Maré é romper com a tradição de que as experiências a serem lembradas e os lugares de memória a serem lembrados são aqueles eleitos pela versão oficial, “vencedora”, da história e por isso, uma versão que limita as representações da história e da memória de grandes parcelas da população. Por isso, o Museu da Maré, como uma iniciativa pioneira no cenário da cidade, se propõe a ampliar o conceito museológico, para que este não fique restrito aos grupos sociais mais intelectualizados e a espaços culturais ainda pouco acessíveis à população em geral. A favela é lugar de memória e por isso nada mais significativo do que se fazer uma leitura museográfica a partir de tal percepção.¹⁵

Uma outra iniciativa digna de nota em relação à inserção de grupos socialmente desfavorecidos, foi o módulo “Imagens do Inconsciente”, dentro da Mostra do Redescobrimto. Produzida pela produtora Brasil Connects de Edemar Cid Ferreira no ano de 2000, ocupou diversos ambientes do Parque do Ibirapuera. A Mostra foi realizada

¹⁴ “A ideia da criação de um espaço em que qualquer pessoa possa fazer parte da memória social surgiu em meados dos anos 1980, a partir de uma série de pesquisas das quais a historiadora Karen Worcman participou.” Texto sobre a história do Museu da Pessoa, retirado do seu site institucional: <http://www.museudapessoa.net/conheca.php>

¹⁵ Divulgado através do site: http://www.museudamare.org.br/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=48&Itemid=60

basicamente com patrocínio da iniciativa privada mas teve a chancela do Ministério da Cultura como evento de comemoração oficial dos 500 anos do país. “Imagens do Inconsciente” expôs pela primeira vez em grande escala trabalhos realizados por internos de hospitais psiquiátricos, valorizando artisticamente um material produzido em processo terapêutico. Apesar da existência bem anterior no Rio de Janeiro do Museu de Imagens do Inconsciente (criado em 1952) e do Museu do Bispo do Rosário (criado em 1982) e da projeção do trabalho de Bispo do Rosário na Bienal de Veneza de 2005 (representando o Brasil), projetos pioneiros em incentivar, legitimar e divulgar a arte produzida pelos internos, “Imagens do Inconsciente” exibiu nacionalmente o trabalho de 11 artistas selecionados, elegendo um grupo historicamente marginalizado como parte da identidade do país. A curadoria foi feita pela Dr. Nise da Silveira e por Luiz Carlos Mello. A professora de Artes Plásticas da ECA-USP Ana Mae Barbosa comenta a Mostra do Redescobrimento em relação à exposições anteriores:

O módulo mais bem realizado do ponto de vista de espaço, conceito e narrativa foi o de Imagens do Inconsciente. As magníficas exposições organizadas anteriormente pela Dr.^a Nise da Silveira, na escolha, privilegiavam as imagens que confirmavam conceitos jungianos. No Redescobrimento a pluralidade de abordagens teóricas psicanalíticas e psicológicas da imagem era evidente, resultando em variedade estilística. (BARBOSA, 2001)¹⁶

Dentro da mesma Mostra, pensada como um panorama das artes e cultura brasileiras, além de módulos tradicionalmente reconhecidos como arte, tal qual arte moderna, arte contemporânea, arte barroca, contemplou além da “arte dos loucos”, módulos de outros grupos pouco privilegiados pela indústria cultural: dois módulos sobre cultura negra – “Negro de Corpo e Alma”, sobre como os não negros retratavam e retratam os negros e o “Arte Afro-Brasileira” sobre produção de cultura com raízes africanas –, um módulo sobre arte popular e outro sobre arte indígena.

1.5 Um panorama nacional das últimas décadas

Se nos anos 80 já se dizia que estávamos vivendo a década dos museus por causa do aumento crescente na formulação de novas instituições, o que dizer dos anos 2000?

Entre 1981 a 1990 foram criados 272 museus no Brasil. De 1991 a 2000,

¹⁶ BARBOSA, Ana Mae. 500 anos. Comemorações ou celebrações?. Arqutextos, São Paulo, 01.011, Vitruvius, 2001 <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqutextos/01.011/900>>

foram 377. De 2001 a 2009, foram criados 352.¹⁷ Segundo a publicação “Museu em números” publicada pelo Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM (autarquia vinculada ao Ministério da Cultura) em 2011, até 1910 existiam no Brasil apenas 11 museus¹⁸. A primeira instituição inaugurada oficialmente como museu no país foi o Museu Real, hoje Museu Nacional da Quinta da Boa Vista, no Rio de Janeiro, em 1818¹⁹. O Brasil se esforçou para se inserir internacionalmente nos sistemas de exposições internacionais, sendo um dos participantes mais assíduos e organizando no Rio de Janeiro, duas das grandes Exposições Universais, nos anos de 1908 e 1922.

No ano de 2010, a pesquisa constatou que haviam 3.025 museus mapeados em território nacional.²⁰ Abaixo está reproduzido um gráfico da pesquisa com a relação da quantidade de museus criados, tendo como base o ano de suas fundações. Percebe-se claramente o salto na criação de novos museus a partir da década de 80.

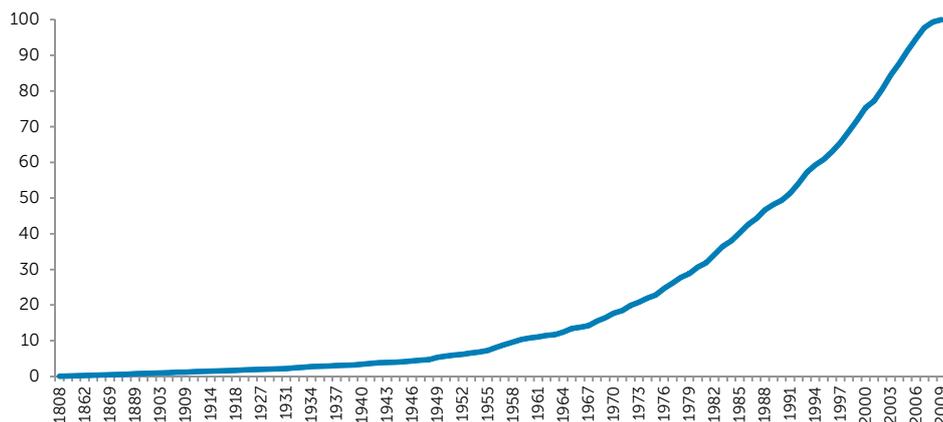


Gráfico 1 – “Linha temporal do salto do ano de fundação dos museus brasileiros”. Reprodução do gráfico da pesquisa com a relação da quantidade de museus criados, tendo como base o ano de suas fundações. Percebe-se claramente o salto na criação de novos museus a partir da década de 80. Fonte Catálogo Museus em números, pág. 60, retirado do Cadastro Nacional de Museus - IBRAM / MINC, 2010.

¹⁷ Fonte Catálogo Museu em números, pág. 59. A última década não está completa no gráfico, indo de 2001 a 2009.

¹⁸ A saber: Instituto de Pesquisas Jardim Botânico do Rio de Janeiro (1808), Museu Nacional - Rio de Janeiro (1818), Museu do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro - Rio de Janeiro (1838), Museu do Instituto Arqueológico, Histórico e Geográfico de Pernambuco - Recife (1862), Museu Paraense Emílio Goeldi - Belém (1866), Museu Naval - Rio de Janeiro (1868), Museu do Instituto Histórico e Geográfico de Alagoas - Maceió (1869), Museu Paranaense - Curitiba (1874), Museu de Ciência e Técnica da Escola de Minas da Universidade Federal de Ouro Preto (1876), Museu Inaldo de Lyra Neves - Manta Rio de Janeiro (1889) e Museu de Numismática Bernardo Ramos - Manaus (1900).

¹⁹ Duas outras iniciativas pioneiras são válidas de nota. O Jardim Botânico do Rio de Janeiro data de 1808 porém não era considerado um museu na concepção da época, por ter o papel de cultivar, pesquisar e exibir plantas exóticas. Antes disso, no século XVII (no período de 1630-1654) durante a ocupação holandesa em Pernambuco, foi criada uma instituição que englobava um jardim botânico, um jardim zoológico e um observatório astronômico situada dentro da residência de Maurício de Nassau, no parque do Palácio Friburgo. Esse complexo foi destruído com a retomada de Pernambuco pelo Império português.

²⁰ Os dados da pesquisa são autodeclaratórios e se atêm a apenas 1.500 desses, por serem as instituições que responderam ao questionário de cadastramento.

A criação da Funarte em 1975 foi um passo importante para iniciar o restabelecimento das políticas culturais no país, paralisadas por uma década de ditadura militar. No final da década de 80, muitos órgãos públicos criaram suas instituições culturais, seguindo a tendência internacional de criação de centros com funções múltiplas inaugurada pelo Centre Georges Pompidou em Paris. Os serviços foram multiplicados, com a criação de exposições temporárias, salas de cinema, teatros, locais de consumo, setores dedicados à educação e ampliação das áreas de direção e conservação. Os museus e instituições culturais começaram a ser entendidos pelo governos como fontes de geração de renda principalmente através do turismo. Muitas cidades viram a oportunidade de revitalizar áreas degradadas através do estabelecimento de museus em prédios históricos e tombados que não continham mais suas funções originais como por exemplo Centro Cultural Banco do Brasil, Centro Cultural dos Correios, Museu do Telefone (atual Oi Futuro), Centro da Justiça Federal, Paço Imperial, Casa França-Brasil, situados no Rio de Janeiro. Em São Paulo podemos citar o Sesc Pompeia, Pinacoteca do Estado, CCBB, Museu da Língua Portuguesa, Museu do Futebol, Museu da Casa Brasileira e o Instituto de Arte Contemporânea, dentre outros. A pesquisa citada anteriormente, do IBRAM, apresenta um gráfico relativo a quantidade de edificações utilizadas por museus terem sido planejadas especificamente para este fim ou possuírem originalmente outra função (apresentado abaixo).

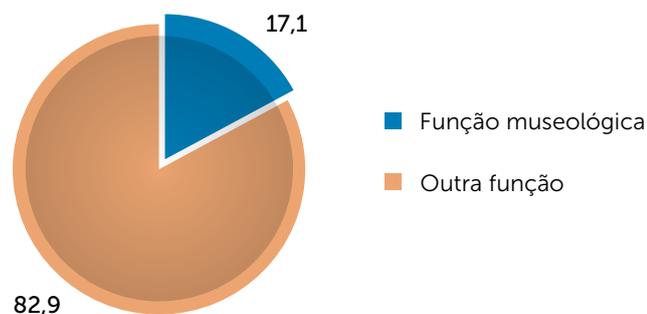


Gráfico 2 - "Porcentagem de museus segundo função original da edificação". Fonte Catálogo Museus em números, pág. 100, retirado do Cadastro Nacional de Museus - IBRAM / MINC, 2010

Como a indicação de percurso, a proporção das salas e outras características arquitetônicas influenciam diretamente a compreensão e a experiência do conteúdo exposto, a adaptação e intervenção nessas edificações altera as suas funções e devem considerar as características históricas a ser preservadas. Esse gráfico é significativo para demonstrar o tipo de política pública e planejamento do setor. Devemos questionar se não estamos vivendo um processo de super patrimonialização e museificação das grandes cidades. O tombamento excessivo de prédios históricos e

consequente transformação em aparatos culturais virou uma fórmula? Precisamos de tantos museus? Temos condições de mantê-los como organismos auto-suficientes? Para além de suas criações, é necessária uma diretriz de desenvolvimento institucional.

Em entrevista ao Fórum Permanente (GROSSMANN 2001, pág. 141)²¹, os curadores Paulo Sergio Duarte, Fernando Cocchiarale e Marcelo Araújo apontam questões semelhantes sobre a situação atual dos museus de arte do país mas que se estendem aos museus em geral. As leis de incentivo fiscais surgiram a partir do final da década de 80 e possibilitaram com que a iniciativa privada arbitrasse em relação ao uso de seus impostos, criando maneiras próprias de política cultural. Marcelo Araújo descreve esse processo como uma “ação pública revertida em um benefício corporativo”. O fenômeno da multiplicação de centros culturais, principalmente mantidos por bancos e empresas do setor de energia, desviou o apoio financeiro dado a museus e instituições públicas para instituições de interesse privado²². O enfraquecimento de infra-estrutura pública ocorreu em um momento que os museus ainda não estavam consolidados em termos de conservação, de desenho de acervo e de identidade institucional. Com uma postura neoliberal, o Estado renunciou ao seu papel público de gestor. A falta de políticas públicas de aquisição e manutenção e renovação de acervo, de recursos para manter os padrões técnicos adequados e de agilidade das instituições foram apontadas como questões problemáticas. Em contraposição, houve uma melhora sensível em relação à capacitação técnica das equipes, à concepção de montagem, ao manuseio das obras e a criação de um mercado de trabalho.

1.5.1 Museus e cidades

Como forma de inserção mundial em um sistema de turismo cultural, os gestores de algumas capitais brasileiras prosseguem na ideia de criação de um novo marco arquitetônico na paisagem, independente de projeto institucional. Enquanto recursos são aplicados para a construção de novos complexos (a maioria ainda com

²¹ Fórum Permanente é uma Associação Cultural que opera como uma plataforma de ação e mediação cultural, voltada para a discussão de arte e curadoria. Constitui-se de arquivo, base de dados, centro de memória / referência e ultimamente, coleção de livros impressos. GROSSMANN, Martin, Org.: MARIOTTI, Giberto, Org. **Museu Arte Hoje**. São Paulo: Hedra, 2011 (Coleção Fórum Permanente), pág. 141.

²² Centro Cultural Banco do Brasil com sedes no Rio de Janeiro, Brasília e São Paulo, Instituto Moreira Salles, Caixa Cultural - Rio de Janeiro, Itaú Cultural - São Paulo, Santander Cultural - Porto Alegre, Oi Futuro - Rio de Janeiro, Memorial Minas Gerais Vale - Belo Horizonte, Museu das Minas e do Metal EBX - Belo Horizonte, Museu Vale - Vila Velha, entre outros.

a necessidade de aquisição de acervo), museus tradicionais ficam em situação de sucateamento, como é o caso do Museu de Belas Artes do Rio de Janeiro ou o Museu Nacional da Quinta da Boa Vista. A situação se acentua com a aproximação dos grandes eventos esportivos: a Copa do Mundo de 2014 e os jogos Olímpicos de 2016.

A contratação de arquitetos estrangeiros de renome para projetar os novos espaços culturais e museus está se tornando um fenômeno recente no Brasil. No Rio de Janeiro, a Cidade da Música é do francês Christian de Portzamparc (2008), o Museu da Imagem e do Som - MIS do escritório americano Diller Scofidio + Renfro (2009) e o Museu do Futuro é do espanhol Santiago Calatrava (2009). Em Porto Alegre, a Fundação Iberê Camargo é do português Alvaro Siza (2003) e em São Paulo, o Complexo Cultural Luz é projeto do escritório suíço Herzog & De Meuron (2009). Há alguns anos, a disputa por uma filial sul-americana do Guggenheim entre algumas capitais brasileiras foi assunto polêmico e levantou questões importantes na classe artística e intelectual. A ocasião evidenciou a postura dos museus como marcas, expandindo sua esfera de atuação da mesma maneira que empresas multinacionais. O Guggenheim não se fixou no Rio de Janeiro mas esta possibilidade gerou uma intensa discussão sobre tópicos como a arquitetura monumento (que funciona como escultura), a espetacularização dos museus, a importação de um modelo institucional sem que nossos modelos estejam amadurecidos e os museus como agentes de revitalização de áreas degradadas.

1.5.2 Classificações e auto-classificação dos museus

Existem muitos critérios para classificação de museus como: tipos de acervo, função exercida, tipo de edificação ocupada. Essas classificações podem nos servir para compreender os museus brasileiros como panorama e entender as políticas públicas para a área.

O Cadastro Nacional de Museus, também do IBRAM, foi criado em 2006 para manter um sistema de processamento de informações atualizadas sobre museus para compartilhamento público. O Guia Brasileiro de Museus lançado em 2011 é a publicação dessa base de dados. Como forma de classificação dos museus, foi escolhido organizar por tipologia de acervo, sendo possível encaixar o acervo em mais de um tipo de categoria. Apesar das categorias serem abrangentes e pouco objetivas, elas servem para nos dar alguns indicativos interessantes, principalmente

pelo fato da classificação ser auto-declaratória. As categorias eram as seguintes:

- Antropologia e Etnografia: coleções relacionadas às diversas etnias, voltadas para o estudo antropológico e social das diferentes culturas. Ex: acervos folclóricos, artes e tradições populares, indígenas, afro-brasileiras, do homem americano, do homem do sertão, etc.
- Arqueologia: coleções de bens culturais portadores de valor histórico e artístico, procedentes de escavações, prospecções e achados arqueológicos. Ex: artefatos, monumentos, sambaquis, etc.
- Artes Visuais: coleções de pinturas, esculturas, gravuras, desenhos, incluindo a produção relacionada à Arte Sacra. Nesta categoria também incluem-se as chamadas Artes Aplicadas, ou seja, as artes que são voltadas para a produção de objetos, tais como porcelana, cristais, prataria, mobiliário, tapeçaria, etc.
- Ciências Naturais e História Natural: bens culturais relacionados às Ciências Biológicas (Biologia, Botânica, Genética, Zoologia, Ecologia, etc.), às Geociências (Geologia, Mineralogia, etc.) e à Oceanografia.
- Ciência e Tecnologia: bens culturais representativos da evolução da História da Ciência e da Técnica.
- História: bens culturais que ilustram acontecimentos ou períodos da História.
- Imagem e Som: documentos sonoros, videográficos, filmográficos e fotográficos.
- Virtual: bens culturais que se apresentam mediados pela tecnologia de interação cibernética (internet).
- Biblioteconômico: publicações impressas, tais como livros, periódicos, monografias, teses, etc.
- Documental: pequeno número de documentos manuscritos, impressos ou eletrônicos reunidos intencionalmente a partir de uma temática.
- Arquivístico: conjunto de documentos acumulados por pessoas ou instituições, públicas ou privadas, durante o exercício de suas atividades, independentemente do suporte.

Selecionando os museus criados nos últimos 10 anos da pesquisa (2001 a 2010) em todo país, percebemos que nenhum dos museus classificou seu acervo como biblioteconômico, documental ou arquivístico. As categorias que tiveram maior presença foram História (70.5%), Imagem e Som (55.7%) e Artes (54.9%). Não podemos tirar conclusões mas podemos nos perguntar se nenhum dos 365 museus criados na última década (parcela que respondeu ao questionário) possui publicações

ou documentos impressos em seus acervos, como indicam as categorias documental ou biblioteconômico. Seriam essas categorias desinteressantes para um museu recente já que são vinculadas à uma imagem institucional mais tradicional? Os museus que favorecem acervos documentais estão em franco declínio?

Até os museus de cidades de pequeno porte, que geralmente são pouco especializados e englobam acervos de diversos tipologias, não se consideram dentro dessas três categorias. Outro dado curioso da pesquisa foi perceber que uma quantidade considerável de museus, em torno de 11%, se classificou em 6 ou mais categorias de acervo. São museus que querem ser vistos como instituições com acervos abrangentes, pois declaram possuir acervos tanto de ordem científica quanto artística e histórica. Museus pouco especializados conseguem atrair público e competir atenção com outras atividades de lazer? Em relação ao planejamento estratégico de instituições, Maria Andréa Dias de Andrade e Washington Dias Lessa colocam que:

Os museus, como outras organizações, não podem querer ser tudo para todos e obviamente perderão tempo e dinheiro se tentarem se promover de todas as maneiras para todos os grupos. No entanto, museus devem ser elásticos em suas ofertas, considerando tanto prioridades individuais genéricas quanto as de grupo considerados como público-alvo. Uma vez que os segmentos forem definidos, o museu pode projetar uma imagem e estabelecer a oferta que irá criar apelo em seu público-alvo, dando ao museu vantagem competitiva (ANDRADE e LESSA, 2010, pág. 95).²³

Em relação ao crescimento do número de museus no país na última década, a região sudeste abriga a maior parte das instituições, sobretudo no eixo Rio-São Paulo. Nos últimos dez anos, 32% dos novos museus foram implantados na região. Portanto percebe-se que a Região Nordeste e a região Sul tiveram um número considerável de museus implantados: 24.9% e 26.1% respectivamente. O grande número de museus criados fora das capitais também chama atenção, principalmente na Região Sul (77,3%).

TABELA 1: QUANTIDADE DE MUSEUS IMPLANTADOS OS ÚLTIMOS 10 ANOS - POR REGIÃO

REGIÃO	TOTAL DE MUSEUS CRIADOS ENTRE 2001 E 2010	CAPITAIS	PORCENTAGEM
REGIÃO SUL	172	22	12,8%
REGIÃO SUDESTE	216	53	24,53%
REGIÃO CENTRO OESTE	56	22	39,3%
REGIÃO NORTE	50	28	56%
REGIÃO NORDESTE	164	60	36,6%

²³ ANDRADE, Maria Andréa Dias de, LESSA, Washington Dias. **A importância da gestão estratégica e comunicação da marca na construção da imagem do museu.** In *Museus e Comunicação: exposições como objeto de estudo*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010, pág. 95

1.5.3 O museu como indústria cultural

Apesar dos esforços da arte moderna e contemporânea de incluir a participação do visitante nas obras, a arte contemporânea e o museu ainda mantêm um caráter elitista. Desde que Marcel Duchamp inaugurou sua série de *ready-mades*, o foco do objeto artístico saiu progressivamente da forma visual para a conceitual. A importância do discurso curatorial cresceu à medida que contextualizar as obras se tornou fundamental para seu entendimento. Marcelo Araújo, diretor da Pinacoteca do Estado de São Paulo em entrevista ao Fórum Permanente (GROSSMANN, 2011 pág. 138)²⁴, coloca que o papel do museu é “estabelecer redes de sentido que permitam aos signos artísticos se estruturar com os elementos básicos da construção das personalidades e das culturas”. Estabelecer essas redes e tornar o conhecimento mais palatável se tornou função do curador com o apoio da arquitetura e do design. Os recortes conceituais até então especializados em áreas de conhecimento se horizontalizaram, trazendo múltiplos vieses para um mesmo tema. A exposição começou a ser vista como produto comercial, que precisa render lucro e atrair o máximo de visitantes possível. O entretenimento e o consumo seduzem tanto quanto ou mais do que o conteúdo.

Para Andreas Huyssen (1994, págs.35-37) em “Escapando da Amnésia - o museu como cultura de massa”²⁵, “o espectador, cada vez mais, parece estar em busca de experiências enfáticas, esclarecimentos instantâneos, superproduções e espetáculos de grande sucesso, ao invés da apropriação meticulosa do conhecimento cultural. Ele considera que a direção para a qual apontaria o museu hoje em dia seria a retomada do projeto moderno, que ele acredita não ter sido cumprido em sua totalidade, que seria criar “um espaço para que as culturas mundiais pudessem colidir e exibir as suas heterogeneidades e até mesmo a incompatibilidade. Um espaço para transmitir, para hibridizar, para viver junto sob o olhar e a memória do espectador”, oferecendo “seu espaço como um lugar de contestação e negociação cultural.”

Apesar do modernismo de forma geral ter defendido uma ditadura do futuro e mudanças radicais para a construção de um modelo novo de sociedade, fazendo com que muitos levantassem uma guerra contra os museus, Huyssen afirma que “a fundação

²⁴ GROSSMANN, Martin, Org.: Mariotti, Giberto, Org. Museu Arte Hoje. São Paulo: Hedra, 2011 (Coleção Fórum Permanente), pág. 138

²⁵ HUYSEN, Andreas. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Rio de Janeiro, n. 23, 1994, págs. 35-57.

de um museu de arte moderna enquanto o modernismo não tinha ainda cumprido sua trajetória está totalmente dentro da lógica da modernidade”. Esse novo espaço permite que se articule uma relação com o passado, reconstruindo-o à luz de um discurso do presente. “Fundamentalmente dialético, o museu serve tanto como câmara mortuária do passado com tudo que acarreta em termos de decadência, erosão e esquecimento – quanto como um lugar de possíveis ressurreições, embora mediadas e contaminadas pelos olhos do espectador.” Para o Huyssen o museu foi se voltando para o grande público e para os meios de comunicação de massa, se transformando em espaço híbrido entre diversão pública e loja de departamentos. Desde Walter Benjamin e seu texto clássico “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, discute-se sobre o conceito de aura e autenticidade das obras de arte. O uso de técnicas de reprodução, como a fotografia, o cinema, e posteriormente as interfaces digitais, alteraram drasticamente a maneira de exhibir. Com a exceção dos museus formados por grandes coleções, o objeto de valor institucional do museu pós-moderno vem sendo transferido de bens materiais para experiências, já que as noções de original e cópia, de objeto e contexto, de ferramenta de comunicação e conteúdo, foram se hibridizando e perdendo definição de contorno.

A internet e os meios digitais maximizaram o fenômeno da multiplicação das fontes de informação e das formas de aprendizado e estão obrigando a escola e o museu a passar por uma reformulação de papel. Ambos sempre tiveram papéis distintos mas vinculados ao ensino e à transmissão de conhecimento. A partir da década de 80, a concepção educativa das exposições recebeu influência das teorias construtivistas, que enfatizavam o papel ativo do indivíduo na construção de seu próprio aprendizado e afirmavam que a aprendizagem é um processo dinâmico que requer uma interação constante entre o indivíduo e o ambiente²⁶. Na série “Museu e Escola: Educação Formal e Não-Formal” do programa de “Salto para o futuro” da rede pública TV Brasil, o designer e curador Marcelo Dantas, inserido na discussão do museu como indústria cultural, reforça o papel do museu como uma ferramenta de conexão entre educação e entretenimento:

“O papel do museu hoje se tornou uma peça fundamental porque liga dois mundos que durante muito tempo ficaram desconectados. Um é o universo da educação e o outro é o universo do entretenimento. É muito importante que o museu seja um competidor do cinema, do teatro, do restaurante, do shopping. Ele tem que competir nessa arena, ele tem que competir com o tempo ocioso, ele tem que ter a capacidade de estar nessa esfera.”

Complementa sobre a diferença entre os papéis da escola e do museu:

²⁶ Essa referência é do texto para professores do programa “Museu e escola” e referencia a STUDART, D. C. The perceptions and behaviour of children and their families in child-orientated exhibits. Doutorado. Museum Studies Department, University College London, Londres, 2000.

“Se você fosse entender que a escola é uma piscina aonde você aprende a nadar, o museu é o mar. É uma experiência que você leva do ensaio da escola para uma dimensão completamente outra. Essa possibilidade de você, que ficou sendo treinado numa piscina, de nadar no mar, torna-se tudo muito diferente. Abre um horizonte, abre uma possibilidade, abre um infinito, que é o que o museu tem que dar. O museu tem que ser uma coisa essencialmente indominável. O mundo até é dominável, o conhecimento do homem no mundo é indominável. O museu precisa traduzir isso, que o território do conhecimento não tem limites. O território da arte, da criação, da invenção, da história das relações humanas é uma coisa que nós não temos como fazer caber na nossa cabeça (DANTAS, 2009)²⁷.

O curador se denomina “fazedor de museus”. Ele questiona se a cultura contemporânea precisa ou pode ser contada através de acervos e sugere que ela seja contada através de processos, sistemas e “coisas mais vivas”. Cita o Museu da Língua Portuguesa, do qual foi diretor artístico, como exemplo para se perguntar qual seria o acervo de algo como a língua: “Língua é muito mais do que literatura. Literatura é apenas uma faceta da língua. A língua é um aspecto de relacionamento social gigantesco. A língua é a grande herança de uma sociedade.” Ele destaca ainda que apesar do Brasil ter uma deficiência em alfabetização formal, o brasileiro de forma geral tem uma cultura e capacidade de interpretação audiovisuais como poucos lugares do mundo. Essa capacidade de entender mídia deve ser vista como uma oportunidade de linguagem ao desenvolver novos museus.²⁸

Independente de concordarmos com a opinião de Marcelo Dantas, sua atuação profissional tem papel decisivo na formulação de novas instituições e grandes exposições no país. Ele esteve à frente de diversos museus implantados na última década, como Museu da Língua Portuguesa (São Paulo, 2006), Museu das Minas e do Metal (Belo Horizonte, 2010), Museu das Telecomunicações, Oi Futuro (Rio de Janeiro, 2007) e diversas exposições de médio e grande porte.

1.5.3.1 Novas tecnologias, novas experiências?

O uso de mídias digitais tem se tornado cada vez mais frequente em museus e exposições tanto como ferramenta para criar experiências interativas quanto para

²⁷ Episódio 2 - Museu como lugar de pesquisa, exibido em 2009 na TV Brasil e disponível online pelo link: http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=1716

²⁸ Entrevista dada para Alexandre Matias, Revista Audi, 2008.

viabilizar a produção do projeto da exposição. Novas tecnologias parecem surgir como panacéia para um museu pós-moderno de sucesso e correm o risco de se transformarem em fetiche, ao serem desejadas como um requisito abstrato ou mal compreendidas como um dispositivo pré-fabricado de experiência. Experiências mal construídas são um problema que nenhuma tecnologia consegue resolver. Em entrevista o designer André Stolarski²⁹, arquiteto de formação, fala que o uso sofisticado de tecnologias avançadas tem menos a ver com a tecnologia propriamente dita e muito mais a ver com a qualidade da realização da experiência:

As possibilidades trazidas pelo desenvolvimento tecnológico nos últimos anos tem sido usados de uma maneira bastante tímida. (...) Em que medida essas experiências não são custosas demais ou complexas demais para o resultado que elas produzem? Como é que você domina de fato essas tecnologias? (...) A tecnologia, na minha opinião, de fato não é nada, ela é um componente da experiência, mais ou menos no mesmo patamar que os outros. Só que o problema é que tem pouca gente que trabalha com isso, então normalmente essas coisas são pensadas em abstrato, por pessoas que não tem intimidade com as ferramentas e os aparatos. Quem tem intimidade, é chamado ao final do processo, para contribuir com alguma coisa dada. Grandes empresas (...) tem soluções prontas para exposições. Então não é tanto a criação da experiência mas é a colocação de certos aparatos. (...) As vezes esses profissionais são muito mais determinantes que um arquiteto, por exemplo, na concepção de certos espaços de experiência. E os arquitetos que entendem de tecnologia ou entendem dessas possibilidades, conseguem trabalhar com isso de uma maneira muito mais interessante. Por outro lado, você tem instalações incríveis onde a estrutura tecnológica, a estrutura do software, contribui muito para o sucesso da coisa. Isso pode ser muito antigo: o jogo das palavras do Museu da Língua Portuguesa é isso. Foi feito há mais de uma década. No Museu da Imigração de Nova York, tem uma hora que você preenche um formulário para saber se você pode se considerar um verdadeiro americano, mesmo sendo imigrante. A experiência é ótima: todo mundo quer. Eu vi um dos aplicativos quebrado. E o que me impressionou, isso foi agora, no final de 2011, é que essa instalação estava ali rodando num quadra 850, rodando Mac OS7. Tava lá, rodando na exposição. Ficou parado no tempo mas funcionava perfeitamente. Ela foi feita provavelmente no final da década de 80, início da década de 90, e foi implantada ali com um *Macintosh*, rodando *MAC OS7*, com *director*, e está assim até hoje. Desse jeito. Ninguém atualizou aquele formulário, e todo mundo usa. É um *lowtech-hightech*, é uma mistura disso que talvez só reforce isso: o problema tecnológico, o problema da experiência, ele tem que entrar mais cedo na discussão das exposições como algo que fará parte da exposição.

Quando bem utilizadas, as mídias interativas permitem que os visitantes experimentem o conteúdo da exposição de acordo com o seu nível de conhecimento ou interesse, revelando o assunto de forma superficial ou profunda. Podem ser utilizadas com diversos propósitos como didático, lúdico, narrativo, exploratório. Passada a animação inicial com a digitalização museológica, as equipes de projeto começaram a ficar mais críticas quanto ao uso gratuito de dispositivos para satisfazer a demanda das instituições pela imagem de inovadoras.

²⁹ Entrevista concedida para a autora em 26 de junho de 2012.

1.5.4 Design de exposições: terminologias

Durante a pesquisa desse trabalho nos deparamos com a quantidade grande de nomeações para a mesma função. Design de exposição, cenografia de exposição, museografia, expografia, design visual, coordenação de projeto. O cenógrafo francês radicado no Brasil Zaven Paré, discute essa variedade de terminologia como sendo uma característica do mercado brasileiro. Para ele, é um indicativo da falta de enquadramento da profissão, mas também de um certo amadorismo, já que demonstra um campo profissional mal definido. Para ele existe uma transformação frequente de programadores visuais em cenógrafos de exposição por existir uma demanda grande de programação visual em exposições ao mesmo tempo que a necessidade de equipes enxutas. Percebemos que os profissionais atuantes na área vem de campos diversos de formação como cenografia, design e arquitetura. O modo de nomear sua atuação é muitas vezes contaminada pela formação pessoal, sem que haja uma conceituação para tal. Zaven opta por chamar a atividade de cenografia de exposição:

Tem que deixar o didatismo para os pedagogos. Eu acho que uma exposição tem de trazer emoções (...) as emoções fixam a memória, e talvez as pessoas saiam de uma exposição com lembranças. (...) Eu acho que cenografia de exposição é espaço, fluxo, ritmo, composição, sensação, bem iluminar, mal-iluminar, criar contraste. O que refere mais a cenografia é uma questão de *mis-en-scène* do que uma questão decorativa. O que se refere ao teatro é como colocar a obra em cena. Também para mim, como colocar o espectador (PARÉ, 2012)³⁰.

Lisbeth Resbolo Gonçalves opta também por utilizar o termo cenografia de exposição em seu livro por considerar semelhanças entre o espaço da exposição e o teatro. Para ela (GONÇALVES, 2004, pág.20), “o visitante se envolve num jogo de representações e projeções a partir de sua própria história, desempenhando um papel com semelhanças ao do ator, por ter uma posição ativa dentro do dispositivo.”

O escopo da atividade de projetar visualmente exposições é bem elástico: varia de acordo com o perfil do profissional, da equipe formada e da especificidade do projeto. O mesmo profissional pode assumir diversos papéis de acordo com as circunstâncias e as soluções podem ser compartilhadas pela equipe. A coordenação do projeto – e a condução até sua finalização – é uma função de mediação que além de competência multidisciplinar também depende de razões socioeconômicas, como ser o responsável pelo contato com o cliente.

³⁰ Entrevista concedida para a autora em 13 de junho de 2012.

2 CONTEXTO HISTÓRICO

2.1 Mudanças artísticas, mudanças na exposição

O artista, crítico e curador Ricardo Basbaum em “Perspectivas para o museu do século XXI” (BASBAUM, 2011 página 186)³¹ sugere que as mudanças de concepção museológicas acompanham e refletem o desenvolvimento das linguagens artísticas. À medida que o paradigma da obra de arte se altera, os museus também alteram seus perfis para abrigá-las. Ele sugere que nos últimos duzentos anos a arte passou por determinados passos, não necessariamente sequenciais (havendo superposições), e o espaço do museu acompanhou e também se alterou. Seriam esses passos:

(a) ‘conquista de autonomia’ (academicismo e romantismo até Cézanne), (b) ‘ruptura com a tradição e utopias’ (cubismo e vanguardas até Pollock), (c) ‘constituição de um circuito de arte’ (das vanguardas às neo-vanguardas, sobretudo a arte conceitual), (d) ‘relações com o real’ (a partir da Pop arte e Fluxus), (e) ‘virtualidade imagética e conceitual e espetacularização’ (a partir de fins do século XX) 1 – percebe-se o museu a se transformar de maneira homóloga. Assim, também a dinâmica própria à sua formação traz saltos, mudanças e modificações similares: assistimos nos mesmos períodos (a) à constituição inicial do museu como edifício arquitetônico com ambição universalizante, moral e atemporal, propositor de verdades estáticas e finais (os primeiros a serem concebidos enquanto tal, que ultrapassam a condição de gabinete de curiosidades e exotismos), que vai, aos poucos, se conformando à noção de uma obra autônoma, passando então (b, c) por sua progressiva aceleração (sob pressão das vanguardas históricas e seu historicismo finalista e idealista) em direção a uma concepção arquitetônica moderna, que visa a acolher sem impedimentos a potência desse novo objeto sensível do século XX – nesse momento (a referência é a inauguração do MoMA, em Nova York, em 1937) se consolida a ideia de um ‘cubo branco’, espaço que pretende atender a tais demandas de transformação histórica. Em seguida, (c, d) esta instituição é percebida como diretamente conectada a um contexto concreto econômico e cultural que não pode ser ignorado ou idealizado, e isto conduz (d) à elaboração das noções que apontam para o museu de arte contemporânea, com sua ampla variação de concepção arquitetônica, mas que deverá responder a um circuito de arte e seus vários segmentos (sobretudo ao saber acumulado da arte moderna, às tecnologias de manejo museológico e curatorial e às relações com o público), assim como à materialidade da presença de relações socioeconômicas concretas. Finalmente, (e) observa-se a efetivação de um conjunto de transformações do aparato museológico em direta relação com as mudanças do chamado capitalismo tecnológico do final do século XX e suas demandas de globalização e espetacularização 2 – claro que estas mudanças em direção à atualidade ainda são experimentadas e vivenciadas como estando em processo no mundo de hoje.

Sonia Salcedo del Castillo em “Cenário da arquitetura da arte”, faz uma divisão de períodos também interessante e com muitos pontos semelhantes:

³¹ BASBAUM, Ricardo. Perspectivas para o museu do século XXI. In GROSSMANN, Martin, Org.: Mariotti, Gilberto, Org. Museu Arte Hoje. São Paulo: Hedra, 2011 (Coleção Fórum Permanente), pág. 186.

1) A autonomia do circuito como herança – o processo de autonomia da arte, transformação do papel social do artista e das instituições (libertação da subserviência ao gosto monárquico).

2) O consumo cultural como destino – o espaço expositivo começa a ser incluído no debate artístico;

3) Arte como lugar: exposições como meio – redefinição de espaço e tempo da arte (*land art*, instalação, *body art*) - espaço expositivo redefinido como forma artística;

4) Indústria cultural: a arte de expor como fato – arte dá lugar ao espetáculo da arte e o modo de fruição ganha importância em relação ao que está exposto.

Dois análises históricas nos ajudarão a desenvolver esse capítulo. Primeiro passaremos pelo que ficou consolidado como modo de expor no século XIX, para entendermos qual foi o ponto de partida e as mudanças de paradigma. A base da ideia de museu foi calcada na criação de uma ordem clara das coisas e do mundo. Ordem que traria a nós uma verdade. Estar no museu faz uma obra ser legítima, exemplar e representativa de um pensamento promovido pela instituição, tornado visível. A primeira mudança de fato foi relativizar o modelo de apresentação que parecia ser único e consequência de um progresso histórico e técnico. A ideia de escola – mestres e aprendizes formando um corpus – foi sendo paulatinamente substituída pelo sujeito artista, indivíduo que tem interesses e talento próprio. Essa mudança coincide com a primeira limpeza visual das galerias e museus, que começam a oferecer ao visitante uma experiência mais próxima e íntima da obra, ao colocá-la na altura dos olhos e fornecer um campo de proteção visual à sua volta. Através das teorias de percepção cromáticas, a ciência é utilizada como ferramenta de legitimação para instituir um modo correto de expor.

A segunda mudança de paradigma acontece quando as vanguardas – artísticas e do campo projetual (arquitetos e designers) – começam a entender que o espaço do museu pode fortalecer suas propostas estéticas e que expor gera um discurso de recriação do mundo. Os dois tipos de vanguarda se voltam para as questões sobre a percepção do visitante, mas geralmente com objetivos diferentes. Os artistas buscam principalmente criar experiências estéticas que envolvam o corpo e a relação do visitante com o espaço. Os designers buscam em grande parte, projetar sistemas de organização espacial que comuniquem claramente o discurso. Obra de arte total e projeto de exposições vão ser duas tendências contrastantes até o fortalecimento institucional dos museus modernos, que priorizariam a ideia de “cubo branco”.

A terceira mudança de paradigma é a relativização desses polos ideológicos-estéticos, iniciada nos anos 70 e desenvolvidas nos anos 80, com as formulações pós-modernas. Com a arte conceitual e suas derivações, o artista foi se separando da necessidade de um saber técnico manual, fazendo do projeto uma ferramenta cada vez mais costumaz, inserindo o objeto artístico em um sistema de produção. Por sua vez, a democratização do computador pessoal e as técnicas de reprodução digitais possibilitaram ao designer um maior grau de experimentação de linguagens visuais (já que dependiam menos de terceiros para finalizar seus trabalhos), ganho de velocidade nas etapas de produção gráfica e fidelidade na visualização virtual, garantindo assertividade em relação ao resultado final. Além disso, ao terem domínio de todas as etapas de produção, de terem controle do sistema, designers se inseriram em outras etapas de trabalho que normalmente não eram habituais (como criação de conteúdo, edição de publicações) ou que envolviam conhecimento muito técnico (como tipografia ou programação).

2.2 Padrões cromáticos e de exibição no século XIX, início século XX

Segundo Charlotte Klonk, no início do século XIX a norma instituída como correta para exibição de arte pela maior parte das instituições europeias era organizar



Figura 1 - Giuseppe Gabrielli, *The National Gallery* - Londres(1886), Oleo sobre tela, 110x142cm. Imagem retirada de KLOK (2009, pág. 4)

as coleções por ordem cronológica e dentro de escolas de estilo. O modelo expográfico predominante até então era de ocupação de todo, ou quase todo, espaço de parede disponível por obras bidimensionais. As esculturas eram amontoadas em pedestais, podendo ser colocadas perto das paredes ou no centro das salas (GONÇALVES, 2004, págs. 14-18)³².

Charles Eastlake, o primeiro diretor da National Gallery de Londres (inaugurou o posto em 1855), se valeu de estudos cognitivos da época para escolher a cor das paredes. A teoria do momento dizia que o olho precisava ver a tríade de cores primárias – vermelho, amarelo e azul – de forma balanceada, para ter uma percepção visual harmoniosa. Como as molduras costumavam ser douradas e a maioria das pinturas exibiam cores “frias” (azuladas), a cor instituída para as paredes foi a vermelha. Antes disso, a cor utilizada na maioria das exposições públicas era um tom de verde acinzentado. A cor das paredes se tornou aos poucos um assunto de discussão, pois durante seu longo período como diretor, Eastlake fez ainda outra escolha que a evidenciava: decidiu organizar os quadros próximos à visão do espectador, pendurando-os na altura dos olhos. Dessa forma, mantendo apenas uma fileira de obras, proporcionou o esvaziamento das paredes, até então compostas de pelo menos duas fileiras de quadros. Mais para o início do século XX, os estudos sobre percepção da cor do psicólogo Wilhelm Wund foram utilizados por muitos diretores de galerias e museus com o intuito de fazer a arte mais acessível do ponto de vista sensorial.

2.3 Os salões parisienses e as exposições universais

Em meados do século XVII surgiram os salões de arte parisienses, inicialmente em ambiente ao ar livre e posteriormente no prédio que viria a ser o Musée du Louvre. Adotaram desde o início o princípio da acumulação, dispondo as obras do piso ao teto. Essa maneira de expor era inspirada nos “Gabinetes de Curiosidades”, muito comuns no século XVI (CINTRÃO, 2010)³³. Os salões foram responsáveis por formar um público de arte, inaugurar as críticas impressas, florescer um mercado consumidor e extinguir

³² GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. Entre Cenografias: o Museu e a Exposição de Arte no Século XX. São Paulo: Edusp / Fapesp, 2004, págs. 14-18.

³³ CINTRÃO, Rejane. As montagens de exposições de arte: dos Salões de Paris ao MoMa. In RAMOS, Alexandre Dias (org.). Sobre o ofício do curador. Porto Alegre: Zouk, 2010.

de vez uma subserviência artística em relação ao gosto da monarquia. Ao longo de mais de cem anos de exposições frequentes, os salões se transformaram em fonte de investimento e lucro financeiro, onde as pretensões artísticas ficavam ao sabor do mercado. Os artistas inovadores costumavam ser rejeitados pela organização oficial.

Já as exposições universais, surgidas a partir de 1851 com a Grande Exposição de Londres, propagavam o progresso industrial e tecnológico das nações envolvidas. Exibiam objetos industriais paralelamente as obras de arte. A reprodutibilidade técnica gerava novos espaços e concepções de exposição com a construção pré-fabricada. Em termos construtivos, a “arquitetura de engenheiro” – pronta antes de ser implantada (DEL CASTILLO, 2008, págs. 58-63)³⁴ – possibilitava rapidez, flexibilidade de montagem, praticidade e conseqüentemente, economia de dinheiro. Começava-se a usar vidros, estruturas moduladas, vigas em ferro forjado, colunas em ferro fundido, proporcionando interiores amplos, iluminados. Mesmo com a arquitetura industrial voltada para a diminuição de elementos decorativos e para a transparência, as exposições universais ainda expunham valorizando a quantidade, preenchendo os ambientes de produtos industriais e manufaturados. A reprodução fotográfica, tão revolucionária quanto, iniciou na arte um processo de abandono do ilusionismo perspectivista e da imitação de uma realidade, trazendo à tona a noção de objeto representado. Esse processo iria historicamente passar pela planaridade, pela abstração, pela destruição da moldura, até chegar à fundição entre objeto e espaço, confundindo o papel entre objeto e contexto expostos. Ele é iniciado no princípio do século XX e se instala definitivamente no contemporâneo.

Em oposição ao modelo dos salões e das exposições universais, alguns artistas como Courbet, Manet e Monet, organizaram exposições individuais e independentes. Produzindo seus próprios pavilhões, paralelamente às exposições universais, buscavam um público genuinamente interessado em arte. Courbet foi o pioneiro. Reuniu recursos próprios e construiu um pavilhão em 1855 sob o título de “Pavilhão do Realismo”. A falta de registros não nos deixa saber qual foi a maneira que ele escolheu para expor suas obras. Brian O’Doherty (1999)³⁵ acredita que o artista não inovou nesse aspecto. Também não foi a primeira exposição individual da história. A grande inovação de Courbet foi ter criado um contexto para sua própria obra, atuando como “curador”. Além disso, marcou uma posição política de independência em relação ao

³⁴ DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. Cenário da arquitetura e da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008. páginas 58-63

³⁵ O’DOHERTY, Brian. Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space. Berkley e Los Angeles: University of California Press, 1999.

circuito de arte da época. Recusou-se a participar da Exposição Universal de Paris por não concordar em ter seu trabalho misturado a centenas de objetos e obras tendo declarado que essa maneira não proporcionava uma boa fruição dos trabalhos.

2.4 *Mixing it up*: obra e espaço

Os primeiros grupos de vanguarda, a começar pelos impressionistas, se organizaram de forma independente dos salões, na tentativa de manter um alto nível de produção artística e autonomia para expor e acabaram criando projetos originais de montagem como estratégia para atrair o público. Artistas filiados às vanguardas artísticas no início do século XX, como *De Stijl*, Dadaísmo, Surrealismo, Futurismo, entre outros, começaram a pensar o espaço expositivo como parte integrante de suas obras, concebendo o espaço como *total environment*. As vanguardas artísticas queriam romper com os moldes da museologia, que estava estacionada no século XIX, propondo uma experimentação sensorial do visitante a partir da disposição espacial das obras. O espaço da exposição foi visto como extensão e ampliação visual de seus manifestos artísticos, como instrumento para aumentar sua ressonância. Projetar seu próprio ambiente era projetar a reforma da sociedade, era visualizar futuros.

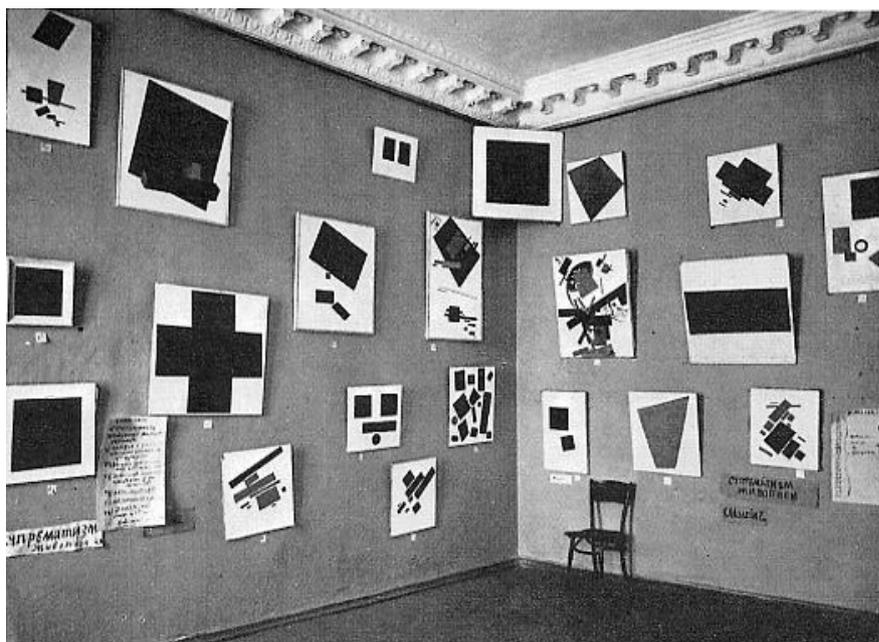


Figura 2 - Exposição futurista "0,10", em 1915 - Malevich, retirado de KLUSER (1998, pág. 129).

Uma das primeiras montagens com ênfase experimental que se tem registro é a última exposição futurista chamada “0,10” (montada em 1915 em uma galeria comercial na cidade de Petrogrado), onde o pintor russo Kazimir Malevich fez uso dos quadros em disposição sobreposta, explorando cantos de parede e diagonais.

A Mostra Dadá em Berlim em 1920 é outro bom exemplo. Poderia ser descrita como uma instalação caótica, pouco convencional, que misturava trabalhos em mídias tradicionais como desenho e pintura, com posters e *placards*. Não havia distinção entre original e cópia. Manequins misturavam-se aos visitantes ao longo da exposição ou foram pendurados no teto.



Figura 3 - Primeira Mostra Internacional Dadá, Berlim (1920), retirado de KLUSER (1998, pág. 137 e 139).

Outro pioneiro que projetava obras articuladas com o espaço de exposição foi o artista alemão Kurt Schwitters, com a série *Merz*. A partir de 1920 criou uma linha de trabalho descrito por Sonia Salcedo del Castillo (1998, pág. 56)³⁶ como uma “espécie de colagem espacial, composta por fragmentos de planos irregulares aglutinados em diferentes alturas e ângulos, proporcionando ao espectador uma experiência espacial curiosa e perturbadora”. Existia da parte do artista a vontade de romper com a racionalidade, indo para a direção do inesperado, do absurdo.

Esses exemplos são de artistas ou grupo de artistas que pensavam o ambiente como parte significativa de sua obra, com integração total entre espaço e pensamento artístico. Alguns artistas começaram a ser convidados a pensar o espaço expositivo de outros artistas. Por já terem convicções estéticas pessoais, seus projetos de design de exposição também são na maioria das vezes, proposições artísticas, revelando suas crenças e posições políticas.

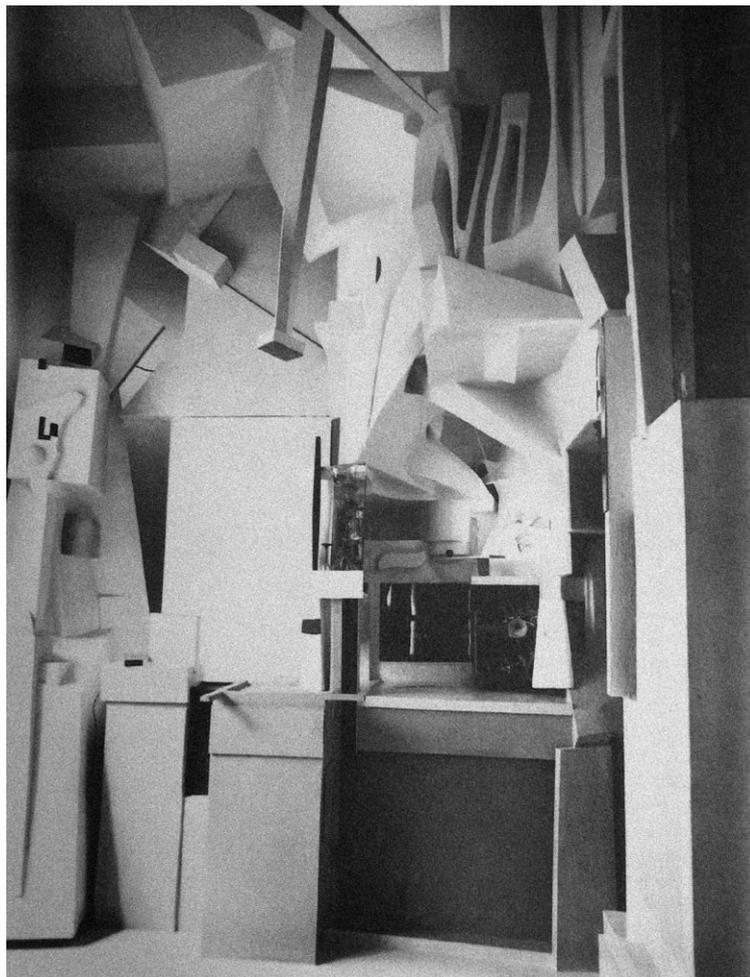


Figura 4 - *Merzbau*, Kurt Schwitters (1923), Hanover, retirado de DE OLIVEIRA (1996, pág.19)

³⁶ DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. Cenário da arquitetura e da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008. página 56.

2.5 O artista como designer: a exposição como instalação e afirmação artística

“Nós não queremos mais o espaço como o de um caixão pintado para nossos corpos vivos”.³⁷

El Lissitzky, 1923

Alguns artistas, designers e arquitetos merecem destaque no que concerne ao planejamento de exposições visando um impacto psicológico emocional no visitante e uma participação ativa e consciente deste. Os trabalhos de planejamento expográfico do artista russo El Lissitzky (1890-1941), do francês Marcel Duchamp (1887-1968) e do austríaco Frederick Kiesler (1890-1965) são exemplos representativos de concepções espaciais que assumiram os princípios artísticos dos autores, procurando oferecer ao visitante uma experiência sensorial radical. Katharina Hegewish coloca que nos casos em que artistas assumem a montagem de suas obras:

A obra adota o ambiente, experimenta o escândalo, o aprofundamento e a banalização aos quais o artista acredita poder submetê-la. A possibilidade de integrar a singularidade da obra em um contexto diferente, ou mesmo de criar-lhe um novo, torna-se um estímulo que excede suas próprias ambições. A exposição como veículo de autoanálise e de autoapresentação é o meio natural do artista (HEGEWISH, 2006, pág. 192)³⁸.

2.5.1 El Lissitzky

El Lissitzky foi figura fundamental da vanguarda russa como participante do movimento suprematista. Comprometido com os ideais da revolução socialista (desenhou inclusive a primeira bandeira soviética), via a arte como ferramenta de transformação social. Foi um dos responsáveis pela conexão entre a Rússia e a Europa, juntamente com Moholy-Nagy e Rodchenko. Trabalhou e estudou na Alemanha e sua presença exerceu certa influência sobre escola de design Bauhaus. Sua atuação profissional abrangeu arquitetura, design, tipografia, pintura, mobiliário, ilustração, projetos de revista e até livro infantil, sempre refletindo as características formais do construtivismo.

³⁷ Ver DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. Cenário da arquitetura e da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008. pág. 87.

³⁸ HEGEWISCH, Katharina. Um meio à procura de sua forma – as exposições e suas determinações. In **Revista Arte & Ensaio** nº 13. EBA-UFRJ, 2006, págs.185-197. Tradução de Marisa Flórido Cesar. Esse artigo corresponde a introdução do livro *L'art de l'exposition - Une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle*. Paris: Editions du Regard, 1998.

Começou a fazer projetos de exposição com o intuito de levar os visitantes a vivenciar experiências estéticas coletivas. Estudou formas de tirá-los da passividade ao criar dispositivos que alterassem a percepção visual através da movimentação das pessoas pelo espaço. A sala *Proun*, em Berlim, em 1923, foi sua primeira exposição pensada como um meio de interação espacial. Eram trabalhos que estavam entre a pintura e a escultura, pendurados na parede, sem moldura, com tridimensionalidade. Em 1926, em Dresden, desenvolveu um projeto expográfico para o trabalho de outros artistas.

Alexander Dorner se tornou diretor do Landesmuseum de Hannover em 1919. Reorganizou todo o museu e projetou ambientações que procuravam recriar (como se não houvesse uma reinterpretação cultural e histórica), as condições de visibilidade que caracterizavam os períodos históricos retratados (SOUTIF, 2006, pág. 208). Em relação à arte que não tinha ainda um distanciamento histórico, resolveu convidar artistas para projetar exposições de obras contemporâneas a eles, ao invés de determinar por conta própria a disposição das salas (como era prática comum dos diretores de museu da época). Tendo acompanhado os projetos anteriores de Lissitzky, o chamou em 1927, depois de ficar frustrado com o projeto pouco inovador do arquiteto holandês Theo van Doesburg, líder do movimento *De stijl*. Dorner inclusive pediu a Lissitzky uma versão do trabalho de Dresden. Lissitzky partiu dos mesmos princípios mas os desenvolveu mais a fundo.



Figura 5 - El Lissitzky, *Abstract Cabinet*, Hanover, 1927/78, retirado de STANISZEWSKI (2001, pág.68).



Figura 6- El Lissitzky, Detalhe do painel de *Abstract Cabinet*, Hanover, 1927/78, retirado de KLONK (2009, pág.118).

Em 1927/28 Lissitzky projetou a *Abstract Cabinet* para o Landesmuseum. O propósito dessa sala era fazer com que o visitante saísse de uma postura passiva através do projeto expográfico. Lissitzky pintou as paredes de cinza e cobriu a superfície regularmente com ripas de metal, pintadas de preto em uma das laterais e de branco na outra. Conforme o visitante percorria o espaço, as cores da parede mudavam “cineticamente” do branco ao preto passando pelo cinza. A circulação dos visitantes pela sala também interferia na sensação ótica individual. Alguns objetos podiam ser tocados e rotacionados. Algumas pinturas estavam presas em painéis com trilhos. Era possível alterar seu posicionamento, revelando obras escondidas atrás dos painéis. Esculturas foram colocadas em base de espelho, aumentando a sensação de tridimensionalidade.

2.5.2 Marcel Duchamp

Marcel Duchamp sempre manteve uma posição de amor e ódio em relação às instituições artísticas legitimadoras: salões, galerias e museus. Em 1917, seu famoso e paradigmático urinol foi recusado na exposição da *Society of Independent Artists*. No final dos anos 30, o artista voltou sua atenção para o espaço do museu, sua arquitetura, sistemas de classificação e protocolos, tornando-o foco de sua intervenção e crítica. Elena Filipovic, no artigo *A Museum that is not*, discorre (tradução nossa):

“Pois, em um momento em que os espaços oficiais de exibição de arte estavam se gabando por serem racionais, objetivos e científicos, e em um momento em que era inegável que as narrativas históricas que sustentavam os museus também sustentavam nações beligerantes, a passagem de Duchamp a uma instalação idiossincrática de espaços de exibição e o desenvolvimento de seu próprio ‘museu portátil’ trouxe uma reformulação das estruturas arquitetônicas, temporais e discursivas da arte e suas instituições para o cerne de sua prática, de onde não saiu tão cedo”³⁹ (FILIPOVIC, 2009, pag.5).

Em 1937, André Breton, líder surrealista, e Paul Éluard, convidaram Marcel Duchamp para pensar ideias para a *Exposition Internationale du Surréalisme* que seria montada na *Galerie Beaux-Arts* em Paris. Duchamp já havia contribuído com obras em outras exposições coletivas surrealistas mas nunca havia participado oficialmente do movimento. Ele ficou incumbido do papel de designer da exposição. Seria a primeira de muitas colaborações dele como designer e curador, muitas das quais em exposições surrealistas.

Então em 1938 em um prédio do século XVIII, Duchamp eliminou a visão do telhado, dos ornamentos, do sistema de iluminação, pendurando o que ele disse serem 1200 sacos de carvão. O pó de carvão caía sobre os convidados e sobre o ambiente. Com o teto baixo, pouca luz e com paredes enegrecidas, ele fez um ambiente semelhante a uma gruta. Instalou um braseiro de ferro no centro do salão principal e pendurou obras de arte em portas giratórias de loja de departamento, que retiradas da sua função original, viraram painéis estáticos. O espaço proposto por Duchamp influencia outros artistas participantes, gerando trabalhos colaborativos: na entrada, uma paisagem urbana falsa, com placas fictícias de ruas de Paris e manequins; no hall principal, um lago composto com quatro camas e folhas secas cobrindo o chão; uma trilha sonora feita de choros de manicômios; uma dança simulando um ataque de

³⁹ O trecho na língua estrangeira é “For, at a moment when the official spaces for the display of art were hailing themselves as rational, objective, and scientific, and at a moment when it was undeniable that the historical narratives which held up museums also held up belligerent nations, Duchamp’s turn toward the idiosyncratic installation of exhibition spaces and his development of his own “portable museum” brought a recasting of the architectural, temporal, and discursive armatures of art and its institutions to the fore of his practice and it did not soon leave.”



Figura 7 - Marcel Duchamp, *Exposition Internationale du Surréalisme*, 1937, Paris. Retirado de FILIPOVIC (2009, pág.5).

histeria, entre outras situações/obras. Na noite de abertura, as luzes foram apagadas e os visitantes receberam lanternas. Essa estratégia obrigava-os a se aproximar dos trabalhos, relativizando a noção de “distância apropriada” e ao mesmo tempo, desafiando a noção da galeria de arte como lugar de clareza e esclarecimento.

Em 1942 em Nova York, a *First Papers of Surrealism exhibition*, que pela primeira vez apresentava nos Estados Unidos o trabalho dos surrealistas, foi exposta na *Whitelaw Reid Mansion*, casarão composto de lustres de cristal, frisos dourados e pinturas de teto em estilo italiano. Duchamp usou um simples e efetivo artifício para a montagem da exposição: metros e metros de barbante foram colocados ao redor das salas, criando uma teia que não cobria a visão dos visitantes mas impossibilitava sua entrada. A ideia de frustração criada pela barreira física era prioritária em relação à barreira de visão (FILIPOVIC, 2001, pág.7)⁴⁰. Os artistas que participaram da exposição ficaram

⁴⁰ FILIPOVIC, Elena. **A Museum That is Not**. e-flux journal #4 – march 2009, págs.1 a 14.



Figura 8 - Marcel Duchamp, *First Papers of Surrealism exhibitions*, 1942, Nova York.
Retirado de FILIPOVIC, (2009, pág.3).



Figura 9 - Marcel Duchamp, *Exposition Internationale du Surréalisme Eros*, 1959, Paris.
Retirado de FILIPOVIC, (2009, pág. 10).

frustrados também de não ter suas obras vistas de maneira próxima. No dia da abertura ele convidou crianças para jogar bola dentro do museu, criando mais uma polêmica.

Na exposição Internacional Surrealista em Paris, de 1959, que tinha Eros como tema, Duchamp concebeu uma sala coberta de veludo verde escuro e rosa. O tecido

foi disposto de forma irregular nas paredes, criando uma cobertura irregular, cavernosa e labiríntica, simulando o interior de uma vagina.

Apesar de não ter se tornado propriamente uma exposição, Duchamp desenvolveu durante anos a ideia de um museu portátil, sua *Boîte-en-valise*. Fazendo dezenas de reproduções e miniaturas de suas obras, ele criou um “museu”, uma caixa que discutia questões como aura, originalidade, cópia, autenticidade, reprodução, veracidade fotográfica, interpretação. Elena Filipovic reúne algumas das questões recorrentes de Duchamp em relação ao conceito de museu:

“É possível fazer obras que não sejam ‘de arte’? Duchamp escreveu para si mesmo um dia em 1913. E então, calmamente, décadas mais tarde, sugeriu um outro conjunto de questões aparentadas: É possível criar um museu que abrigue obras que não sejam (obras) de arte? Um museu pode ser ele mesmo uma obra de arte? É possível criar mais de 300 obras que sejam museus? Uma caixa cheia de obras de arte é, então um museu? É um museu se não tiver paredes? É possível criar um museu que não o é?”⁴¹ (FILIPOVIC, 2010, pág. 14, tradução nossa).



Figura 10 - Marcel Duchamp, *Boîte-en-valise*, 1938-42. Retirado do site da Tate, através do link: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-from-or-by-marcel-duchamp-or-rose-selavy-the-box-in-a-valise-l02092>

⁴¹ O trecho na língua estrangeira é: “ ‘Can one make works that are not of art?’ Duchamp scribbled to himself one day in 1913. And then, quietly, decades later, he hinted at another, not unrelated, set of questions: Can one make a museum that holds works that aren’t (works) of art? Can a museum be a work of art? Can one make more than 300 works that are museums? Is a box filled with works of art, then, a museum? Is it a museum if it doesn’t have walls? Can one make a museum that is not?”

Os trabalhos de design de exposição de Duchamp são simples e radicais. Refletem suas convicções, e reforçam temas caros às suas obras artísticas: legitimação, descontextualização, funções do museu e suas regras.

2.5.3 Frederick Kiesler

Frederick Kiesler estudou em Viena na *Technical University e na Academy of Fine Arts*. Começou sua vida profissional com cenografias para teatro. Em 1924 organizou a exposição *International Exhibition of New Theatre Techniques* que fazia parte do *Music and Theatre Festival* da cidade de Viena. Ele pesquisou e selecionou centenas de conceitos teatrais, cenografias e figurinos, posters e maquetes feitos pelas

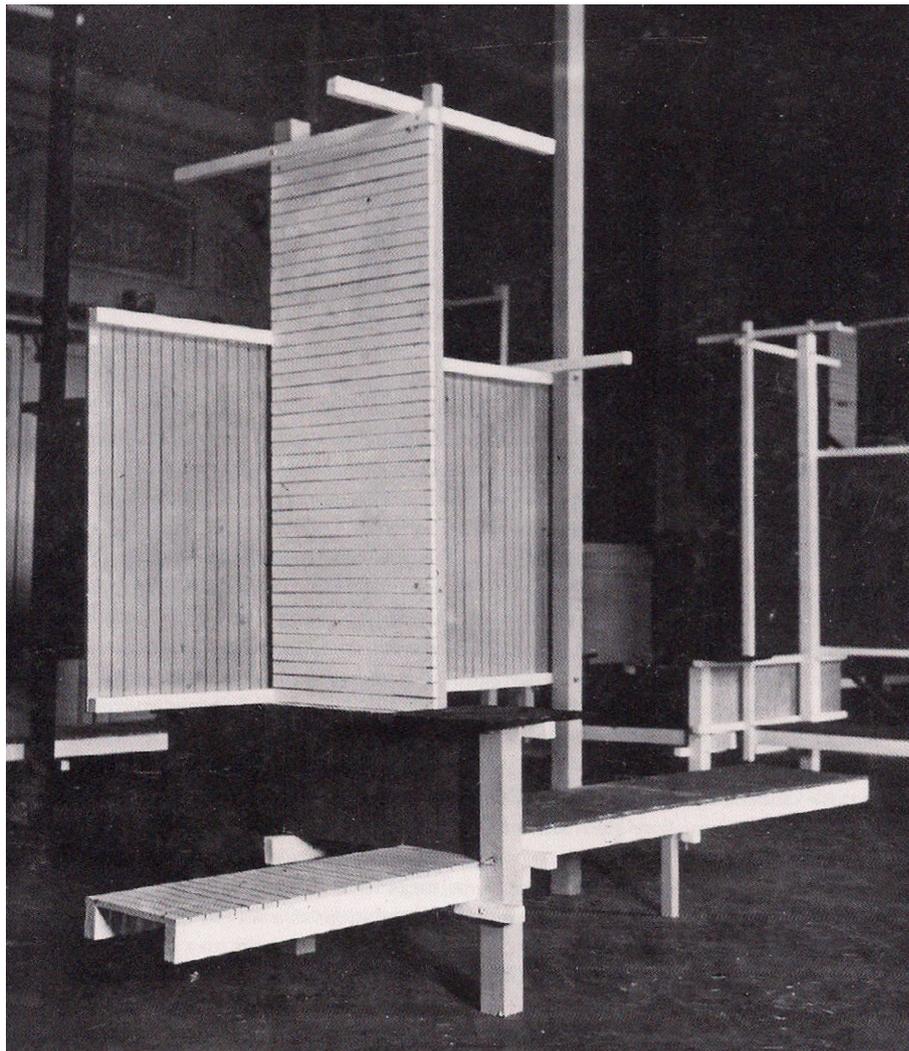


Figura 11 - Frederick Kiesler, *L+T System*, 1924, Viena. Retirado de STANISZEWSKI, (2001, pág. 6).

vanguardas russa, italiana, alemã, francesa e austríaca. Como expografia, Kiesler projetou o *L+T System*, conjunto simples de estruturas que permitiam pendurar e apoiar. Como eram auto portantes, proporcionavam flexibilidade de montagem e independência da arquitetura. As alturas diferentes das superfícies horizontais ajudaram a criar uma ambientação dinâmica. Na mesma mostra também foi criado por ele um novo conceito de palco, nomeado de *Space Stage*. Ele consistia em uma estrutura circular de dois andares, aonde não existiam objetos nem encenação. A convivência dos visitantes era a experiência. Esse palco refletia uma teoria criada pelo próprio Kiesler, chamada de *Correalism*: uma “corelação multidimensional e sem fim entre ser humano, espaço e artes”. Ele descreve a instalação como: “O espaço-palco do teatro-ferrovia, a forma contemporânea de teatro, está flutuando no espaço. O primeiro andar é apenas o suporte para a construção aberta. A audiência está circulando em movimentos eletromagnéticos ao redor do centro do palco”⁴² (KIESLER, 1924, tradução nossa).

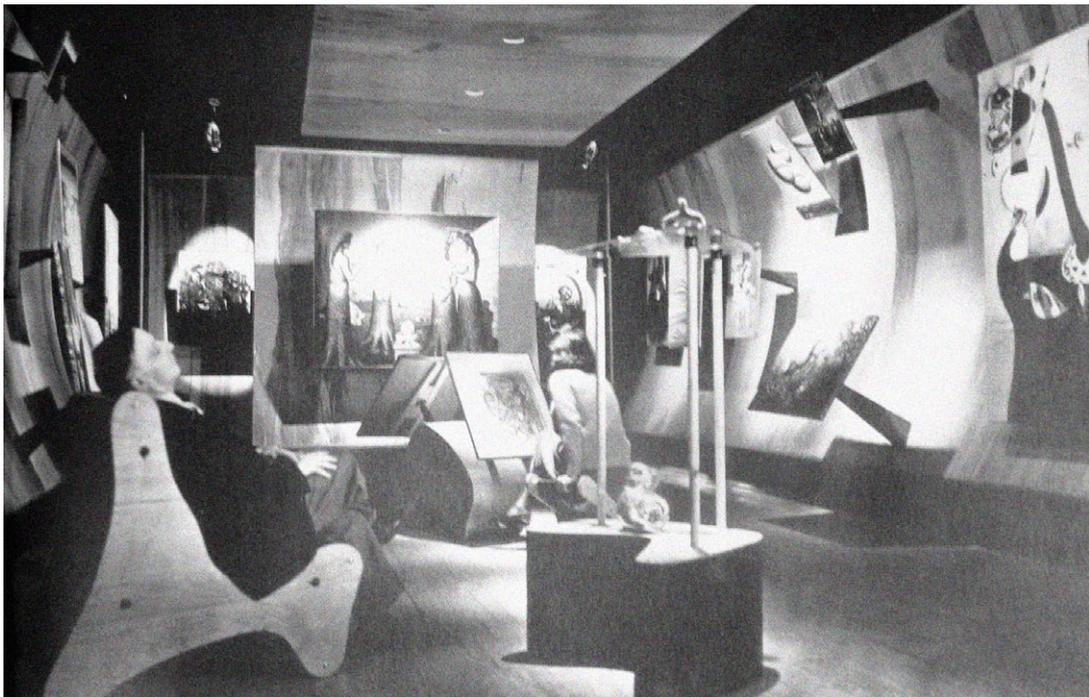


Figura 12 - Frederick Kiesler, *Surrealist gallery*, 1942, Nova York. Retirado de STANISZEWSKI, (2001, pág. 11).

Mais tarde se fixou em Nova York e trabalhou para o MoMA e galerias de arte como a *Peggy Guggenheim Gallery*. Em 1942 na exposição *Art of this century*, que apresentava a coleção da galerista, Kiesler projetou três salas: a *Surrealist gallery*,

⁴² *Internationale Ausstellung neuer Theatertechnik*, Catálogo da exposição, Vienna 1924. Kiesler Foundation, acesso no link: <http://www.kiesler.org/> O trecho na língua estrangeira é: “The Space Stage of the Railway-Theatre, the contemporary form of theatre, is floating in space. The ground floor is only the support for the open construction. The audience is circulating in electro-magnetic movements around the core of the stage”.

a *Abstract gallery* e a *Kinetic gallery*. Na *Surrealist Gallery*, ele criou expositores que permitiam que o visitante ajustasse/experimentasse, com o toque, o ângulo de visão dos quadros. Como as estruturas dos expositores eram menores que as obras, essas pareciam flutuar. Kiesler utilizou também dispositivos automáticos que alternavam a iluminação das obras, deixando grupos de trabalhos ora iluminados ora no breu. Na *Abstract gallery*, criou expositores tensionados, presos no chão e no teto, que serviam tanto para pendurar quadros quanto para apoiar objetos.

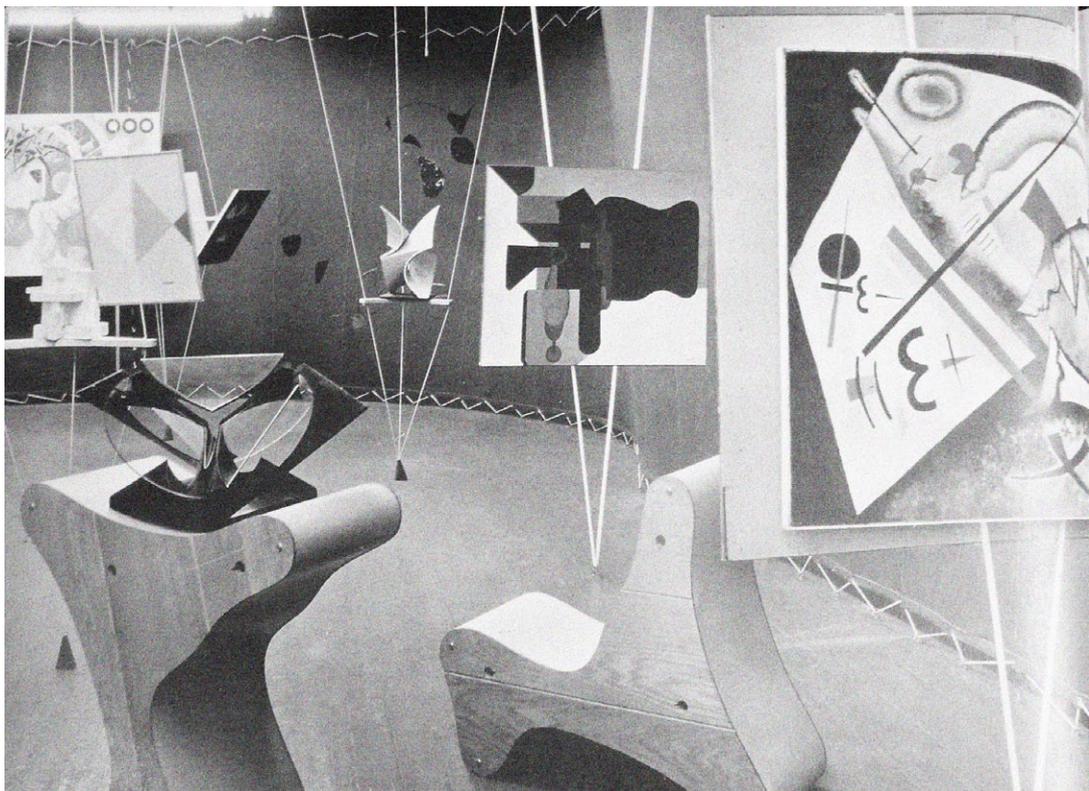


Figura 13 - Frederick Kiesler, a *Abstract gallery*, 1942, Nova York. STANISZEWSKI, (2001, pág. 12).

Os exemplos aqui reunidos subvertem a posição do museu como espaço apenas de contemplação, assim como a ideia de proteger a obra de arte da contaminação de significado externo a ela. Essas mostras de vanguarda artística estavam longe de propor uma sistematização expositiva. Estavam mais interessadas em estabelecer jogos de experimentação estética com o público do que preocupadas com a objetividade ou efetividade de comunicação. Quase antagonicamente, as vanguardas arquitetônicas estavam alinhadas a uma lógica racional de projeto, vinculadas com as escolas de design e com as técnicas de reprodução industrial.

2.6 O designer como designer: a sistematização e legitimação de um pensamento projetual

2.6.1 O branco e o limpo

Na segunda metade do século XIX, Louis Pasteur desenvolveu suas pesquisas sobre micro-organismos, identificando uma série de bactérias. Questões de assepsia e higiene começavam a preocupar tanto autoridades públicas quanto as pessoas em seus lares, que reavaliavam seus critérios de limpeza. O crescimento desordenado das grandes cidades havia criado aglomerações populacionais, o que para a saúde pública era sinônimo de epidemias. A favor, sobretudo da higiene e da ordem, muitas capitais europeias (tendo Paris como principal modelo) e brasileiras, sofreram grandes reformas urbanísticas e de infraestrutura sanitária. A mudança urbana era o começo de uma revolução maior, de gosto. Os hospitais passaram a ter louças brancas e abolir toda e qualquer ornamentação, pois os micróbios se proliferariam na poeira acumulada sobre os relevos. O branco se tornou símbolo de controle de infecção e as louças de mesa, tradicionalmente vermelhas ou azuis, e de banho, foram progressivamente substituídas por serviços de mesa de faiança branca. O debate sobre o uso de ornamento é uma questão intrinsecamente moderna já que o elemento, tipicamente artesanal, havia migrado e sido incorporado ao processo industrial. Adolf Loos (1870-1933), arquiteto austríaco, levantou uma verdadeira guerra contra o ornamento e sua produção crítico-literária foi decisiva para a definição estética do modernismo. Em seu texto clássico “Ornamento e crime” defende a nudez das superfícies e a verdade dos materiais em nome da elegância, em clara contraposição ao gosto *kitsch* da classe burguesa em ascensão.

A ideia de limpeza, que não era apenas física mas também visual, foi apenas um dos fatores que formaram a visualidade mais comumente reconhecida como moderna.

2.6.2 Definições de moderno

John Thackara em “Design after modernism” afirma que existem dois preconceitos recorrentes em relação à prática modernista: que ela trata todas as pessoas e trata todos os lugares da mesma maneira, sendo percebida como ameaça às identidades individuais e tradições locais; e, segundo, que eleva o julgamento de especialistas em detrimento da experiência cotidiana e do conhecimento tácito adquirido⁴³. De uns tempos para cá, teóricos do campo do design como o próprio Thackara, Paul Greenhalgh e Martin Eidelberg, derrubaram a ideia de design moderno como um conceito fixo, monolítico, passando a falar em designs modernos, diversos, sobrepostos, que adquirem configurações de acordo com a época e o país. A Europa continental, a Inglaterra e os Estados Unidos adotaram o “estilo internacional”, porém priorizaram, de forma própria e em graus diferentes, características como funcionalidade e simplicidade. Também incorporaram à sua maneira outras características não reconhecidas normalmente como modernistas, como ornamentação e uso de técnicas artesanais (PAIM, 2000).⁴⁴

O enxugamento de elementos visuais, a omissão de referências históricas de estilo, a busca de objetividade de comunicação, são traços de identidade associadas a uma tendência moderna, construtiva. Segundo Naum Gabo (STANGOS, 1991, págs. 116-121)⁴⁵, escultor de origem russa e teórico da arte, o Cubismo havia deixado apenas ruínas no mundo artístico, pois as “tradições pictóricas” haviam sido demolidas pelo movimento, que queria libertar a arte das referências à figura dos objetos. Só restava para a nova geração escolher entre ir além deles no caminho da destruição ou “buscar novas bases para se construir uma nova realidade artística”. Essa busca por uma nova realidade artística somada com proposições políticas revolucionárias ressoava na construção de uma nova sociedade. Plantada pelo movimento Suprematista e desenvolvida, cada um à sua maneira, pelo *de Stijl*, pelo Construtivismo Russo, pelo Neoplasticismo, pela Bauhaus, pela Escola

⁴³ O trecho na língua estrangeira é : “There are two popular prejudices about modernist practice: first, that it treats all places and all people in the same way, an approach perceived to be a threat to individual identity and local tradition; and second, that it elevates expert judgement over everyday experience and learned, tacit knowledge.” (Beyond the object in design, In: Design after Modernism, Thames and Hudson, 1988.

⁴⁴ ver PAIM, Gilberto. A beleza sob suspeita: o ornamento em Ruskin, Lloyd Wright, Loos, Le Corbusier e outros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2000.

⁴⁵ ver STANGOS, Nikos. Conceitos da arte moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991. Págs. 116-121.

de Ulm e aqui no Brasil, pelo Concretismo e Neoconcretismo, a tendência construtivista se apresenta ao longo de todo o século, com a intenção de reorganizar o mundo através da função da forma e do enxugamento de elementos compositivos.

No campo da arquitetura e do design, a versão mais propagada do modernismo surgiu na Alemanha na década de 1920. Foi cunhada como “Estilo Internacional” pelos curadores de “O Estilo Internacional: Arquitetura desde 1922”, ocorrida no Museum of Modern Art de Nova York - MoMA em 1932. O arquiteto Philip Johnson e o historiador Henry-Russell Hitchcock, organizadores da exposição, também escreveram um livro reunindo obras que tinham como característica comum, formas austeras, linhas puras, inovação tecnológica, eficiência e funcionalismo. A exposição propagou princípios racionalistas, institucionalizando as bases da arquitetura e design modernistas (alguns trabalhos expostos eram de Le Corbusier, Mies Van der Rohe, Gropius e Frank Lloyd Wright). No caso dos espaços expositivos, sua influência como modelo de expor, indicava a tendência que foi desenvolvida e cunhada como “cubo branco”: o espaço expositivo deveria ser neutro, flexível, iluminado artificialmente, com o mínimo de interferência arquitetônica (DEL CASTILLO 2008, págs. 58-63)⁴⁶. O uso do termo “Estilo Internacional” se alastrou mais tarde e ficou comumente identificado com as escolas de design suíças de Basel e Zurich, no pós-guerra, que desenvolveram vertentes projetuais extremamente racionalistas e sistemáticas, evitando a subjetividade individual e, de certo modo, com a escola de Ulm.

Podemos então dizer que as características mais recorrentemente reconhecidas como modernas são o engajamento na construção de uma nova sociedade com ruptura ao estabelecido, a negação à história e oposição à tradição, o racionalismo funcionalista, a busca da transformação do mundo através da reformulação formal dos objetos e símbolos e, talvez o ponto chave, permitir o acesso de todos a essa transformação. O design começou a ser visto como a ferramenta de junção da arte e tecnologia, capaz de aproximar esses dois elementos à vida do homem comum. Esse trabalho não está interessado em reforçar esses dogmas mas refletir como a face mais conhecida do design moderno, que chamarei de modernista, de vertente europeia, influenciou o campo do design de exposições, pretendendo simular a inexistência de um discurso visual ao se valer da imagem de neutralidade e efetividade, através de recursos como enxugamento de elementos visuais em busca de objetividade de

⁴⁶ ver DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. Cenário da arquitetura e da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008. páginas 58-63.

comunicação, abolição do ornamento, omissão de referências históricas de estilo, negando o passado em função do novo.

Outros fatores que contribuíram para a forte instituição do “cubo branco” como modelo expositivo moderno foram:

- O aumento quantitativo e a valorização das exposições temporárias (a necessidade de flexibilidade e rapidez de montagem na disposição de painéis autoportantes e suportes tornava prático o uso de uma mesma cor);
- A crença em expor as obras com o máximo de contraste em relação às cores dominantes das pinturas;
- A conotação da cor branca como espaço infinito por arquitetos e artistas.
- A sistematização desse modelo pelo MoMA;

O Museu de Arte Moderna de Nova York foi inaugurado em 1929 e se tornou um modelo museográfico, estabelecendo um paradigma e influenciando a maior parte dos museus de arte moderna no mundo. As convenções para exposições em museus modernos estavam sendo formadas e divulgadas pelo MoMA, reforçada pelo ensino nas principais escolas de design do mundo de bases conceituais próximas, como veremos a seguir.

2.6.3 Institucionalizações: Escolas e Museus

A criação de escolas são atos de legitimação de uma profissão. As escolas de design do século XX, a começar pela Bauhaus, se esforçaram em formular um repertório próprio de design que desse conta do conhecimento técnico dos meios de produção e ao mesmo tempo instrumentalizasse o designer a decodificar/codificar os processos de percepção visual e a construir um vocabulário visual. A didática da Bauhaus se estabeleceu como paradigma para o ensino, influenciando diversas escolas ao redor do mundo. Um dos princípios da escola, listados no manifesto inaugural escrito por Gropius era fazer “novas investigações sobre a natureza das exposições, para solucionar o problema de exibir trabalhos visuais e esculturas no âmbito da arquitetura” (STANISZEWSKI 2001, pág. 27)⁴⁷. Apesar de não existir

⁴⁷ Texto em língua estrangeira é “New research into the nature of the exhibitions, to solve the problem of displaying visual work and sculpture within the framework of architecture”. In STANISZEWSKI, Mary Anne. The power of display: A history of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art. Massachusetts: The MIT Press, 2001, pag. 27.

um departamento de exposições, o departamento de *commercial art* e o de teatro, realizavam conjuntamente experiências de apresentação de exposições. Apesar de o próprio Gropius afirmar que não existiu um estilo único formal definido e propagado pela escola, ela se tornou um modelo educacional e formal, difundido pelo mundo. A Bauhaus tinha uma proposta voltada para investigações formais. Porém sua didática enfatizava a valorização das características específicas dos materiais, o uso econômico dos meios e a ideia de que a forma deriva da solução de um problema previamente estabelecido. A influência do movimento holandês *De Stijl* não pode ser negada apesar de não ser oficial. A racionalidade era a base do projeto, como Giulio Carlo Argan coloca em História da arte como história da cidade (ARGAN, 2005, p. 267):

“O design tradicional, criado pela Bauhaus no primeiro pós-guerra, estava estreitamente ligado à pesquisa do construtivismo, isto é, tinha em vista tornar melhor, mais racional, mais eficiente, mais legível, mais agradável, o ambiente da vida cotidiana. Ocupava-se, porém, ainda e apenas, do objeto, sem considerar que o problema do objeto implica o do sujeito e vice-versa.”

Ao contrário da Bauhaus, a escola de Ulm se esforçou para criar de forma sistemática um método projetual. As teorias de percepção visual, como a *Gestalt* e a formação de uma gramática visual (uso de formas geométricas, tipografia em caixa baixa, reduzido número de tipografias, etc.) começaram a ser implementadas pela escola assim como princípios científicos (teoria da percepção, morfologia, topologia e semântica). Apesar de Maldonado considerar a escola aberta à curiosidade e à investigação formal, a racionalização e dimensão universal impostas pela metodologia reprimiam a inserção de valores pessoais dos alunos aos projetos, tolhendo a voz individual do designer e eliminando a questão de gosto (bom ou mal) através da adoção de regras formais rígidas (LEITE, 2008, pág. 273)⁴⁸.

Apesar de pretender ser universal, a estratégia formal rigorosa adotada por Ulm e depois também pela Escola Suíça, valorizava extremamente questões fisiológico-cognitivas do usuário e espectador, deixando de lado questões de linguagem como Ellen Lupton e Abbott Miller bem colocaram:

“Uma teoria do design que isola a percepção visual da interpretação linguística encoraja a indiferença da significação cultural. Embora o estudo da composição abstrata seja impossível de objeção em si, os aspectos linguísticos e sociais do design são trivializados ou ignorados quando a abstração é colocada como foco primário ao se pensar o design” (LUPTON; MILLER, 1999:62)⁴⁹.

⁴⁸ Ver LEITE, João de Souza. **De costas para o Brasil, o ensino de um design internacionalista**. In: DE MELLO, Chico Homem. O design gráfico brasileiro, anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2008, 2ª edição. Pág.273.

⁴⁹ Apud BARROS, Bruno Oliveira. Design como linguagem, design como retórica. P&D Design 2008.

Apesar dos movimentos chamados de vanguarda que defendiam o espaço museográfico como parte expressiva de sua obra, o modelo adotado pela maior parte dos museus de arte moderna, foi o estabelecido pelo MoMA. Fundado em 1929, com raízes conceituais claras na Bauhaus, no movimento *De Stijl*, o museu teve seu prédio projetado seguindo a ideia de “cubo branco”, propondo ao espectador uma atitude contemplativa. O MoMA, através do curador Alfred Barr, que esteve à frente da instituição nas primeiras quatro décadas, se tornou um modelo museográfico. A forma como constituía o acervo, a formação dos departamentos e da documentação, seu modelo empresarial e principalmente a sua forma de expor, influenciaram museus modernos do mundo inteiro, incluindo o MAM-Rio e o MAM de São Paulo. A divulgação cultural e política eram feitas através de exposições itinerantes, publicações e parcerias.

2.7 O designer como artista: o entendimento da intenção e da impossibilidade de neutralidade

2.7.1 Design não é:

A profissão de designer surgiu durante a transição entre o artesanato e a indústria na Europa, se firmando entre a função do artista e a do operário. Na necessidade de definir a nova profissão, que tinha uma característica intrínseca de mediação, de interface, foi frequente a comparação com áreas profissionais que lhe fizessem contato. Rafael Cardoso (2011, pág. 245)⁵⁰ comenta: “em decorrência dos embates históricos que contribuíram para a consolidação da profissão, os designers têm o mau hábito de pensar sobre o que fazem principalmente em contraposição àquilo que não são ou àquilo que pertenceria a outros campos.” A oposição entre arte e design, empurrou o design para critérios que o afastaram da valorização da criatividade individual em prol de uma legitimação científica. Voltando a Rafael Cardoso (2011, pág.245):

⁵⁰ CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naif, 2011, pag. 245.

Ao longo do século XX, o lado criativo do design foi sistematicamente subestimado e até combatido por um ideário que ansiava firmar a metodologia projetual em bases supostamente científicas, distanciando-as das artes plásticas e do artesanato. Tal postura reflete uma bagagem intelectual positivista, bastante rasa, herdada do século XIX junto com o marxismo de panfleto que alguns designers e arquitetos modernistas proclamavam a título de ideologia. Em meio aos conflitos ideológicos intensos que marcaram a “era dos extremos” (no dizer de Eric Hobsbawm), o tolo preconceito contra a criação e a criatividade ganhou sobrevida. Primeiramente no movimento construtivista, insinuando-se para o interior da Bauhaus, onde ocasionou grandes divergências, e, dali, para a Escola de Ulm, a noção tola de que “design não é arte” foi ganhando certo *pedigree* às avessas, simplesmente por força de tanto ser repetida.

A essência do trabalho do designer estava em resolver um problema e supervisionar o processo, criando instruções claras para que outras pessoas pudessem executar e produzir o projeto (POYNOR, 2005)⁵¹.

Atualmente a distinção entre as duas disciplinas é nublada. Artistas como Donald Judd, Scott Burton, James Turrell e Jorge Pardo trabalham com conceitos de design, criando padrões, móveis, arquitetura, e tem interesse nas relações de comércio e de produção industrial. Encomendam a execução dos trabalhos a assistentes e fornecedores e precisam entregar projetos detalhados para serem executados da forma imaginada. A antiga visão de que designers precisam lidar com questões práticas, funcionais e que artistas são livres para criar o que bem entendem, foi relativizada. Em relação ao design, Rafael Cardoso entende que sua importância hoje em dia reside “precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes.” Em 2011, o Walker Art Center em Minneapolis organizou a exposição *Graphic design: now in production*, evidenciando essa tendência ao selecionar projetos onde designers trabalham em cruzamentos com outras áreas, ampliando o campo de atuação. Os curadores da exposição, Ellen Lupton e Andrew Blauvelt comentam em depoimento em vídeo⁵² (tradução nossa):

⁵¹ POYNOR, Rick. Art's Little Brother', in Alex Coles (ed.), Design and Art, Londres, Whitechapel e MIT Press, pages 94-99. Também em ICON 023, May 2005: <http://www.iconeye.com/read-previous-issues/icon-023-|-may-2005/art-s-little-brother-|-icon-023-|-may-2005>

⁵² Trecho em língua estrangeira: “Designers are becoming publishers, are becoming filmmakers, they are becoming entrepreneurs, they are making their own products, they are taking up this tools, where a software, a hardware or the intellectual tools of the designer, the creative ability of the designer and using them to make their own stuff, to do something. One of the themes running through the show is the idea of pragmatics. Design is a practical enterprise. Design is ultimately doing things in the world. It's not a primarily intellectual, it's not a primarily theoretical, it's really a form of action and this exhibition, the people in the exhibition really celebrate that aspect of the design as doing something.” Canal do youtube do Walker Art Center, vídeo promocional: <http://youtu.be/9pmRknCYP6A?hd=1>; trecho entre 3.42 e 4.44 minutos. A exposição ocorreu entre 22 de outubro de 2011 e 22 de janeiro de 2012.

“Designers estão se tornando editores (*publishers*), cineastas, empreendedores, fazendo seus próprios produtos. Eles estão pegando essas ferramentas – *softwares*, *hardwares*, ferramentas intelectuais (e a habilidade criativa) e usando-as para criar suas próprias coisas. Uma das ideias da exposição é a de pragmatismo. Design é um empreendimento prático, é fazer coisas no mundo material. Não é acima de tudo, intelectual nem teórico; é uma forma de ação. E as pessoas nessa exposição celebram isso, esse aspecto do design de fazer algo.”

Exposições são retratos da época em que foram feitas: são história, ideologia, política e estética. A fusão entre espaço e obra volta com força a partir da década de 60. Com a crise do objeto detonada pelo movimento minimalista, a barreira da moldura foi eliminada de vez e o ambiente, convertido em campo pictórico. “O espaço perdeu seu estatuto de neutralidade à medida que ganhou importância na totalidade da obra” (DEL CASTILLO 2008 páginas 58-63)⁵³ e a ideia de espaço expositivo ideal caiu por terra. A arte passou por investigações estéticas relacionadas ao espaço, ganhando formas diversas como instalação, *site specific*, performance, *land art*, entre outras, transformando o contexto expositivo em laboratório e confundindo-o com a própria obra. A necessidade dos artistas de criar relações entre a obra e contexto, gerou formas novas de fruição artística e conseqüentemente a necessidade de novos conceitos museográficos. Os objetos começavam a dar lugar a registros de imagem, o espectador recebia o convite para interagir com as obras, o objeto começou a perder a importância para o processo. Por muito tempo se considerou que o objeto artístico possuía uma autonomia de significado, ignorando o contexto social, cultural e histórico tanto do artista quanto do espectador. A significação passou a ser entendida como formada tanto na produção do objeto pelo artista quanto no momento de seu encontro com o espectador. Nesse contexto, a obra ganha força com a articulação de um discurso crítico, caracterizando as exposições como projetos artísticos e elevando a importância do discurso curatorial.

O design começou a ser visto como ferramenta importante na criação de contextos expressivos para objetos artísticos. Os papéis tanto do curador quanto do designer deixam de ser vistos como funções organizadoras de espaço para serem vistos como produtores de discurso. O aumento do uso de elementos vindos do teatro

⁵³ Ver DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. Cenário da arquitetura e da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008. páginas 58-63.

no espaço expositivo, como cenários, iluminação dramática ou interações, é uma tentativa de criar espaços imersivos. A simulação tem a intenção de nublar a relação entre real e virtual, restabelecendo uma premissa moderna de junção da arte com a vida. A movimentação e a interação corporal do visitante começam a ser consideradas meios importantes de associação própria, individual, de conteúdo e de entendimento.

O “cubo branco” não foi abolido após as experiências estéticas da década de 1960. Foi porém relativizado como modelo ideal e predominante de espaço expositivo.

Tanto o conceito de obra de arte total como a técnica de exposição purista, que renuncia a toda decoração derivada e interpretativa, e cuja visada essencial está nas excelentes relações entre parede e quadro e entre espaço e figura, foram utilizados, com frequência, e permanecem ainda válidos. Em função do que se quer mostrar, uma ou outra possibilidade de montagem se demonstra adequada. Por isso, em nossos dias, a preferência vai para construções de salas de exposições nas quais a estrutura interna é modificável à vontade; envelopes sem caráter que autorizam tanto uma rigorosa linha diretriz quanto um pretensão caos criativo. A técnica purista de exposição, originalmente desenvolvida pela vanguarda para a vanguarda, é igualmente imposta no campo institucional do museu durante os anos 20. Foi só no curso dos últimos 15 anos que os critérios de disposição do espaço da galeria desenvolvidos durante o século perderam seu caráter impositivo (HEGEWISH, 2006, pág. 192).

Tanto a curadoria quanto o design de exposições contemporâneos atualmente seguem duas grandes vertentes de posicionamento.

A primeira vertente acredita que a experiência estética acontece no embate diante da obra e que sua evidência formal deve ser favorecida através de estratégias de contemplação como o isolamento, favorecendo sempre a experiência da proposta artística. Essa vertente não acredita em uma crítica paralela à criação do artista e discursa tentando traduzir e reforçar a experiência estética. O designer atua como facilitador do discurso do artista, evitando influenciar a reinterpretação da obra para um caminho não explicitado pelo artista.

A segunda vertente acredita que a obra pode revelar diversas leituras e que o discurso é mediado culturalmente, criando articulações envolvendo narrativas históricas e premissas teóricas. O discurso tanto visual quanto curatorial é evidenciado como proposição, sendo comum para isso, o uso de estratégias narrativas. Recursos teatrais de iluminação, cenografia e imersão são usados como elementos de fortalecimento do discurso.

3 DEFININDO CATEGORIAS, CONCEITOS E MODELOS

“O design de exposições se desenvolveu como uma nova disciplina, como um ápice de todas as mídias e atribuições da comunicação e de esforços e efeitos coletivos. A combinação dos meios de comunicação visuais constitui uma complexidade extraordinária: a linguagem como impressão visível ou como som, imagens como símbolos, pinturas e fotografias, esculturas, materiais e superfícies, cor, luz, movimento (tanto do que está em exibição quanto do próprio visitante), filmes, diagramas e gráficos. A aplicação total de todos os meios plásticos e psicológicos (mais do que qualquer outra coisa) torna o design de exposições uma linguagem intensificada e nova.”
(BAYER, 1961) ⁵⁴

A pesquisa em design é uma atividade muito recente e, particularmente no Brasil, se desenvolveu nos últimos 18 anos – o primeiro curso de mestrado em design foi o da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro em 1994. Como um campo da prática, e transdisciplinar, o design se valeu muitas vezes das bases teóricas de outras disciplinas como a semiótica, a semiologia ou a antropologia para tentar formular suas próprias questões e criar um campo de análise. Muitas das questões levantadas para pesquisa se originam de problemas deparados com a prática da profissão e o conhecimento tácito vindo desta prática não pode ser ignorado. Ken Friedman (2002) em “Theory construction”⁵⁵ sustenta que pesquisar é uma forma de formular perguntas. Todas as formas de pesquisa levantam questões, sejam pesquisas básicas, aplicadas ou clínicas. As diferentes formas e níveis de pesquisa levarão a diferentes tipos de questões. Nós designers, nos vemos no meio da questão de produzir um corpo teórico, para uma disciplina não científica, através de questões surgidas de uma prática experimental. James Gardner em seu livro “Exhibition and display” de 1960, afirma que o que o encanta em design de exposições é o fato de “exposições serem experiências: todo novo protótipo ou dispositivo ou evento, quando vistos pelo público, estão em teste”. Gardner

⁵⁴ O trecho na língua estrangeira é: “Exhibition design has evolved as a new discipline, as an apex of all media and powers of communication and of collective efforts and effects. The combined means of visual communication constitute a remarkable complexity: language as visible printing or as sound, pictures as symbols, paintings, and photographs, sculptural media, materials and surfaces, color, light, movement (of the display as well as the visitor), films, diagrams, and charts. The total application of all plastic and psychological means (more than anything else) makes exhibition design an intensified and new language.” Retirado de Curator: The Museum Journal. Julho de 1961. Volume 4, nº 3, págs. 198-288.

⁵⁵ Friedman, K. (2002). Theory construction in design research: criteria, approaches, and methods. Updated version of a paper originally published in J. Shackleton, & D. Durling (eds.) Common ground: Proceedings of the 2002 Design Research Society International Conference, Londres, Reino Unido, 05–07 Setembro 2002 (págs. 388–414). Stoke-on-Trent, Reino Unido: Staffordshire University Press.

também afirma que “na prática, o projeto de exposições é um processo empírico sem respostas infalíveis para qualquer tipo de problema” (GARDNER, 1960, pag.5, tradução nossa)⁵⁶. Apesar de ser feita pesquisa de campo, de uso, de linguagem (entre outras) e haver o emprego de uma metodologia projetual, não podemos tratar projetos de design como experiências científicas. Muitos designers tentam fazer analogias e aproximações da metodologia de projeto com o método científico. Não existe um resultado específico a ser obtido e não existe apenas uma resposta para um problema de design.

Friedman também afirma que uma teoria é um modelo que descreve como algo funciona mostrando como seus elementos se relacionam entre si. A teoria prevê o que acontecerá quando os elementos interagem entre eles. Voltando ao campo do design, e particularmente de exposições, é preciso desmembrar seus elementos para entender quais deles podem ser previsíveis e quais deles não. O que está sendo colocado em teste segundo as palavras de James Gardner? Por se tratarem de conteúdos (coleções individuais), públicos, intenções e lugares específicos, uma exposição é um dispositivo muito singular. Mas as estratégias de projeto se repetem? E os tipos de experiências propostas? Quais questões relacionadas ao espaço, tempo, conteúdo e público são defrontadas pela equipe de projeto? Podemos perceber padrões de narrativa e de representação? Que questões de linguagem podem ser percebidas como recorrentes? Qual vocabulário visual-espacial existe para ser utilizado? Podemos dizer que existe uma espécie de gramática visual para o design de exposições?

Esse texto inicia uma investigação sobre possíveis bases teóricas para projetos de design de exposições, pontuando como o designer desenvolve a construção de sentido, de discurso e de estratégias de interpretação, iniciando a transformação de um conhecimento que surge da prática reflexiva em objeto de pesquisa.

3.1 Situando o campo

O campo do design é amplo, plural e cada especialidade tem seus próprios caminhos de pesquisa, conhecimento específico, particularidade técnica e idiosincrasias. O corpo de conhecimento direcionado para designers com interesse

⁵⁶ (GARDNER, 1960, pag.5). O texto em língua estrangeira é: “For me, the exciting thing about exhibition is that it is experimental: every new device and prototype and every completed show is, when viewed by the public, on trial. (...) In practice exhibition design is an empirical process with no one infallible answer to any problem”.

em projetar espaços expositivos é predominantemente de publicações que valorizam aspectos técnicos de execução e de sistematização do ato de projetar, como uso de materiais, formas de representação visual, questões construtivas, teorias de cor, entre outros. Ainda é um campo com raros autores debruçados sobre a formulação de uma dimensão conceitual, de uma análise de linguagem específica, com escassas definições teóricas sobre o que seria o design de exposição. A montagem de uma exposição é uma atividade essencialmente multidisciplinar, envolvendo formas diversas de comunicação, estímulos de todos os sentidos e exigindo um processo de criação e planejamento integrado. O corpo de conhecimento acerca desse processo se encontra naturalmente difuso e agrupado por áreas de conhecimento, dificultando a apreensão dos elementos em jogo no processo de montagem de uma exposição.

Dependendo do nível de complexidade da proposta da exposição, ou das habilidades dos profissionais envolvidos, alguns profissionais somam funções citadas acima, sendo muitas vezes nebulosa a definição de atuação do campo do design com o da arquitetura e com o da curadoria. A disciplina de design específica para esse meio é também complexa. Apesar dela já ter sido vista como um somatório de áreas do design (comunicação visual, sinalização, mobiliário, arquitetura, projeto de interface, vídeo, multimídia e interações mecânicas/digitais), o design de exposições está além disso.

Segundo Charlotte Klonk, no início do século XIX a norma instituída como correta para exibição de arte pela maior parte das instituições europeias era organizar as coleções por ordem cronológica e dentro de escolas de estilo. O aumento de aquisições e do acervo, a criação de normas de conservação e preservação relativas à umidade, temperatura, qualidade da iluminação, a necessidade de trazer um público mais frequente ao museu através de uma agenda de eventos mais movimentada foram alguns dos motivos para o museu deixar de ser visto como repositório de seu acervo.

A partir do momento que os diretores de museu passam a fazer escolhas de exibição de seus acervos, é necessário a criação de critérios de seleção das peças. Eles podem ser intuitivos, explícitos ou não, mas são o princípio de um discurso. Seja qual for o critério, o discurso existe sempre, inclusive no modo de classificação cronológica. Mesmo a apresentação da coleção completa dá indícios de critérios de escolha da formação de acervo. Também somos levados a crer que modelos históricos para organização de um acervo são modos “naturais” de organização. Isso ocorre devido ao status de ferramenta “neutra” que muitos atribuem à História, menosprezando a influência dos contextos locais, identitários e ideológicos de quem a escreve.

Muitos designers modernistas buscaram usar a ciência como parâmetro de projeto, situando o design como ferramenta científica. A escola alemã de Ulm ficou conhecida por relacionar design com ciência e tecnologia, enfatizando teorias como percepção visual, semiótica e metodologia de projeto baseada em metodologia científica (análise, definição do problema, coleta de dados, análise de dados, hipóteses, verificação, solução). O estudante era treinado a exercer um papel modesto, dentro de um complexo time de trabalho, de técnico e não de artista. Critérios como emoção, expressão e individualidade não eram incentivados a serem norteadores de projeto. A busca por uma efetividade e objetividade de comunicação gerou a crença de soluções de projeto absolutas. Era um dever moral do designer achar na forma, a verdade contida na função. A comunicação domina critérios do projeto, sendo o objetivo principal do designer fazê-la eficientemente.

O papel do design historicamente no campo de exposições tem sido visto como suporte para conteúdos existentes e materialização de conteúdos abstratos. Como suporte, pode-se entender em três sentidos: físico/material, sustentando fisicamente as peças do acervo através da construção de mobiliário, de painéis, molduras ou de outras formas de fixação que garantam a integridade destas; contextual, ao gerar representações visuais que dão um contexto temporal, geográfico ou cultural ao que está exposto; e Sintático, materializando informações que o próprio conteúdo não sinalize. Como exemplos, dados museológicos dos objetos expostos como local de origem, data de fabricação, material do qual é feito, etc.

No livro “Exhibitions - a survey of international designs” de 1961, Klaus Franck define exposição como:

Expor significa escolher, mostrar, apresentar uma amostra ou um exemplo. A transmissão de informações é o objetivo de toda exposição, e essa informação pode ser de natureza didática, comercial ou de representação. Considerando o homem como consumidor de produtos e ideias, uma exposição destina-se a ensinar, anunciar e representar - influenciar uma pessoa. Uma exposição difere de todos os outros meios de comunicação porque só ela pode transmitir simultaneamente informação visual, acústica, e tátil. Eficácia é o principal critério de toda exposição. Atingir um máximo de eficácia é a primeira regra de design de exposições. (FRANCK, 1961, pág.5)⁵⁷

⁵⁷ (FRANCK, 1961, pág.5). O trecho correspondente na tradução é: “To exhibit means to choose, to display, to present a sample or an example. The imparting of information is the aim of every exhibition, and such information may be of a didactic, commercial, or representational nature. Aimed at a man as a consumer of products and ideas, an exhibit is meant to teach, to advertise, and to represent-to influence a person. An exhibit differs from all other media of communications because it alone can simultaneously transmit information visually, acoustically, and by touch. Effectiveness is the main criterion of every exhibit. Achieving a maximum of effectiveness is the first rule of exhibition design”.

O que podemos concluir que seja eficácia? Parece que para Franck, eficácia é uma meta comunicativa, um bom resultado na tarefa de transmitir informações. Critérios como objetividade, legibilidade e clareza são normalmente associadas a ideia de comunicação eficiente. Como ele mesmo coloca, uma exposição consegue transmitir diversos modos do que ele chama de informação - visual, tátil, acústica. Saindo da especificidade semiótica e entrando no cerne do conceito de exhibir, podemos ampliar a ideia de eficácia como a realização com sucesso do objetivo definido para a exposição. Mais do que a comunicação de informações objetivas, é o entendimento do visitante de um discurso articulado no espaço e das intenções de significado pretendidas por quem o enuncia. Para ser bem sucedido, é necessário entender quais são as formas de aprendizado do público e que tipos de visitante são encontrados no espaço específico da exposição.

Já o livro “What is exhibition design?” (LORENC, 2007)⁵⁸ de 2007, define a atividade como o processo ou prática de desenvolver ambientes que comuniquem uma história. O design de exposições implica na criação de experiências em tempo real, utilizando espaço, movimento, memória, para favorecer vários níveis de comunicação.

Larry Klein no livro “Exhibits: Planning and Design” de 1986 considerava a exposição um sistema experienciável. Quanto mais o designer puder controlar o sistema, mais a experiência será recompensadora para o visitante, afirmava o autor. A experiência começaria a partir do momento que o visitante soubesse da existência da exposição, seguiria com a decisão de visitá-la (pois ela compete pelo tempo do visitante com outras atividades de lazer), continuaria com a sequência de ações e decisões entre a chegada ao prédio, a exposição em si até a saída do visitante do local. Podem existir numerosas sequências e elas se formam pelos seguintes fatores, como afirma Klein: perfil do visitante, condições espaciais, eventos, tipos de transporte, etc. O designer deveria entender como o sistema total pode funcionar, se apresentar e ser vivenciado em todas as condições possíveis. Para o autor, o espaço da exposição (volume, proporção, encadeamento de salas, configuração) é o fator que influencia em maior grau as características e o fluxo que as exposições podem ter (KLEIN, 1986, pág. 17, tradução nossa)⁵⁹:

⁵⁸ Lorenc, Jan; Skolnick, Lee; Berger, Graig. What is exhibition design? Switzerland: Rotovision, 2007.

⁵⁹ (KLEIN, 1986, pág. 17). Trecho na língua estrangeira é: “The designer should be concerned with the character of as much of each sequence as circumstances permit. He or she should insist on making every part of it as functional, comfortable, attractive, and interesting as possible. All signs should be consistent with the graphic image of the exhibit and of course, must be visible and legible.”

O designer tem que se envolver com o caráter do máximo de cada sequência que as circunstâncias permitirem. Ele deve insistir em tornar cada parte dela o mais funcional, confortável, atraente e interessante possível. Todos os signos devem ser consistentes com a imagem gráfica da exposição e, é claro, têm que ser visíveis e legíveis.

Richard Buchanan, em “Design Research and the new learning”(2001) dá um passo a frente de Larry Klein e formula um modelo teórico mais consistente, onde podemos encaixar a complexa atividade de design de exposições.

De profissional que entende e analisa o sistema, o designer de exposição é aquele que projeta o sistema. Buchanan sugere a organização do campo do design, tanto em termos de prática quanto de pesquisa, em quatro grandes áreas: *graphic design, industrial design, interaction design and environmental design (and system)*. A definição de sistema é interessante para pensarmos o projeto de design de exposições (BUCHANAN, 2001, pag. 12, tradução nossa):⁶⁰

“O que mudou hoje é o que significa o termo “sistema”. O foco não é mais sobre os sistemas de materiais-sistemas de “coisas”- mas sobre sistemas humanos, a integração da informação, artefatos físicos e as interações em ambientes de vida, trabalho, diversão e aprendizagem. Acredito que uma das mudanças mais significativas no pensamento sobre sistemas seja o reconhecimento de que os seres humanos nunca podem ver ou experimentar um sistema, ainda que saibamos que nossas vidas são fortemente influenciadas por sistemas e ambientes por nós mesmos criados e por aqueles propiciados pela natureza. Por definição, um sistema é a totalidade de tudo o que está contido, já foi contido e pode vir a estar contido nele. Nunca podemos ver ou experimentar essa totalidade. Podemos apenas experimentar nosso caminho pessoal através de um sistema.”

Nessa quarta área, *environmental design (and system)*, o foco do designer é planejar o pensamento que organiza o sistema. Este sistema abarca as outras áreas de design, com a criação de símbolos⁶¹ (*graphic design*), coisas (*industrial design*), ações (*interaction design*) em um ambiente, que pode ser de aprendizado, de diversão, de trabalho ou de moradia. Buchanan conclui que as pessoas que usam o sistema tentam expressar o entendimento do princípio de organização deste através da criação de símbolos e representações próprias mas que elas não conseguem ver nem experimentar a totalidade dele. Buchanan em um artigo anterior (1992) chamado

⁶⁰ (BUCHANAN, 2001, pag. 12). Trecho na língua estrangeira é: “What has changed today is what we mean by a system. The focus is no longer on material systems-systems of “things”- but on human systems, the integration of information, physical artifacts, and interactions in environments of living, working, playing, and learning. I believe that one of the most significant developments in systems thinking is the recognition that human beings can never see or experience a system, yet we know that our lives are strongly influenced by systems and environments of our own making and by those that nature provides. By definition, a system is the totality of all that is contained, has been contained, and may yet be contained within it. We can never see or experience this totality. We can only experience our personal pathway through a system.”

⁶¹ Buchanan usa a palavra símbolo de forma abrangente, se referindo a comunicação de informação em palavras e imagens.

“Wicked problems in design thinking”, já elaborava a diferenciação entre essas áreas do design. Para ele as quatro áreas são interconectadas, não existindo hierarquia entre elas. Buchanan exemplifica (BUCHANAN, 1992, pág, 10, tradução nossa)⁶²:

“(…) a sequência de signos, coisas, ações e pensamento pode ser considerada como uma ascensão de partes confusas a todos ordenados. Signos e imagens são fragmentos de experiência que refletem nossa percepção dos objetos materiais. Os objetos materiais, por sua vez, tornam-se instrumentos de ação. Signos, coisas e ações são organizados em ambientes complexos por uma ideia ou pensamento unificador. Mas não há motivos para se acreditar que partes e todos devam ser tratados em uma ordem ascendente em vez de descendente. Partes e todo são de muitos tipos e podem ser definidos de muitas maneiras. Dependendo de como um designer quiser explorar e organizar a experiência, a sequência pode, de forma igualmente razoável, ser considerada como uma “descida” de ambientes caóticos para a unidade fornecida pelos símbolos e imagens. Na verdade, signos, coisas, ações e pensamentos são não somente interconectados, mas também se interpenetram e se fundem no pensamento sobre design contemporâneo, trazendo consequências surpreendentes para a inovação.”

É a definição desse sistema humano (não o sistema de objetos) que nos interessa para basear o estudo do design de exposição. Um sistema formado por uma linha de pensamento que organiza objetos materiais, representações visuais, ações em um ambiente. No sistema, a diretriz projetual geralmente direcionada para a ideia de função é substituída pela ideia de experiência. A prática projetual envolve um processo repetitivo de definição e indefinição, por haver em jogo fatores pouco determinantes: diversos clientes com valores conflitantes, muitos agentes com poder de decisão, problema mal formulado, mudanças de objetivo, etc.

No caso específico de exposições, é muito comum começar o processo de projeto sem definições de diversas ordens. O sistema é construído, projetado e modificado do início da formulação da exposição até a sua abertura. A clareza de seu funcionamento – suas restrições e flexibilidades – vai sendo adquirida ao longo do processo. A partir do momento que decisões de projeto são feitas, se abrem novas necessidades de tomada de decisão. Novos profissionais serão chamados à colaborar a partir da definição de estratégias de montagem. A implementação de linguagens especializadas (animação,

⁶² (BUCHANAN, 1992, pág, 10). Trecho na língua estrangeira é: “(...) the sequence of signs, things, actions, and thought could be regarded as an ascent from confusing parts to orderly wholes. Signs and images are fragments of experience that reflect our perception of material objects. Material objects, in turn, become instruments of action. Signs, things and actions are organized in complex environments by a unifying idea or thought. But there is no reason to believe that parts and wholes must be treated in ascending rather than descending order. Parts and whole are of many types and may be defined in many ways. Depending on how a designer wishes to explore and organize experience, the sequence could just as reasonably be regarded as a descent from chaotic environments to the unity provided by symbols and images. In fact, signs, things, actions and thoughts are not only interconnected, they also interpenetrate and merge in contemporary design thinking with surprising consequences for innovation.

programação, luz, etc.) demandará à equipe de projeto novas decisões de escolha (técnica, estética). Em relação ao conteúdo, raramente se tem uma visualização clara do conjunto disponível para ser exibido no início do processo. Seja por motivos de negociação entre instituições, ou porque suas escolhas dependem da estratégia de contextualização escolhida ao longo do projeto pela equipe. A construção do discurso, da sua respectiva narrativa e a organização espacial passam por um processo de maturação e adaptação a cada (re)definição de conteúdo.

Nesse trabalho formularemos o que faz parte do projeto complexo de sistema que é uma exposição, levando em conta suas variáveis: os profissionais envolvidos (equipe de projeto e cliente) o espaço dado, o acervo dado ou que deve ser constituído, as estratégias de exibição e o público.

Começaremos pelos agentes que estão envolvidos no processo de uma exposição. São eles: a instituição, a equipe de projeto e execução - curador, projetista, produtor, programador, iluminador, arquiteto, designer, montador – e os públicos. O projeto de pensar as possibilidades e organizar o sistema é tarefa do designer⁶³, que negocia com e contempla os agentes acima. Pode participar da rede de relações tanto como coordenador (maestro) como também como especialista, já que na maioria das vezes é chamado para fazer algumas das outras formas de design. A instituição sempre estabelece o papel de proponente/financiadora, gerando uma relação explícita de poder. E então chegamos na ideia de dispositivo.

3.2 O museu como dispositivo (e também a exposição)

Michel Foucault se debruçou sobre a ideia de dispositivo como uma rede que se estabelece entre elementos de discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Ele acrescenta a definição:

“gostaria de demarcar a natureza da relação que pode existir entre estes elementos heterogêneos. Sendo assim, tal discurso pode aparecer como programa de uma instituição ou, ao contrário, como elemento que permite justificar e mascarar uma prática

⁶³ Estamos nomeando essa função como design de exposições mas ela pode ser feita por diversos tipos de profissionais como pelo curador, arquiteto ou qualquer outro profissional que tenha habilidade de entender e projetar o sistema. Como já vimos anteriormente, esse papel é dado conforme as circunstâncias de contratação e formação de equipe.

que permanece muda; pode ainda funcionar como reinterpretação desta prática, dando-lhe acesso a um novo campo de racionalidade. Em suma, entre estes elementos, discursivos ou não, existe um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções, que também podem ser muito diferentes.” (FOUCAULT, 1967)⁶⁴

Outra característica do dispositivo seria se tratar de estratégias de relações de força (seja para desenvolvê-las em determinada direção, seja para bloqueá-las, para estabilizá-las, utilizá-las) instituindo um jogo de poder, sustentando tipos de saber e sendo sustentadas por eles. Um museu é portanto um dispositivo. Ele tem um objetivo estratégico, articula discursos, tem regras de comportamento implícitas e é a representação de um saber específico legitimado. Por mais que a função do museu tenha sido redefinida a partir da segunda metade do século XX por diretores e curadores independentes e pelo próprio ICOM e se tornado mais abrangente, o museu ainda é institucionalmente um local de confirmação cultural e intelectual, aonde os visitantes vão em busca de informação confiável e conceitos mais sedimentados (em contraposição com as enciclopédias virtuais, revistas semanais e a volatilidade de conteúdo na internet).

O filósofo italiano Giorgio Agamben em “¿Qué es un dispositivo?” (AGAMBEN, 2011, pag. 257, tradução nossa)⁶⁵ parte da definição de Foucault para dispositivo e vai além:

“(…) para fornecer uma generalização ainda mais extensa a classe de dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo, qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar gestos, comportamentos, opiniões e os discursos dos seres vivos.”

Com a contribuição de Agamben podemos dizer que a exposição, que nós já definimos como um sistema projetado, também é um dispositivo por si mesma. Dentro do dispositivo maior do museu, as exposições também são dispositivos em si, tanto em termos de jogo de interesses e negociações ideológicas entre curador, designer e instituição quanto em termos de relações de poder, influência, controle do discurso e do conteúdo que o público terá acesso.

⁶⁴ Foucault, Michel. **Of other spaces** (1967), heterotopias. <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>

⁶⁵ O trecho na língua estrangeira é: “(…)para otorgar una generalidad más grande a la clase de por sí vasta de los dispositivos de Foucault, llamo dispositivo a todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos”. AGAMBEN, Giorgio. Qué es un dispositivo. Publicado e traduzido para espanhol pela Revista Sociológica, ano 26, número 73, pp. 249-264, maio-agosto de 2011, Cidade do Mexico.

3.3 Produção de sentido

Expor é propor um sentido ou uma interpretação em relação a um grupo de objetos e/ou de imagens. Essa proposta requer a construção de um discurso, tanto verbal quanto visual/espacial. O curador é responsável por formular o discurso ao selecionar e/ou criar o conteúdo especialmente para aquele espaço de exposição. O designer, ao escolher as linguagens visuais e meios de comunicação utilizados, ao criar relações entre objetos pela disposição visual, ao criar estratégias de interpretação do conteúdo pelo público, é coautor desse discurso. João de Souza Leite, em “O discurso do design gráfico como polifonia” define o designer como “construtor de discurso” considerando que “o lugar que ocupa é o de intermediador em um processo comunicacional” (1997). Na posição daquele que projeta discursos visuais, o designer é “maestro de uma polifonia” se levarmos em conta a “sua competência em trafegar em um sistema complexo de discursos interagentes, onde a noção de interdiscursividade se faz absolutamente necessária” (LEITE, 1997 págs. 59-67) ⁶⁶. O entendimento do discurso e adoção do público visitante a ele, dependerá da estratégia de projeto adotada incluindo sua linguagem. A estratégia deverá ser concebida levando em consideração aspectos sociais e culturais do público visitante e não ignorando a capacidade interpretativa desse receptor do objeto/imagem.

PERELMAN (1999, pág. 16-17)⁶⁷ observa em “Tratado da Argumentação”, que é “em função de um auditório que qualquer argumentação se desenvolve e que a retórica é o recurso discursivo para se obter a adesão dos espíritos”. O silogismo dialético é expresso através de um argumento sobre enunciados prováveis, dos quais se pode extrair conclusões apenas verossímeis, sem o julgamento de verdadeiro e falso, representando uma forma de raciocinar. O discurso por trás de uma exposição é retórico pois através da argumentação, pretende convencer o público visitante e persuadí-lo. O discurso serve como linha de condução de um raciocínio gerado pela pessoa/equipe que fez a proposta exposta. Para ele ser entendido como proposição, seja artística, poética ou política, deve ser colocado de maneira clara. Clareza de argumentação será a chave para o entendimento do visitante. Sua adoção (ou

⁶⁶ SOUZA LEITE, João de. **O discurso do design gráfico como polifonia**. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. V, n. N. 1, 1997, págs. 59-67.

⁶⁷ PERELMAN, Chaim; OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. **Tratado da Argumentação**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, págs. 16-17.

não) ao discurso dependerá da estratégia de projeto adotada e sua linguagem. Os artifícios de convencimento do discurso serão visuais, táteis, auditivos, textuais e outros recursos que contribuam para o envolvimento e sensibilização do público em relação a proposta.

Exposições temáticas reúnem objetos em torno de uma ótica. A exposição é avaliada pelo conjunto exposto mais do que por seus objetos individualmente. Essa ótica particular, normalmente vinda do curador, deve ser exposta de maneira clara para ser compreendida. O discurso deve ser assumido e por isso, esse tipo de exposição costuma se utilizar de estratégias de ambientação que os fortaleça visualmente, raramente se valendo da estética do “cubo branco”, que simula uma neutralidade de discurso e de contexto. A exposição temática precisa de contexto porque está interessada em mostrar objetos, informações ou registros, como um conjunto coerente. Ela precisa reforçar os laços conceituais que fizeram os objetos serem reunidos naquele espaço. Portanto além do discurso verbal, o discurso visual é uma ferramenta para o sucesso desse empreendimento.

Para uma questão de entendimento do objeto de estudo, é necessário discutir a noção de narrativa no espaço expositivo. Falamos na produção de sentido através de um discurso. Apesar do discurso vir de uma linha de raciocínio da equipe que está projetando a exposição, esse raciocínio não precisa (e não deve) ser explicado e exposto para o visitante. Do discurso e do raciocínio se gera um princípio de ordem, explícito ou não, cronológico, ou agrupamento temático ou em capítulos. Esse princípio de ordem é uma espécie de história que vai ser contada, e pode se configurar de diversas formas: como a escrita de um argumento cinematográfico (com princípio, meio e fim), como uma rede de conceitos, como um diagrama (relações hierárquicas entre conceitos), como uma lista de tópicos, entre muitas outras possibilidades. O agrupamento temático é elaborado de maneira condicionada às características do espaço determinado. Nós chamaremos de narrativa esse modo de agrupar o conteúdo no espaço, que deriva do discurso. E chamaremos de micro-narrativas as relações que são estabelecidas entre grupos de objetos ou mídias expostas.

3.4 A experiência singular

Toda exposição é uma proposta, seja artística, educacional, entretenimento, marketing institucional etc., que será feita através de um discurso, explícito ou não, e se pretende ser geralmente um objeto de reflexão, um processo de transformação de conhecimento.

A escolha da estratégia adequada ao público pretendido visa estabelecer uma conexão emocional com o visitante. A criação de uma experiência espacial poderosa, engajando o visitante em um nível emocional, leva uma exposição a ser uma vivência memorável. John Dewey em a “Arte como experiência” chama de experiência singular, aquela vivida de forma estética, em oposição a experiências normais, que ocorrem com dispersão e distração. Para ele, (DEWEY, 2010, pág. 109-110)⁶⁸:

há distração e dispersão; o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si.(...) começamos e paramos não porque a experiência tenha atingido o fim em nome do qual foi iniciada, mas por causa de interrupções externas ou da letargia interna. Em contraste com essa experiência, temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução. (...) Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe uma solução; (...) conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação. Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizado e sua auto-suficiência. Trata-se de *uma* experiência.

Dewey considera que a experiência que será lembrada será o que ele chama *a experiência*. Características que atrapalhariam essa vivência única, seriam a monotonia, a submissão às convenções na prática e no procedimento intelectual, incoerência, entre outros fatores. Para ela acontecer é necessário que transcorra de forma fluida, seja entendida como uma unidade e não como a composição de partes (ações, vivências, etc). Dewey (2010, pág. 111) afirma que:

Em uma experiência, o fluxo vai de algo para algo. À medida que uma parte leva a outra e que uma parte dá continuidade ao que veio antes, cada uma ganha distinção em si. O todo duradouro se diversifica em fases sucessivas, que são ênfases de suas cores variadas.

Dewey (2010, pág. 111) completa que para haver a experiência singular não deve haver interrupções de fluxo mas existe lugar para pausas:

⁶⁸ DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Pág. 111.

Por causa da fusão contínua, não há buracos, junções mecânicas nem centros mortos quando temos uma experiência *singular*. Há pausas, lugares de repouso, mas eles pontuam e definem a qualidade do movimento. Resumem aquilo por que se passou e impedem a sua dissipação e sua evaporação displicente. A aceleração contínua é esbaforida e impede que as partes adquiram distinção.

Um designer que projeta exposições além de estar consciente de sua função de construtor de discurso (visual/espacial), deve projetar a fruição de uma experiência singular, utilizando espaço, movimento, memória, para comunicação em diversos níveis de complexidade, gerando impactos cognitivos de acordo com as características de seu público visitante. Como ele minimiza os fatores naturais de dispersão, como filas de espera, troca de andares, fluxo intenso? A busca pela experiência singular estará levando as equipes de projeto a eliminarem fatores que favorecem mudança de estados de concentração (como leitura), em favor de vivências que propiciam estados de excitação corporal, como vivências multi-sensoriais imersivas?

3.5 O tempo suspenso do museu

O museu não é um espaço público. Tão pouco um espaço privado. O acesso não é direto: portas, entrada, controle de bilhetes (independente de ser gratuito ou pago), catracas. São etapas inevitáveis, transições que preparam o visitante para a passagem do mundo cotidiano para o mundo da exposição. Também tem a função de adaptá-lo à adotar um comportamento que seja apropriado ao espaço do museu. É necessário assumir um protocolo comportamental: não se grita, não se corre e nem se entra com trajes sumários no interior do museu.

É um espaço que abriga outros espaços. Sejam eles simbólicos, evocados ou simulados. A coleção de objetos também é uma coleção de tempos, lembrados e representados por suas materialidades, evidências ou rastros. Os tempos estão justapostos e coexistem. O ato de acumular de tudo, de arquivar, de agrupar em um mesmo lugar épocas, gostos, formas, faz da ideia de museu em si um lugar atemporal, ou melhor dizendo, de todos os tempos. A tentativa de manter uma coleção conservada dos danos do tempo também reforça a ideia de um lugar a parte do mundo real, onde as coisas não mudam.

Segundo Michel Foucault⁶⁹ o museu é um espaço de heterotopia. O termo foi cunhado para falar de um tipo de lugar que agrega e justapõe muitos espaços

⁶⁹ <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

simultaneamente. Apesar dele existir de fato, ser um lugar real, seu nome vem das relações que o filósofo teceu com o conceito de utopia. Por definição a utopia é um lugar idealizado em contraposição com a realidade e que não se realiza, só existe no plano conceitual. A heterotopia se encontra entre a utopia e uma realidade. Exerce sempre uma relação de referenciamento à um outro lugar. Ela estabelece um diálogo análogo com os espaços a que evoca, conseguindo suspender, neutralizar ou inverter, contestar, as relações com todos os espaços que representa e fala sobre. As heterotopias têm uma função em relação aos espaços que evocam. Essa função pode se desdobrar entre criar um espaço de ilusão que expõe um lugar real ou criar um espaço que é outro, real, como uma melhoria, aperfeiçoamento do lugar de referência.

3.6 *Mise-en-scène* ou realidade: mundos simulados e site specifics

HUYSSSEN (1994, pág. 53)⁷⁰ afirma que quanto mais mumificado um objeto, mais intensa é sua habilidade de nos render experiências, no sentido do autêntico. E completa que “a própria materialidade dos objetos parece funcionar como uma garantia contra a simulação, mas – e essa é a contradição – o seu efeito amnésico não poderia jamais escapar completamente da órbita da simulação, porque é a simulação da *mise-en-scène* que o ressalta”. A *mise-en-scène* é o artifício usado para simular estar em um ambiente que não se está de fato. O visitante entra no museu tendo consciência do espaço da instituição. Então por que se utiliza da *mise-en-scène* para falsear a realidade? O visitante irá acreditar estar em outra época ou cultura? Esse recurso faz parte de uma proposta de jogo “teatral”, convidando o visitante para vivenciar uma experiência como ator. Em busca de envolvimento do visitante com a situação proposta, envolve diversos níveis de realismo:

- Quando o ambiente expositivo possui um simbolismo histórico e o ambiente simula a configuração espacial da época específica. Podemos citar como exemplo o Museu da República, que expõe o quarto aonde o presidente Getúlio Vargas se suicidou. Exibe seu pijama manchado de sangue como evidência dos fatos. Independente da configuração espacial ser rigorosa em termos de reprodução histórica, o espaço tem uma força simbólica enorme e status de prova viva dos acontecimentos.

⁷⁰ HUYSSSEN, Andreas. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. In: **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Rio de Janeiro, n. 23, págs. 35-57, 1994.



Figura 14 - Quarto onde o Presidente Getúlio Vargas se matou, Museu da República, Rio de Janeiro. Retirado de <http://www.tvufg.org.br/?s=museu+da+republica>

- Quando o ambiente simula com reprodução realista um outro ambiente existente, mesmo que em outra época. Costuma usar recursos ilusionistas como som ambiente, alteração de temperatura, mobiliário condizente com a circunstância reproduzida. Também pode utilizar recursos como realidade virtual e aumentada. Podemos citar como exemplo as reproduções dos habitats naturais de animais selvagens do Museu de História Natural de Nova York. Os cenários são exibidos em camadas de informação (paisagem de fundo pintada, plantas distantes, plantas próximas dos animais) para dar uma ilusão de perspectiva. Sua reprodução é rica em detalhes, recurso utilizado para dar ideia de naturalidade.



Figura 15 - American Museum of Natural History - Nova York. Cenas de habitats naturais de rinocerontes pretos. Fotos de Richard Ross feitas em 1977, retirado de <http://richardross.net>

- Quando o ambiente está situado entre o onírico e o fantasioso, não se utilizando de recursos de representação naturalista. Ela envolve algum tipo de exagero de representação ou de dramaticidade para sugerir um ambiente que ainda não existe (vinculada a ideia de futuro) ou que existiu em algum tipo de contexto. Por exemplo a exposição Surrealista no CCBB do Rio de Janeiro feita por Zavén Paré. O teto do saguão do centro cultural foi rebaixado e coberto com uma reprodução de um céu nublado em alusão as pintura de René Magritte. Um modelo flutuante em forma de peixe rosa de grande proporções foi inserido no espaço como preparação para o visitante entrar no clima da exposição (é um símbolo surrealista que tem um ar de mistério).

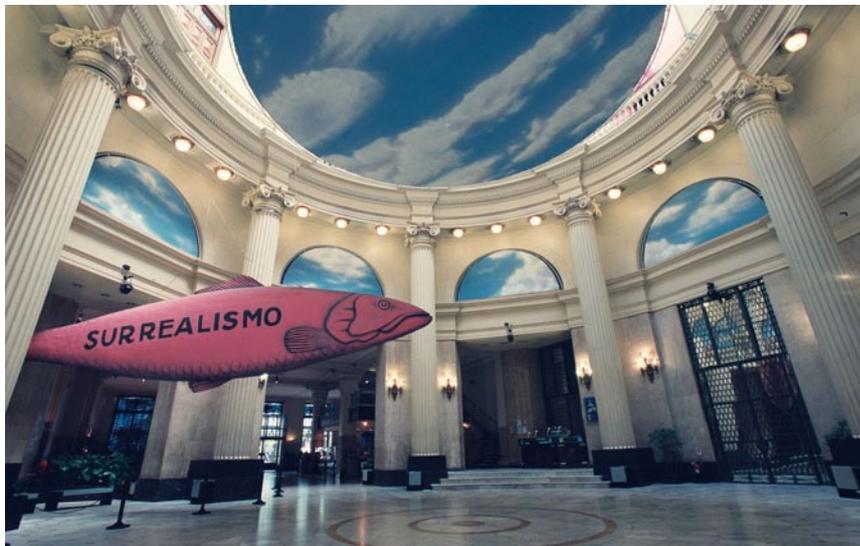


Figura 16 - Hall do Centro Cultural Banco do Brasil, exposição Surrealista, 2001. Retirado de www.marinakosovski.com

- Quando o ambiente não se refere, não simula nenhuma realidade específica e é assumidamente um lugar de representação visual. O ambiente como um todo é considerado como display. A intenção é criar um ambiente imersivo. Por exemplo, a exposição do designer Bruce Mau chamada *Massive Change*, inaugurada em 2004, concentrava uma gigantesca quantidade de dados para falar como o design pode ser utilizado como ferramenta para criação de soluções para questões de ordem mundial como transporte, economia, uso de energia e materias, saúde, militarismo, riqueza, política, etc.



Figura 17 - Exposição *Massive Change*, inaugurada em 2004 e em circulação. A esquerda, *Image gallery* apresenta imagens que vão da escala atômica até do universo. A sala foi montada como se fosse um espectro eletromagnético em três dimensões. Imagens feitas com ondas de baixa frequência estão perto da entrada, com luz visível estão no centro da sala e com alta frequência, próximas a saída. A direita, *Wealth and Politics Gallery*. Os balões atuam como representação gráfica de gastos. Retirado de <http://www.gregvanalstyne.com/projects/mcex/index.html>

3.7 Contextualizações

O título inicial dessa sessão seria “Contextualização, recontextualização e descontextualização”. Percebemos que ao falar de descontextualização, o termo contextualização ganha um significado absoluto de posicionamento original, verdadeiro e correto. É preciso lembrar que toda contextualização é uma interpretação pessoal de alguém e está vinculada à situação cultural e temporal desta pessoa. Descontextualizar é também contextualizar uma questão em algum outro lugar. E o termo recontextualização é utilizado com frequência para atualizar uma questão, reparar alguma injustiça histórica ou reinterpretar algo. Portanto percebemos que o termo contextualização deve ser usado para as três palavras porque elas significam a mesma coisa: colocar uma questão / um objeto / uma ação, dentro de uma perspectiva histórica, geográfica e cultural. É fornecer dados que enriqueçam o significado do que está exposto. Essa perspectiva sobre o exibido está sob o ponto de vista do tempo histórico, da equipe de projeto e do visitante. Muitos curadores de arte acreditam que dar muitas informações sobre as obras pode interferir na apreciação estética destas. Mesmo o modelo expositivo instituído nos museus de arte moderna que valorizava características como enxugamento de elementos visuais em busca de objetividade de comunicação, abolição do ornamento, omissão de referências históricas de estilo, racionalismo, serve de contexto: o visitante está entrando em um espaço que quer ser moderno.

Larry Klein (1986, pág. 69) coloca que “um objeto exposto em um museu adquire um aspecto de significado e importância que nunca é intrínseco ao seu propósito original”⁷¹. Ao estar no museu, ele se torna ícone. As incongruências de tempo e espaço do museu em relação ao objeto podem ser diminuídas ao alterar o ambiente da exposição. Para ele o design pode fornecer o contexto e ajudar a diminuir as barreiras à apreciação e à compreensão. Na colocação de Klein, o contexto é visto como uma categoria objetiva (como criticamos acima) e não interpretativa. Porém, Klein estabelece uma gradação de contextualizações interessantes. Segundo ele, essa escolha pode variar de acordo com o tema da exposição, do objeto em questão, da configuração do espaço e de questões orçamentárias. Ele as divide em três categorias:

- 1) Cor;
- 2) Inserção de elementos ou detalhes que evocam dramaticamente ou sutilmente alguma característica do objeto, seu uso ou sua origem;
- 3) Reprodução integral ou em parte do ambiente original do objeto;

Klein apenas listou-as, porém podemos pensá-las como graus de contextualização. A cor, que é um elemento abstrato, tem um poder de evocar algo sensível mais do que racional, e sua utilização dificilmente fornece informações ou dados sobre o exposto. Ela funciona em um registro formal de diálogo com as peças, já que pode favorecer ou encobrir detalhes e características das peças através da relação entre figura e fundo. Pode ser usada também como instrumento para destacar ou agrupar as peças ou para sugerir um tom, um modo ou um humor. Os objetos expostos nesse caso são o foco de atenção da exposição e não tem sua qualidade de ícone abalada.

A segunda categoria trata das relações entre contexto e objeto, de quando um elemento é utilizado para contribuir para a interpretação de outro elemento, criando um conjunto com novo significado. Como exemplos, o quadro e a legenda, que fornece informações sobre o quadro; a utilização de um manequim para se entender o contexto de uso de uma vestimenta; uma ferramenta acompanhada de ilustração que demonstra como se dava seu uso; ou ainda a foto de um senhor posicionada ao lado de um livro como forma de indicá-lo como autor. Nesses casos, sempre existe uma relação hierárquica entre esses elementos, mesmo que ambos sejam objetos de valor.

Na terceira categoria, o contexto é também objeto. Ele funciona como um elemento em si mais do que uma ilustração do objeto. Ele representa e simboliza um ambiente, um

⁷¹ KLEIN, Larry. **Exhibits: planning and design**. Nova York: Madison Square Press, 1986. O trecho na língua estrangeira é: “An object displayed in a museum acquire an aspect of meaning and significance that was never intrinsic to its original purpose.” “Design can provide the context and help reduce the barriers to appreciation and understanding”.

micro-cosmo a ser acessado pelo visitante dentro do museu para fazê-lo se sentir parte de uma cena. A hierarquia entre objeto e contexto se dilui. Alguns exemplos que podemos dar são de exposições no CCBB Rio e do Museu de História Natural de Nova York. A exposição “Impressionismo - Paris e a Modernidade” no Rio de Janeiro em 2012 dispunha de painéis fotográficos em escala real de ambientes internos do Musée d’Orsey e de pinturas impressionistas que retratavam paisagens parisienses. Apesar de ser obviamente a reprodução de uma imagem em um painel expositivo, visitantes se fotografavam dispostos em frente a ele, para simular a presença no museu que abriga originalmente a coleção ou uma visita à Paris retratada pelo quadro. Essa transposição de tempo e espaço nesse caso foi mediada e simulada através de imagem tirada pelo visitante. Os quadros, quando reproduzidos em grandes dimensões também viraram contexto.



Figura 18 - Exposição “Impressionismo - Paris e a Modernidade”, 2012, Hall do CCBB-RJ. Exibia painel com reprodução do interior do Musée d’Orsey. Visitantes se fotografavam simulando terem estado no local que abriga originalmente a exposição.

A construção de ambientes simulados é um recurso bastante antigo. Saindo da representação bidimensional para a tridimensional, podemos citar os panoramas e dioramas. Inventados em uma época em que as viagens eram dispendiosas, reproduziam cenas de locais exóticos ou momentos históricos. O Museu de História Natural de Nova York usa esse recurso para construir os habitats naturais de espécies selvagens ou representar ancestrais da espécie humana. Nestes casos, o contexto é

tão importante quanto os animais empalhados. A distinção entre objeto real e objeto simulado é nublada. No caso da representação de ancestral humano, por ser um modelo realista e não uma evidência histórica (como um elemento arqueológico), não existe a inserção de um objeto de valor – ícone – dentro de uma cena projetada. Em ambos os casos, o papel desempenhado por cada animal foi definido pela equipe de projeto assim como seus gestuais, como atores em uma cena.



Figura 19 - American Museum of Natural History – Nova York. Cenas de habitats naturais de gorilas, avestruzes e de um ancestral humano. Fotos de Richard Ross feitas em 1977, retirado de <http://richardross.net>

Já o francês Jean Devallon no artigo “Comunicação e Sociedade: pensar a concepção da exposição” publicado no livro “Museus e Comunicação: Exposições como objeto de estudo”⁷² em 2010, classifica as formas de concepção de exposição em três modelos: “museologia do objeto”, “museologia do saber” e “museologia da colocação ou de ponto de vista”. Elas seriam respectivamente centradas no objeto, no saber e no visitante. Ele sugere que cada uma delas se relaciona com um forma editorial. A do objeto seria “enciclopédica” e exporia séries de objetos que apesar de etiquetados, possuem uma autonomia de significado, que poderia ser interpretada pelo visitante. A museologia do saber, corresponderia à forma de manual, ou documental, que consiste

⁷² DEVALLON, Jean. Comunicação e Sociedade: pensar a concepção da exposição. In: BENCHETRIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro. **Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010. Págs. 19 a 34.

em articular os objetos dentro de um discurso de divulgação científica. Essa forma teria um propósito de discurso mais claro do que a forma enciclopédica, sugerindo contextos histórico, de uso, de produção ou outro. A museologia de ponto de vista corresponderia à forma do espetáculo. Ela contextualiza o objeto, “seja recriando uma imitação realista de seu contexto de origem, (...) seja imergindo num contexto simbólico que torna suas características visíveis e sensíveis”. Mas ela também determina um lugar, um ponto de vista, para o visitante com o propósito de fazê-lo viver uma experiência sensível, corporal, colocando-o numa posição de participante, de intérprete.

Jean Devallon e Larry Klein categorizam as formas de contextualização com nomeações diferentes mas de fato, estão falando da mesma coisa: de estratégias de concepção que demonstram em graus variados a intenção, a interpretação e o contexto cultural de quem está concebendo a exposição.

3.8 Projeto: conteúdo

Chegamos então em uma questão cada vez mais frequente nas exposições temáticas. Até agora discutimos relações de contexto com objetos “auráticos”, ou seja, que tem materialidade e autenticidade. Como lidamos com essas categorias quando a exposição não possui acervo material pré-definido? A narrativa desenvolvida virará provavelmente o objeto e o contexto. Se existir a seleção de objetos, eles serão escolhidos a partir da narrativa para darem coerência a ela. Ou os objetos - materiais, virtuais, midiáticos – serão criados especialmente para a exposição. Não significa que por serem criados para a exposição, não possam ser citações ou apropriações de referências visuais já existentes. Podemos usar como exemplo do primeiro caso, algumas vitrines da exposição permanente do Museu da Língua Portuguesa em São Paulo. Como forma de explicar as influências de outras línguas para a formação da língua portuguesa no Brasil, foram criadas vitrines verticalizadas que agrupam objetos. Esses objetos estão expostos como representações das palavras, como contexto. Para influência do francês são expostos por exemplo um modelo de *soutien* e de *abajour*, para a influência do inglês, um par de *tenis*. Esses exemplares de objetos não tem valor – eles não foram de alguém específico, não fizeram parte de nenhum acervo, não são especiais. Eles são exemplares ainda à venda nas lojas de São Paulo que funcionam como representação simbólica.



Figura 20 - Museu da Língua Portuguesa, vitrine com exemplares de objetos que tiveram seus nomes estrangeiros incorporados na língua portuguesa.

Apartir dos anos 90, a prática do design e principalmente do design gráfico passou a valorizar cada vez mais a produção de imagem sob um ponto de vista de expressão pessoal. Nicolas Bourriaud (2002) comenta no livro *Post Production*⁷³ sobre o crescente número de obras de arte que são feitas a partir de outras obras. Apesar da citação, colagem ou *detournement* não serem novidade, a partir dos anos 90, cada vez mais artistas reinterpretam, reproduzem, recortam e remixam trabalhos de outros autores, artefatos culturais e de consumo, como marcas e moda. Ele cunhou o termo “arte da pós-produção”, em alusão aos processos realizados nos materiais audiovisuais e televisivos após a captura de imagem, como por exemplo montagem, sonorização, legendagem e efeitos especiais.

Nesses casos, a distinção entre produção e consumo, criação e cópia, *readymade* e original se dilui e se extingue. Não existe material bruto e elaborado. As questões artísticas saem da preocupação com a produção do novo para a criação de significado a partir de uma “massa caótica de objetos e referências cotidianas”. Não existe uma relação hierárquica entre material pré-existente e material manipulado. O trabalho “novo” não é considerado melhor do que o anterior, existe uma relação de equivalência.

Segundo Bourriaud o foco do artista não é a criação de imagens através de outras imagens ou reforçar a máxima de que tudo já foi criado mas “inventar protocolos de uso para modos de representação e de estrutura formais”. Para o autor o museu funciona

⁷³ Bourriaud, Nicolas. **Postproduction**: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World. Nova York: Lukas & Sternberg, 2002.

como um catálogo de formas que pode ser utilizado por qualquer um. O trabalho feito pelo designer de contextualização do conteúdo (ou de criação de conteúdo) através da narrativa, tem muitas semelhanças com o trabalho desses artistas.

Andrew Blauvet no texto “*Tool (or, post-production for the graphic designer)*” discute como a teoria de Bourriaud se aplica no design. “A linguagem da pós-produção fala de sampleagem em vez de apropriação, de compartilhamento em oposição à propriedade, formatos em vez de formas, de curadoria (i.e., seleção) em vez de criação, e do contexto como o primordial determinante da forma em vez do conteúdo. É uma cultura de “re”: remisturar, reformatar, reordenar, reinterpretar, reprogramar, replanejar, reiniciar, *repostar*, reciclar” (BLAUVET, 2011, pág. 28)⁷⁴.

Em 1984 foi criado pela Apple o computador pessoal *Macintosh*. Foi o primeiro computador com mouse e interface gráfica, a um preço acessível. A Apple já havia lançado anteriormente o modelo *Liza*, com o custo de \$10.000,00, que teve venda inexpressiva devido ao seu preço. Antes do computador pessoal, designers dependiam da contratação de serviços e fornecedores de finalização (fotocomposição, fotolito, tipografia) que oneravam o processo de experimentação (tentativa e erro) por conta da visualização ser possível apenas ao final do processo. O designer era claramente um profissional de projeto, de planejamento de etapas e de instruções, destituído do fazer técnico e manual. O domínio da máquina deu poder ao designer (e principalmente ao designer gráfico) para controlar todas as etapas de produção, independente do tipo de técnica final escolhida (formas diversas de impressão, recorte de materiais, moldes, facas, tecnologia de prototipagem rápida, etc.), possibilitando a independência técnica do designer em relação às suas ferramentas. Criar e produzir ao mesmo tempo também gera uma mudança conceitual da profissão. Designers estão se tornando editores, cineastas, empreendedores, usando essas ferramentas em conjunto com suas habilidades criativas para criar suas próprias coisas. Percebemos uma crescente discussão na classe sobre autoria, singularidade, voz. O foco do designer não é tanto na questão de se perceber como autor, mas como produtor no sentido de realização e domínio técnico.

Para concluir, a categorização que fizemos de formas de contextualização trata da gradação do objeto como ícone até a sua igualação ao contexto, se camuflando nele. Faz parte do escopo projetual do designer escolher que tipo de elementos visuais bidimensionais ou tridimensionais vão ser criados e que tipo de função eles terão: fornecer

⁷⁴ O trecho na língua estrangeira é : ““The language of postproduction speaks of sampling rather than appropriation, sharing as opposed to owning, formats instead of forms, curation (i.e., selection) over creation, and context as the prime determinant of form rather than content. It is a culture of re-: remix, reformat, reshuffle, reinterpret, reprogram, reschedule, reboot, repost, recycle.” BLAUVET, Andrew. *Tool (or, post-production for the graphic designer)*. In BLAUVET, Andrew; LUPTON, Ellen (ed); *Graphic Design: Now in Production*. Walker Art Center. Minneapolis: 2011.

informações objetivas a cerca do objeto (como a legenda), demonstrar o objeto em uso, representar o objeto (maquete, modelos, complemento ou substituição de objetos) ou criar ícone (objetos que foram escolhidos para estar no museu por possuírem alguma espécie de valor que se relaciona com a exposição em si), criar objetos.

3.9 Composições visuais: tipos de representação

O livro “Reading Images - the grammar of visual design” (KRESS, VAN LEEUWEN, 1996)⁷⁵ se dedica a entender e formular uma categorização das formas de representação visual, com base semiótica. Apesar de ter um foco em representações bidimensionais, sendo muito pertinente para análises de design gráfico – incluído no projeto de exposições mas não o foco desse trabalho – sua classificação contribui de forma valiosa para nossas considerações sobre o entendimento da construção de linguagem espacial narrativa. Ele expõe as categorias de representação, ou seja, as estruturas visuais utilizadas para representar o mundo reconhecidas como padrão pelos autores Gunther Kress e Theo Van Leeuwen. Elas são divididas em dois grandes grupos: representações narrativa e conceitual. As representações narrativas sugerem algum tipo de dinâmica de ação (um acontecimento) entre os elementos que a compõe. Como um casal conversando ou uma mãe ninando um bebê. As conceituais são subdivididas em três grupos: classificatória, analítica e simbólica. A classificatória relaciona os elementos em algum tipo de taxonomia, que pode ser hierarquica ou não. A analítica é quando um elemento da representação é formado por diversas partes. Como exemplo, pode se falar de um desenho esquemático que indique as peças de um maquinário, uma foto de editorial de moda que apresenta um conjunto de peças de roupa, um mapa do Brasil apresentando os estados federativos ou até o desenho da evolução de uma espécie em várias etapas. Já as representações simbólicas envolvem elementos que representam significados ou significam alguma coisa de forma independente de outros elementos. Esses significados podem ser atribuídos a eles ou sugeridos. A representação de uma maçã vai induzir inevitavelmente à seu sentido bíblico. Já os significados sugeridos, vem através de elementos mais abstratos como tratamentos de cor, luz, contraste, entre outros.

⁷⁵ KRESS, Gunther R.; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images**: the grammar of visual design. Londres: Routledge, 1996.

Os autores estabelecem esse tipo de classificação para analisar todo tipo de imagem bidimensional, de quadros a diagramas, passando por mapas, fotografias e capas de revista. Apesar de ser uma análise muito rica, não vamos explorá-la por estarmos interessados em questões de composição visuais em espaços tridimensionais. A análise de “Reading Images” vai fundo em questões que já são complexas em termos de imagens individuais. Nosso foco está na construção de significado e representação como um todo nas exposições e em suas unidades de significado (salas, capítulos, temas, etc.).

Ao falar de “significados de uma composição”, os autores identificam três sistemas interrelacionados chamados de “valor da informação”, “proeminência” e “enquadramento”⁷⁶. Através desses sistemas os significados que dizem respeito às representações (visuais) se relacionam com os significados relativos às interações (produtor da imagem, os elementos presentes nela e a pessoa que acessa a imagem).

Em “valor de informação” os autores estabelecem que as relações entre alto, baixo, esquerda e direita dentro de composições visual bidimensionais se relacionam criando valores. Os autores sustentam que o que é disposto no alto, é apresentado como idealizado, enquanto o que é apresentado baixo, é real, pé no chão, como informações práticas. O que está a “esquerda” é considerado como a informação já sabida, assumido como conhecimento básico enquanto o que está disposto na direção à “direita”, é a informação nova, a mensagem a ser passada.

Como estamos em um espaço tridimensional, o divisor visual dos valores alto e baixo, seria a altura do olhar do visitante. A relação entre esquerda e direita (antes e depois) discutida em termos bidimensionais em objetos como revistas e livros, se estabelece por causa da ordem de leitura. No nosso caso, a ordem de leitura no espaço, quando pré-determinada, será dada pela direção entre entrada e saída do espaço. No espaço tridimensional teríamos, de acordo com essa lógica, na entrada uma contextualização do ponto de partida do discurso, para o seu desenvolvimento em direção à saída.

Cada vez mais as mídias de reprodução são utilizadas no espaço do museu, como formas de conteúdo e como forma de *mise-en-scène*. Como podemos atualizar a questão levantada por Huyssen da *mise-en-scène* reforçar, por oposição, o caráter material, real e aurático dos objetos materializados? Voltaremos a essas questões no capítulo de estudos de caso.

⁷⁶ os termos originais são “the meaning of composition”, “information value”, “salience” e “framing”.

4 SISTEMA ABERTO, SISTEMA FECHADO

Se estamos falando que uma exposição é um sistema e que não é possível vivenciar o sistema como um todo, mas um caminho por ele, como se projetam as possibilidades de caminho por esse sistema? Uma criança, um adulto e um deficiente auditivo podem ter experiências similares ou completamente distintas. Duas crianças da mesma idade também. Essa diversidade de vivência é desejável? Depende da intenção da exposição. Alguns fatores influenciam a diversidade de experiências: a flexibilidade do sistema projetado (o quanto ele permite escolhas pelo visitante), o grau de interesse do visitante, e o quanto a experiência tem de potência para se tornar “uma experiência singular”.

4.1 Restrições do sistema

Algumas características podem restringir as opções de escolha dentro do sistema criado. O **espaço fornecido** para a exposição pode se configurar com diversos graus de flexibilidade de composição. Porém, características intrínsecas a ele podem eliminar a variedade de possibilidade de organização e narrativa, como proporção das salas, elementos construtivos (tais como vigas e pilares), preservação patrimonial, etc. Outras estratégias podem ser escolhidas propositadamente para proporcionar uma experiência mais padronizada entre todos os tipos de visitante, como optar por uma **narrativa linear**, por **configurações espaciais** que sugerem uma ordem específica e **ritmo obrigatório**.

Em relação às **configurações do espaço dado**, o sistema pode ter poucas opções de escolha de caminhos, se constituindo em um sistema fechado. Ele obriga todos os visitantes a viverem a relação espaço tempo de forma semelhante. A escolha projetual de um percurso espacial unidirecional é um fator diminuidor da flexibilidade do sistema. Os motivos dessa escolha podem ser variados, mas muitas vezes a própria arquitetura determina uma configuração espacial rígida. Uma arquitetura que disponha de salas *en filade*, por exemplo. Modelo advindo dos palácios renascentistas e utilizado em muitos museus como a Galeria Uffizi em Florença, o Louvre de Paris ou o Metropolitan de Nova York, se caracteriza por ligar as salas de forma sequencial.

Cada sala está conectada à outras duas salas, uma anterior e outra posterior, criando uma trajetória espacial que encadeia inevitavelmente os conteúdos entre elas.⁷⁷

A configuração espacial também pode influenciar a narrativa e o sistema de organização das peças expostas. O número de salas é um fator que deve ser considerado ao subdividir a narrativa. As salas formam unidades de entendimento e criar subcategorias na narrativa que não correspondem à quantidade de salas exigirá um esforço de clareza de estratégia. As restrições espaciais podem se configurar tanto como uma relação inflexível entre os ambientes da exposição mas também em relação as proporções de um ambiente específico. Ambiente muito estreitos impossibilitam variação de caminhos e provavelmente serão unidirecionais.

É importante notar porém, que mesmo em um ambiente unidirecional pode se usar estratégias de agrupamento de conteúdo não lineares dentro das salas, diluindo o vetor de progressão e linearidade provocado pela arquitetura.

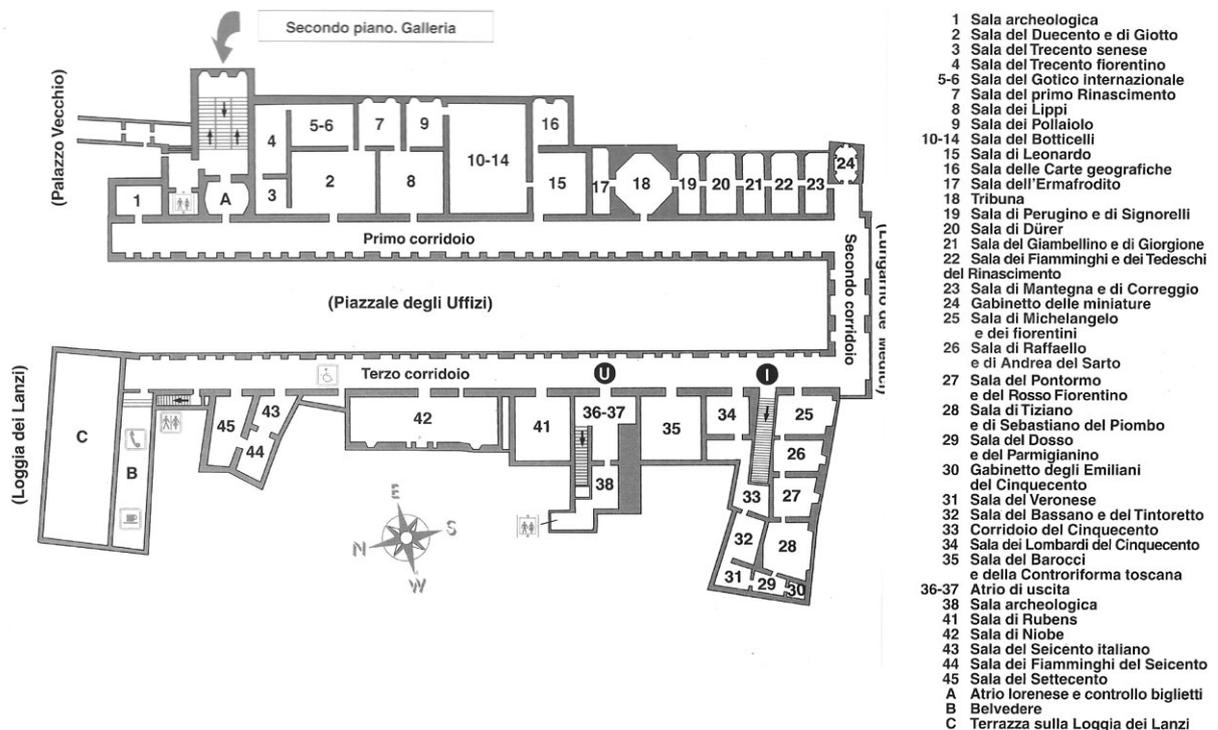


Figura 21 - Planta do andar térreo da Galeria Uffizi. As salas são dispostas no modelo *en filade*. Retirado de FOSSI, Gloria. Guida ufficiale Galleria degli Uffizi. Florença- Milão: Giunti, 1999, pág.2).

⁷⁷ Referência retirada de KRAUSS, Rosalind. **Postmodernism's museum without walls**, originalmente publicado em L'Oeuvre et son accrochage, Cahier du Musée nationale d'art moderne em 1986 e seu acesso foi obtido pelo livro Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce; Nairne, Sandy, eds. **Thinking About Exhibitions**. Nova York: Routledge, 1996.

Outro motivo de escolha para um percurso unidirecional é a construção de um discurso, de **narrativa linear**, que necessite ser entendido em uma sequência específica, como o caso de exposições que optam por cronologias ou exposições que se especializam em uma temática, sendo necessário a apreensão de um conteúdo básico inicial para o entendimento de um conhecimento mais aprofundado progressivamente. A noção de narrativa por si só não pressupõe a ideia de linearidade mas uma forma de expor um raciocínio.

Até mesmo para se ter uma narrativa linear em um espaço tridimensional é necessário estabelecer um caminho que não forneça dúvidas de como segui-lo. Algumas configurações espaciais servem como marcos que funcionam como barreiras que devem ser ultrapassadas pelos visitantes progressivamente. Se o espaço tiver entrada e saída em pontos diferentes, a leitura se dá na sequência frente e verso de cada barreira (painel, vitrine, estante, etc.) pois se entende que ele é uma unidade de conteúdo. Se entrada e saída são no mesmo local, é criado um fluxo de ida e volta, reforçando a ideia de que as frentes formam uma unidade de narrativa e os versos outra unidade.

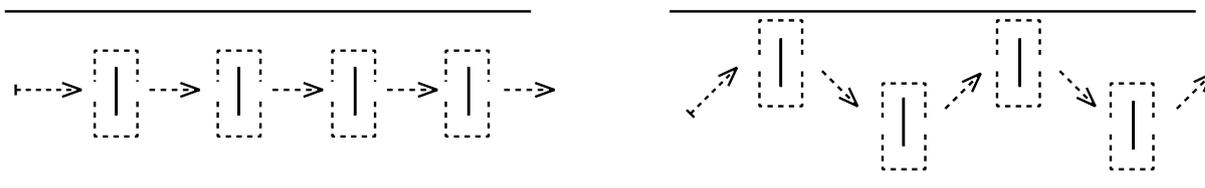


Figura 22 - Os esquemas exemplificam possibilidades de configurações espaciais que criam narrativas lineares por sugerirem um sequenciamento específico de disposição de conteúdo em painéis ou mobiliários que funcionam como barreiras.

Outra estratégia é a disposição dos conteúdos de forma a acompanhar a configuração estrutural da sala (aproveitando as paredes contíguas e construindo apoios que ajudem a não interromper uma visão de continuidade). O senso de leitura na direção esquerda-direita é para os ocidentais uma conexão muito forte com a ideia de narrativa. Usar esse artifício espacialmente é uma forma de reforçar uma ordem de leitura.

Mas outros fatores também favorecem o empobrecimento, ou melhor, a padronização da experiência. Em primeiro lugar, visitas guiadas objetivam e simplificam a visita ao explicar diretamente à um grupo de visitantes informações e conteúdos que eles buscariam de forma independente (ou autônoma?). Elas também impõe

um **ritmo de visita** ao grupo, desfavorecendo os interesses e vivências pessoais. Em segundo lugar, o número frequente de visitantes e a tentativa dos museus de quebrarem recordes de público resulta na superlotação dos espaços. O público como massa impõe um ritmo difícil de escapar. Huissen afirma que:

A disciplina dos corpos na exposição, de acordo com o crescimento estatístico do número de visitantes, é regida com instrumentos pedagógicos como o tour com *walkman*. Para aqueles que se recusam a ser colocados num estado de sono ativo pelo *walkman*, o museu aplica a brutal tática da superlotação que, por sua vez, resulta na invisibilidade daquilo que se foi ver (HUYSSSEN, 1994, p. 44)⁷⁸.

O percurso deixa de ser seletivo para ser o viável. Se na modernidade o museu era espaço de contemplação, na contemporaneidade é lugar de fruição em velocidade acelerada. O flaneur deu espaço ao maratonista.

4.2 Ampliações do sistema

Outras escolhas projetuais permitem que o público escolha entre mais de uma opção de como experimentar a exposição. **Espaços arquitetônicos flexíveis, configurações espaciais que favoreçam narrativas múltiplas** e o **entendimento das maneiras de compreensão dos públicos** (criando camadas de entendimento diferentes conforme o tipo de apreensão de conhecimento) são estratégias que ampliam o sistema.

Outros dois tipos de **espaços arquitetônicos** comuns em museus, além do modelo *en filade*, foram descritas por Rosalind Krauss (1996) no artigo “Postmodernism’s museum without walls”⁷⁹. Seriam elas *universal space* baseado em conceito desenvolvido por Mies van der Rohe e *spiral ramps*, inspirado em Le Corbusier e Frank Lloyd Wright. A ideia de espaço universal foi materializada na Neue Nationalgalerie em Berlim e inspirou o modelo do Centre Georges Pompidou em Paris. É a ideia de uma caixa flexível, feita de uma estrutura leve tanto visualmente quanto construtivamente, de módulos pré-fabricados de aço e fechado com panos de vidro. Transparente e modular, é um volume único que teoricamente poderia ter suas dimensões expandidas *ad*

⁷⁸ HUYSSSEN, Andreas. **Escapando da amnésia**: o museu como cultura de massa. In: Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Rio de Janeiro, n. 23, págs. 35-57, 1994.

⁷⁹ Originalmente publicado em L’Oeuvre et son accrochage, Cahier du Musée nationale d’art moderne em 1986. Seu acesso foi obtido pelo livro KRAUSS, Rosalind. **Postmodernism’s museum without walls**. in Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce; Nairne, Sandy, eds. **Thinking About Exhibitions**. Nova York: Routledge, 1996.

infinitum. O uso extensivo do vidro já dá uma continuidade visual trazendo a paisagem de fora para dentro do edifício. Esse grande espaço em branco, que tenta ser neutro, permite o uso flexível de painéis paredes desde que dentro do planejamento do *grid* da estrutura construtiva e proporciona a criação diversificada de espaços. O modelo do museu universal por definição, possibilita arquitetonicamente um sistema aberto de exposição. O que vai ser feito em termos de projeto de circulação pode vir a transformar um museu com arquitetura flexível em espaço unidirecional. Também é válido afirmar que mesmo um ambiente que funcione como uma “tela em branco”, disponível para ser configurado pelo projeto de exposição específico possui outras características visuais e espaciais que determinarão significados simbólicos para o visitante, como a relação de proporção entre chão, paredes e teto (achatamento, ampliação) os materiais utilizados nos acabamentos (conforto, frieza), os acessos (rampas, escadas, elevadores) e a relação dentro-fora (paisagem e interior).



Figura 23 - Interior e fachada da Neue Nationalgalerie de Berlim, projeto de Mies van der Rohe que se encaixa no modelo de “espaço universal”, descrito por Rosalind Krauss. A modularidade e estruturação do espaço possibilita uma grande diversidade de configurações. Em sentido horário, primeira imagem foi retirada de <http://www.wallpaper.com/gallery/art/national-gallery-by-thomas-demand-berlin/17051351>; A segunda de <http://www.thisistomorrow.info/viewArticle.aspx?artId=290&Title=Rudolf%20Stingel:%20LIVE>; a terceira imagem, <http://www.intolerance-berlin.de/>; última imagem retirada de <http://www.arscentre.com/2012/06/mies-van-der-rohe-new-national-gallery.html>

O outro modelo espacial formulado é o da rampa em espiral, posto em prática por Frank Lloyd Wright no Guggenheim de Nova York. Aparentemente a rampa parece dar sequência ao modelo *en filade* de continuidade e progressão, ainda por cima por ter a ajuda da gravidade. A rampa é a expressão física da intencionalidade: o visitante faz um esforço cognitivo para dominar o espaço antes de aceitar o movimento “natural”. Para Rosalind, essa consciência permite da parte do visitante a criação de uma ficção própria, uma escrita particular da história da arte.



Figura 24 - Fachada e interior do Museu Guggenheim de Nova York, projeto de Frank Lloyd Wright. Utiliza o princípio da rampa em espiral. Retirados respectivamente <http://www.globalartmagazine.com/en/guggenheim-museum.html> e de <http://archidialog.com/2011/03/14/spiral-architecture-conscious-inspiration/>

Apesar da arquitetura do espaço dado influenciar na forma de narrativa escolhida, as **configurações de exibição** dentro de cada sala da exposição – as estratégias de formulação de discurso visual – podem contribuir, atrapalhar ou neutralizar as imposições espaciais do edifício. Mesmo se não existir no discurso uma clara intenção de evolução, de desenvolvimento temático, o fluxo de circulação de cada sala vai funcionar como um vetor no sentido de estabelecer um ponto de partida (entrada) e linha de chegada (saída ou ligação para outra sala). Cabe à equipe de projeto determinar que tipo de dinâmica é possível estabelecer em relação ao percurso pré-estabelecido pela planta. Essa dinâmica vai ao encontro do tipo de raciocínio desenvolvido pela narrativa, questões de acesso e de segurança de tráfego. Philip Hughes (2010) em “Disenõ de Exposiciones” levanta algumas possibilidades de percurso⁸⁰. Além do percurso unidirecional, que já citamos anteriormente, ele sugere alguns esquemas de organização espacial:

⁸⁰ HUGHES, Philip. Disenõ de exposiciones. Barcelona: Promopress, 2010.

- “esquema em leque” – esse modelo organiza o conteúdo em uma mesma linha objetiva, sendo possível visualizar toda a sala de uma vez e escolher a ordem a ser vista.
- “percurso múltiplo” – nesse caso são escolhidos mais de um critério de classificação/organização espacial. O visitante pode escolher entre algum dos critérios ou formar um percurso próprio misturando-os.

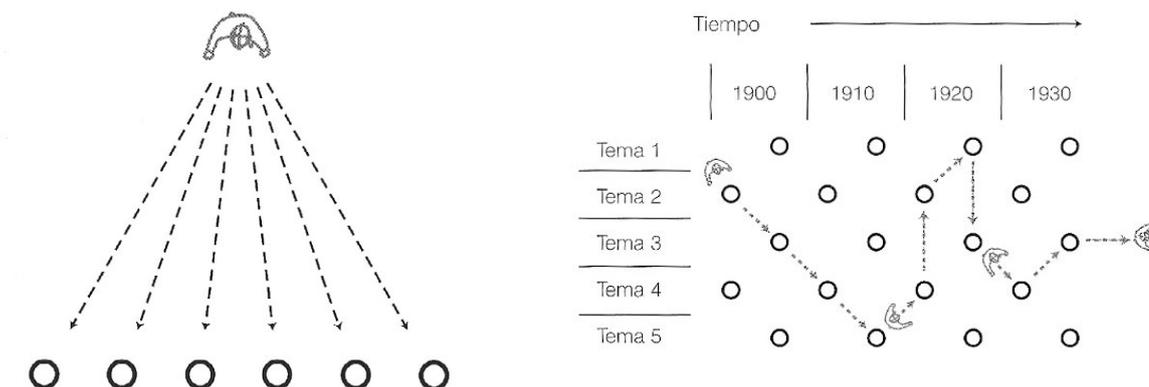


Figura 25 - Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “esquema em leque” e “percurso múltiplo”, Retirado de (Hugues, Philip, pág. 75 a 77).

- “peças estelares” – escolhe grupos de peças de forma que exista uma peça central destacada, fazendo o papel de “estrela” e as demais peças orbitarão a sua volta.
- “mapa indicativo” – reúne e concentra as informações dos objetos em um mesmo local, geralmente em um ponto central da sala para facilitar o acesso e multiplicar as possibilidades de circulação. Ele serve de base de consulta e pode servir para sugerir um percurso específico sem obrigar o visitante a cumprí-lo.

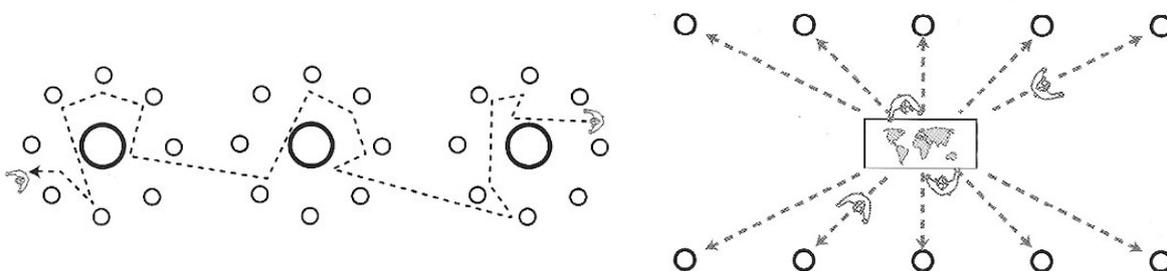


Figura 26 - Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “peças estelares” e “mapa indicativo”. Retirado de (Hugues, Philip, págs. 75 a 77).

- “esquema radial” – o visitante começaria a percorrer a partir do centro para fora, caminhos formados por secções de círculos concêntricos apresentando

uma ideia de evolução e de microcosmo. Esse modelo não foi implementado e foi inventado pelo museólogo inglês Henry Pitt Rivers no século XIX.

- “áreas de afinidade” – os conteúdos são reunidos espacialmente por áreas de afinidade, critério que pode ser sutil ou explícito.

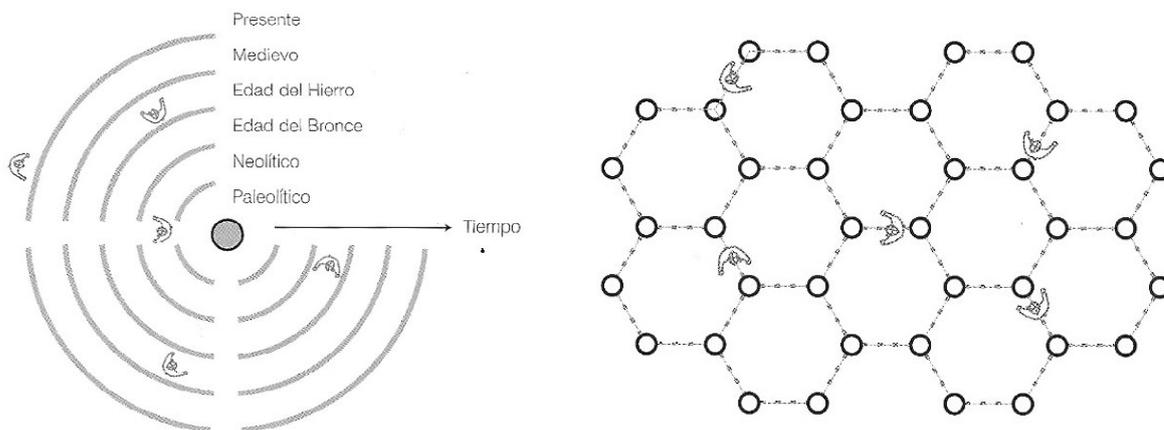


Figura 27 - Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “esquema radial” e “áreas de afinidade”. Retirado de (Hugues, Philip, pág. 75 a 77).

A **compreensão do conteúdo** e adesão do discurso pelo público visitante dependerá da estratégia de apreensão adotada. A estratégia utilizada deverá ser avaliada levando em consideração aspectos sociais e culturais do público visitante e não ignorando sua capacidade interpretativa. David Dernie no livro “Exhibition Design”, define três abordagens de projeto, fundamentadas no tipo de percepção e compreensão do público. Ele as chama de “espaço narrativo”, “espaço performático” e “experiência simulada”. Essas estratégias são princípios gerais e como são baseadas em modos de apreensão de conhecimento, podem ser adotadas simultaneamente e em graus diferentes em uma mesma exposição.

O **espaço narrativo** oferece uma postura contemplativa ao visitante, de observação passiva, pelo fato do conteúdo estar exposto de forma clara, íntegra e precisa, sendo um recurso muito utilizado em exposições de cunho didático. O planejamento da história que vai ser contada, como a escrita de um argumento cinematográfico, será o ponto de partida para agrupar os objetos/artefatos expostos. A movimentação dos visitantes e o fluxo de circulação poderão ser planejados mas o ritmo de leitura e o tempo de dedicação aos temas vão variar de pessoa para pessoa, assim como na leitura de um livro.

Já no **espaço performático**, o visitante é parte fundamental do seu próprio processo de apreensão de conhecimento. A movimentação e a interação corporal são considerados elementos chaves para estabelecer uma associação própria, individual, do visitante com o conteúdo. É um espaço que prioriza disponibilizar estímulos de diversas naturezas além da visual/espacial (tátil, sonoro, entre outros), explorando formas de interatividade. Essa abordagem considera que um visitante participativo assimila o conteúdo através de uma experiência de decifração da informação que passa pelo corpo e pelo movimento no espaço e no tempo. Uma hierarquia de importância de conteúdo deve ser estabelecida para que as informações de cunho essencial não dependam exclusivamente da interação. A hierarquização permite ao visitante inclusive avaliar se quer ser ou não participativo. Esse tipo de experiência não está restrita a uma tecnologia específica, sendo vista em muitos dispositivos mecânicos usados, por exemplo, em museus de ciência.

Esse espaço, participativo, relaciona a aprendizagem com o brincar, com o descobrir e com a ação, sendo muito utilizado como estratégia para exposições voltadas para crianças e adolescentes. O público é convidado a refletir sobre o conteúdo da exposição de uma maneira não óbvia, através de elementos que visam surpreender e instigá-lo a investigar o tema proposto.

A terceira abordagem, **experiência simulada**, propõe um aprendizado através de um sistema construído como um jogo, tendo uma análise combinatória de possibilidades de caminhos e acessos a conteúdos. Nas últimas décadas houve uma proliferação do uso de computadores e outras tecnologias digitais em montagens de exposição. Começou-se a explorar essas tecnologias para melhorar o processo de aprendizado, usando-as em conjunto com os objetos reais expostos. O uso de ambientes imersivos, criando a sensação ilusória de se estar em um ambiente outro, não é uma novidade em si no mundo das exposições. O uso das tecnologias digitais no entanto amplia as possibilidades de reprodução, de criação de mundos que podem ser vivenciados no mesmo espaço e tempo. O espaço é imersivo e de simulação, nublando a relação entre real e virtual. Esse tipo de visitante é aquele que ajuda a construir o conhecimento através da participação e também constroi a sua narrativa própria. Apesar dessas vivências parecerem semelhante a de um jogador de videogame, essa estratégia proporciona uma experiência individual única, já que o visitante pode tomar uma série de decisões sobre os assuntos e caminhos temáticos que ele irá explorar. A mesma exposição poderá ser vista e revista de diversas maneiras,

com diferentes entendimentos pela mesma pessoa porque oferece um sistema de possibilidades. Dentro das regras e das limitações do jogo (a exposição), o visitante participa da seleção e da curadoria, a partir do momento que suas escolhas interferem no que é exibido.

Baseada nas categorias definidas por David Dornie de tipos de estratégias de agenciamento do espaço, dividido público em três tipos: aquele que observa e procura uma visita contemplativa; aquele que se interessa por participar e usa seu corpo e outros sentidos além da visão para ajudar organizar seu aprendizado; e o criador, que colabora como autor de sua própria narrativa dentro do sistema.

Uma segunda forma de classificar os visitantes além de sua maneira de aprendizado, seria em relação a perfis de interesse. Philip Hugues (2010, págs. 40-41)⁸¹ sugere quatro tipos de visitante: o **especialista** (que entende do assunto exposto e vai em busca de informação com profundidade, mais específica), o **turista habitual** (que tem alguma familiaridade ou interesse pelo o tema e vai até o museu por uma curiosidade geral), o **explorador** (não conhece o tema e está interessado em informação concisa, rápida) e por último, o **desorientado**, que provavelmente foi acompanhando outro visitante, que não sabe como se guiar na exposição e precisa de pontos de referência ou de interesse para se situar.

⁸¹ HUGHES, Philip. *Disenõ de exposiciones*. Barcelona: Promopress, 2010. Págs. 40-41.

5 ESTUDOS DE CASO

O Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol estão localizados na cidade de São Paulo e foram concebidos no século XXI. Apesar da história recente, as instituições geraram grande impacto em seus primeiros anos de funcionamento. O Museu do Futebol atraiu um milhão de visitantes e o Museu da Língua, um milhão e novecentos mil em seus respectivos três primeiros anos. Apesar do número de visitantes não ser representativo da qualidade da instituição, eles demonstram sua popularidade. Os dois museus possuem acervos majoritariamente imateriais, mas com características opostas: enquanto é necessário criar formas de visualizar a língua, as jogadas mais importantes no futebol já foram amplamente vistas e revistas. O desafio deste museu foi pensar estratégias que as tornassem novidade. Outra característica comum dos museus é o fato deles serem, na classificação do arquiteto português Nuno Grande, "museus squatters"⁸². Os "museus squatters" são aqueles que ocupam imóveis geralmente desocupados localizados em regiões degradadas e o recuperam valorizando as características arquitetônicas históricas. O Museu da Língua se insere no Complexo Cultural da Luz que inclui a Pinacoteca do Estado, a Estação Pinacoteca, o Memorial da Resistência e a Sala São Paulo (edifício sede da Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo), ação voltada para a revitalização urbana daquele local, há muitos anos decadente e próximo de uma zona de consumo de drogas conhecido como cracolândia. O Museu do Futebol ocupa uma área do Estádio do Pacaembu que se encontrava ociosa e seu projeto acrescentou além do equipamento cultural, infra-estrutura de serviços como restaurante e loja.

O objetivo da análise dos dois casos é construir uma crítica ao projeto espacial visual, entendendo as relações estabelecidas entre os objetos (previamente existentes ou projetados – produtos, textos, imagens, vídeos) a forma como eles são expostos e as características do local escolhido para abrigar a exposição. O projeto da exposição é totalmente vinculado ao espaço construído e pode considerar reforçar ou anular suas características intrínsecas. Foram consideradas como essas características espaciais da edificação dos museus determinaram a construção da narrativa. Para entender como se dá a construção de discurso espacialmente construído foi feita uma análise do percurso, com a descrição de cada sala. A relação da temática do museu

⁸² O *squatter* é a pessoa ou grupo de indivíduos que invade e se apropria de instalações abandonadas em centros urbanos. Nuno Grande classifica as arquiteturas dos museus contemporâneos em Museu Ícone, Museu Reduto, Museu Paisagem, Museu *Squatter*, Museu Laboratório, Museu Acervo e Museu *Cluster*. Para consulta ver GRAN-DE, Nuno. *Museomania: museus de hoje, modelos de ontem*. Porto: Fundação de Serralves; Jornal Público, 2009.

com o espaço, em ambos os casos, adaptações de construções com valor histórico e suas resignificações, também foram objeto de análise.

São museus chamados de nova geração por empregarem grandes somas de material audiovisual e novas tecnologias como modo de expor seu conteúdo. Ambos propõem experiências com interatividade digital, em formato de jogos ou demonstrações. Pelo fato das mídias interativas virem sendo tratadas como solução para atrair grandes somas de visitantes aos museus, também nos debruçamos na análise do uso dessas mídias nos perguntando sua finalidade, e também como mediação de conteúdo e divertimento se relacionam nas experiências propostas.

Considerados museus-mídia, classificados por muitos como museus do espetáculo, não coincidentemente foram concebidos e implementados pela Fundação Roberto Marinho. Desde a década de 80, a Rede Globo com o canal de televisão e outros meios de comunicação de massa, dita regras comportamentais, de consumo, de beleza e de fala. A inserção da empresa no meio da arte através de financiamento e concepção de museus é uma forma de expandir essa influência. Ou será diversificação de investimentos? Devemos nos perguntar se a transformação do museu em meio de comunicação de massa através do uso da linguagem intermediada por recursos tecnológicos diminui ou extingue seu papel social. A espetacularização da cultura serve para alienar e adestrar os visitantes? Se um museu quiser assumir o papel de cultura do espetáculo, como ele se diferencia dos outros meios de comunicação de massa, como os parques de diversão, cinema ou a televisão?

5.1 Questões levantadas

Conhecimentos não são apenas de ordem intelectual. A sensorialidade e a emotividade também podem ser utilizadas para apreensão da realidade. As experiências aqui descritas que sugerem imersão e buscam sensibilizar o visitante emocionalmente permitem que o mesmo tenha uma postura crítica? Esses recursos são utilizados para criar indagações e questionamentos? Quais são o papel e a responsabilidade social do museu que investe em espetáculo? Trataremos dessas questões ao longo do capítulo.

Os dois estudos de caso são de museus temáticos que oferecem sua programação dividida entre uma exposição de longa duração e exposições temporárias. Também nos interessa entender a programação estruturada para cada museu em

relação a esses dois polos e a definição do papel dado para cada um deles. O tempo de vida da exposição de longa duração e como ela foi planejada para ser atualizada são aspectos relativos a projeto que dialogam com essa definição de programação.

Por fim, nos interessa entender quais foram as formas encontradas para agrupar, editar e expor o conteúdo. Que tipos de estratégias visuais foram utilizadas, que formatos foram empregados. Buscamos entender se a definição do formato se antecipou a definição do acervo, se o conteúdo foi formado para compor um discurso.

Metodologicamente a análise foi estruturada com base em visitas aos dois museus no período de novembro de 2012 a abril de 2013, visando descrever a experiência, o percurso e as instalações. Vídeos de outros visitantes e de programas educativos sobre os museus também foram utilizados como forma de obter diferentes ângulos das estruturas expositivas e visualização da circulação com fluxos variados de pessoas. Reportagens sobre os museus e as exposições de longa duração e temporárias e entrevistas com alguns dos profissionais envolvidos também serviram de material para análise.

Foi desenvolvido um questionário para ajudar na análise das instalações, dividido em sete áreas de interesse:

- **Conteúdo:** criação de tipologias e modo de organização.
- **Comunicação:** Intenção/propósito; comunicação textual (registro linguístico), texto institucional; textos adicionais (site, audio guide, etc); comunicação visual (cor, tipografia, organização visual, ritmo, transparência); comunicação sonora; mídias utilizadas (e como elas dialogam entre si); público a que se destina
- **Estrutura física:** escala; ocupação espacial; forma; suportes utilizados; materiais empregados; características físicas valorizadas.
- **Espaço:** sugere um percurso específico? Como se relaciona com a arquitetura do prédio? Como se dá a iluminação?
- **Linguagem empregada:** verossimilhança (nível de representação: reproduz uma cena de forma realista; simbólica, gráfica; unidade e repetição entre suas partes;
- **Fator tempo:** sugere um tempo específico de fruição? Qual é a capacidade da pessoa repetir a ação?
- **Experiência e interação:** sugere uma experiência coletiva ou individual? Prioriza algum sentido (visão, da ação, ou sinestésica?) Qual é o comportamento esperado do público? Existem tarefas a serem desempenhadas? Qual é o nível de envolvimento? A interação se dá manualmente, através de sensores?

5.2 Análise de caso: Museu do Futebol

O Museu do Futebol foi inaugurado no final de 2008 e está situado dentro do Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho – o Pacaembu, na cidade de São Paulo. Teve orçamento total estimado em R\$32,5 milhões, reunidos via recursos do Governo do Estado de São Paulo e iniciativa privada através da Lei de Incentivo à Cultura, contando com contribuições das empresas Banco Real, Telefônica, AmBev, Visa e Rede Globo. Seu projeto foi gerido e realizado pela Fundação Roberto Marinho. Após sua inauguração, o Museu passou a ser administrado por uma organização social cultural, chamada de Instituto da Arte do Futebol Brasileiro – IFB. As “OS”, como são popularmente conhecidas, são um modelo de gestão de equipamentos culturais implantado pelo Estado de São Paulo desde 2005. São entidades privadas sem fins lucrativos que, através de contrato e plano de trabalho definidos com a Secretaria do Estado da Cultura, gerem os recursos advindos do Estado e captam por conta própria recursos da iniciativa privada.



Figura 28– Frente do Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembú, entrada principal. A entrada do museu se encontra na ala à esquerda, no térreo. Imagem retirada de <http://www.mauromunhoz.arq.br>

Mauro Munhoz foi responsável pelo projeto arquitetônico, o jornalista Leonel Kaz pela curadoria e a dupla Daniela Thomas (diretora de cinema e cenógrafa) e Felipe Tassara (arquiteto) pela museografia. A direção de arte do Museu esteve sob a responsabilidade do designer Jair de Souza. A equipe de consultoria sobre futebol foi formada pelos jornalistas João Máximo, Celso Unzelte e Marcelo Duarte.

5.2.1 Arquitetura: adaptação do patrimônio material e criação de patrimônio emocional

Situado em um vale, o estádio foi projetado pelo arquiteto Ramos de Azevedo, na década de 1930 e inaugurado em 1940, por Getúlio Vargas. O edifício *art déco*, com colunas e portão monumentais, foi feito de concreto armado, grande avanço técnico da engenharia na época em que foi construído. O espaço agora dedicado ao museu foi utilizado anteriormente como alojamento e restaurante⁸³. Paredes, vigas e lages foram demolidas para ampliar e moldar as salas de exposição.

O museu ocupa uma área de 6,9 mil metros quadrados e se localiza no espaço abaixo das arquibancadas, próximo da entrada principal do Estádio. Para se chegar ao estádio e conseqüentemente ao museu, é preciso atravessar a Praça Charles Miller. Da entrada do museu é possível avistar o interior do estádio. O Museu é dividido em duas alas (conectadas por uma passarela) e ocupa três níveis. No térreo se situam os

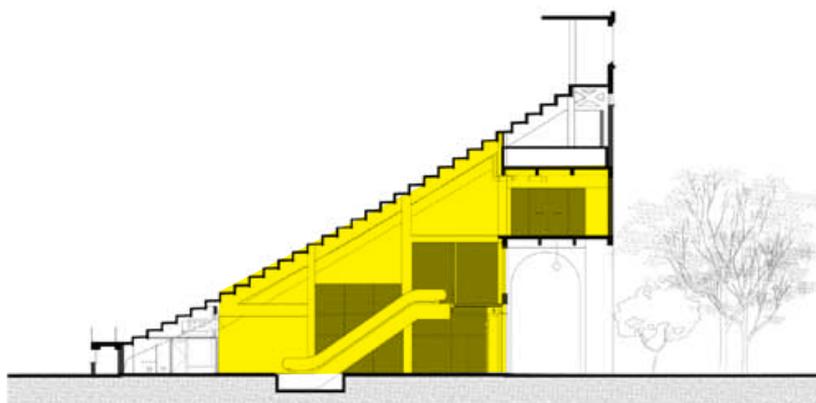


Figura 29 – O corte transversal demonstra o local de instalação do Museu do Futebol, marcado na cor amarela, abaixo da arquibancada do estádio. Imagem retirada de <http://www.mauromunhoz.arq.br>

⁸³ segundo o Portal do Governo de São Paulo em notícia sobre a inauguração do museu: <http://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/lenoticia.php?id=99132>

espaços de exposição temporária, o hall de entrada, o guarda-volumes, auditório, loja e café. A exposição permanente ocupa tanto o primeiro quanto o segundo andares. Existe apenas uma possibilidade de percurso, pois as salas são contíguas. A área administrativa ocupa o terceiro pavimento. A capacidade do Museu é de 1.500 pessoas ao mesmo tempo, número controlado pelo sistema de catracas. Nos primeiros três anos de funcionamento atraiu um milhão de visitantes. A transformação do espaço em museu colocou em uso um equipamento público que permanecia ocioso a maior parte do tempo, já que só funcionava em dia de jogo, que costuma acontecer com a frequência de duas vezes por semana.

O projeto de Munhoz de adaptação da edificação para museu optou por deixar a estrutura do estádio aparente, evitando revestimentos, deixando instalações expostas (como placas acústicas, dutos e calhas) e valorizando os materiais em seus estados brutos. Em muitas das salas é possível ver no teto, a contraforma das arquibancadas, já que o espaço do museu se situa embaixo dela. A opção de deixá-la aparente não nos deixa esquecer de que estamos em um estádio, cria um elo genuíno entre lugar e tema, reforçando a convicção de que o lugar é apropriado para a função de museu, não só pela sua conformação arquitetônica, mas por sua adequação temática. Uma característica arquitetônica marcante que poderia ser considerada um empecilho para o projeto, deu força a ele. A forma da arquibancada cria restrições de circulação e de área útil para disposição do conteúdo já que estabelece uma altura diminuta para o pé direito no primeiro e segundo pavimentos. As salas do museu de forma geral são marcadas por uma proporção horizontalizada, já que suas respectivas larguras são de dimensão maior do que a altura. Porém a estrutura aparente de degraus, apesar de sua forma marcante, consegue ser neutralizada visualmente quando de interesse do projeto, com o uso de iluminação escassa e não direcionada. Outro aspecto da integração do museu com o estádio criada pela arquitetura é a intenção de diálogo entre a área interna e a área externa da edificação. As paredes do hall de entrada do museu que são voltadas para o acesso ao estádio foram fechadas com vidro. Esse hall é um dos poucos ambientes do prédio com pé direito triplo. O uso do vidro em uma área extensa possibilita a vista de parte do estádio de dentro do museu e de quem está de fora à espera na fila para entrar ou circulando. Em dia de jogo no estádio, o museu fecha mais cedo visando assegurar tranquilidade de mobilidade do visitante. Esse fato evita também a convivência direta entre torcidas organizadas e frequentadores do museu.

Outras características do projeto de adaptação de arquitetura que trabalham a relação entre ambiente interno e externo, são a passarela aberta na fachada do edifício e a valorização das características do prédio. A passarela era fundamental para ligar as duas metades do segundo pavimento, pois o museu funciona em duas alas que circundam a entrada do estádio. Foi projetada para ser colocada por trás dos grandes pilares da fachada e seu piso acompanha visualmente uma das linhas horizontais desta. Como é uma passagem aberta, tendo apenas um guarda-corpo de vidro e ferro como proteção de segurança, possibilita a visão da praça à frente do estádio. Além da passarela, as janelas do edifício foram mantidas com sua função original. É muito comum em projeto de museus adaptados de edificações históricas optar por cobrir as janelas internamente com painéis construídos. Os motivos para tanto são variados, como isolamento acústico

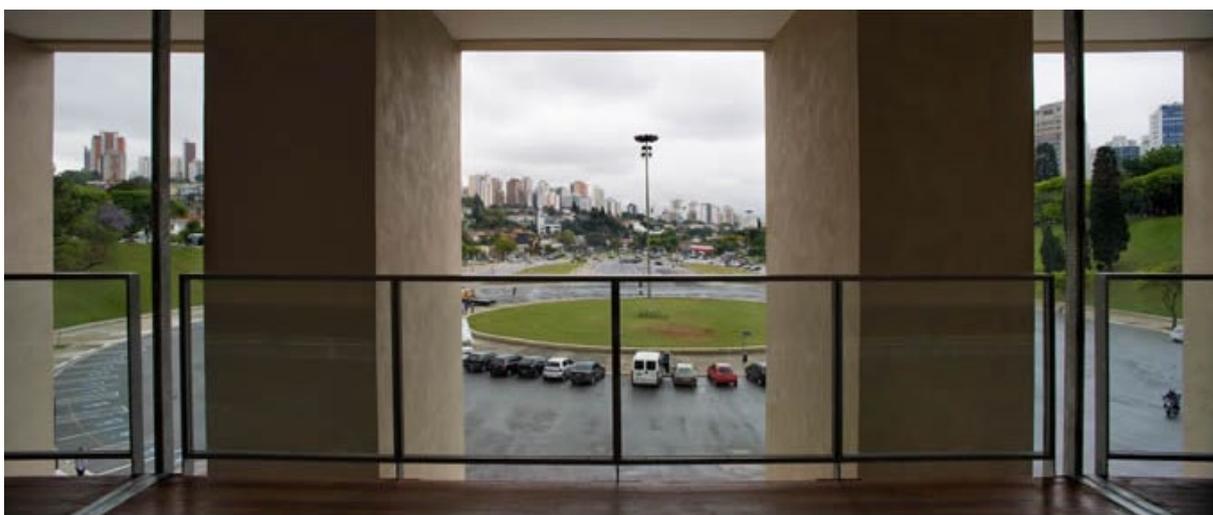


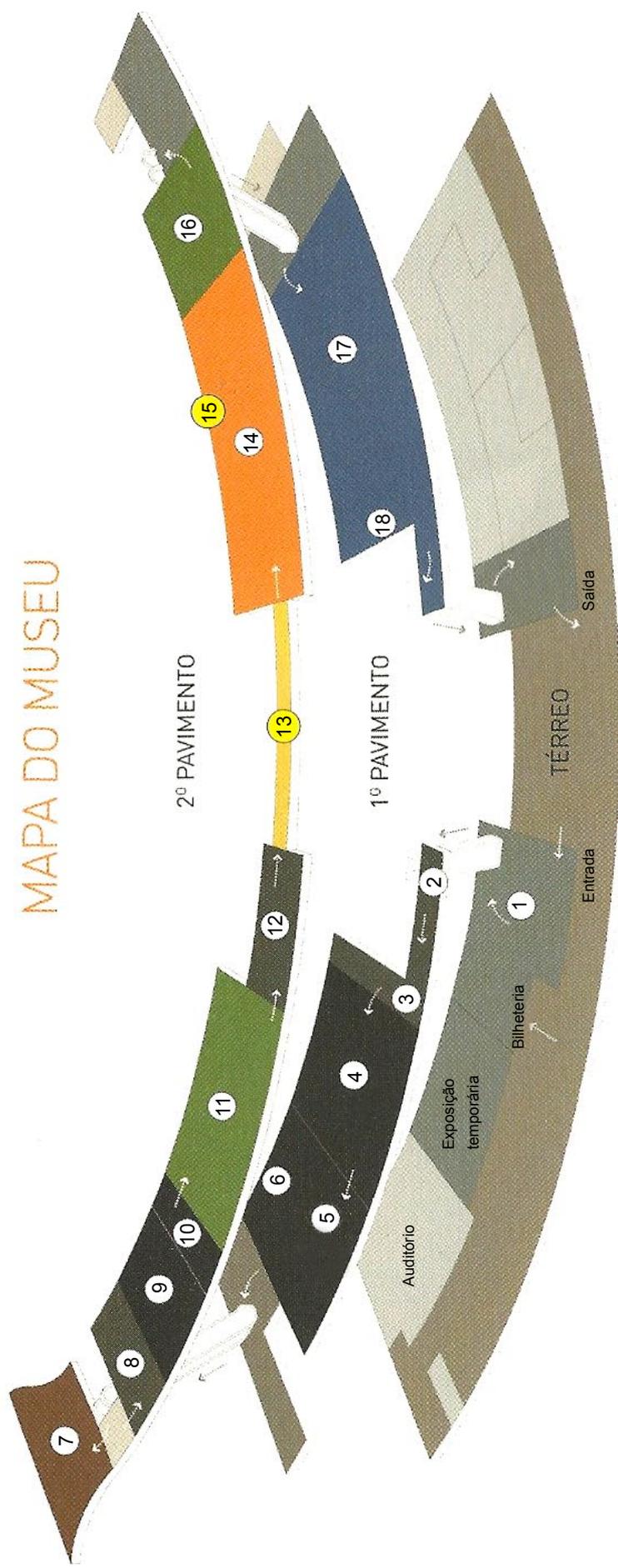
Figura 30 – As três imagens acima mostram três vistas da passarela construída para ligar as duas alas onde o museu foi instalado. Ao passar por ela, vê-se a Praça Charles Miller. Imagens retirada de <http://www.mauromunhoz.arq.br>

e de iluminação, controle de umidade e temperatura, eliminação de características estilísticas do edifício, aumento da área de uso para expor. Também é possível avistar a arquibancada de dentro do museu a partir da sala dos **Número e Curiosidades**. Uma antiga passagem para a arquibancada foi aproveitada como “janela”. É possível avistar o campo de diversos pontos do museu e esse é o convite mais direto. Como dito anteriormente, houve demolição de muitas estruturas para a abertura das salas.

No Museu do Futebol, as janelas, os basculantes, as portas para o estádio e até vigas e colunas de sustentação da arquibancada (que será comentada adiante, na **Sala da Exaltação**) são expostos claramente. Existe muito pouco isolamento do interior. Esses elementos do prédio fazem ligações entre mundo interior do museu com o mundo exterior do futebol do campo ao lado. O futebol jogado no estádio pode estar no museu amanhã como fato histórico. O futebol como cultura e o esporte jogado cotidianamente são dois lados da mesma moeda. Representação e prática.

5.2.2 O percurso

Existe um percurso claro, unidirecional, indicado pela arquitetura do prédio. O encadeamento das salas não obedece uma narrativa cronológica. Essa divisão é feita por temas. O museu é dividido em 18 experiências. O primeiro contato é pela bilheteria do museu. Ao atravessar a catraca, o visitante se vê diante do *hall* de entrada que dá acesso ao museu, ao espaço de exposições temporárias e ao auditório. As paredes que não são de vidro estão cobertas do chão ao teto por imagens de memorabilia, de itens ligados à clubes e à seleção brasileira, que de alguma forma foram colecionados por torcedores (camisetas, flâmulas, bonecos). Esse espaço é chamado de **Grande área (1)**. Antes de começar o percurso, o visitante precisa deixar seus pertences no guarda-volume, que se encontra no mesmo salão. O *hall* é um espaço de planejamento da visita e de orientação, principalmente se se está com um grupo, como uma escola. Por isso, não é um espaço de apreensão de conteúdo: o visitante ainda está se situando espacialmente e ainda está disperso e desconcentrado. O *hall* funciona como um espaço de transição, de preparação para um estado de atenção que permita que o visitante possa ter uma experiência singular, como Dewey descreve: um processo concentrado, de imersão, que flua sem interrupções.



- | | | |
|----------------------|-----------------------|-----------------------------|
| (1) Grande área | (7) Exaltação | (13) Passarela |
| (2) Saudação do Pelé | (8) Origens | (14) Números e curiosidades |
| (3) Pé na bola | (9) Heróis | (15) Visita à arquibancada |
| (4) Anjos Barrocos | (10) Rito de Passagem | (16) Dança do futebol |
| (5) Gols | (11) Copas do Mundo | (17) Jogo de Corpo |
| (6) Rádio | (12) Pelé e Garrincha | (18) Homenagem ao Pacaembu |

Figura 31 – Esquema ilustrativo do percurso do Museu do Futebol, retirado do folheto institucional fornecido com o *audio-guide*.

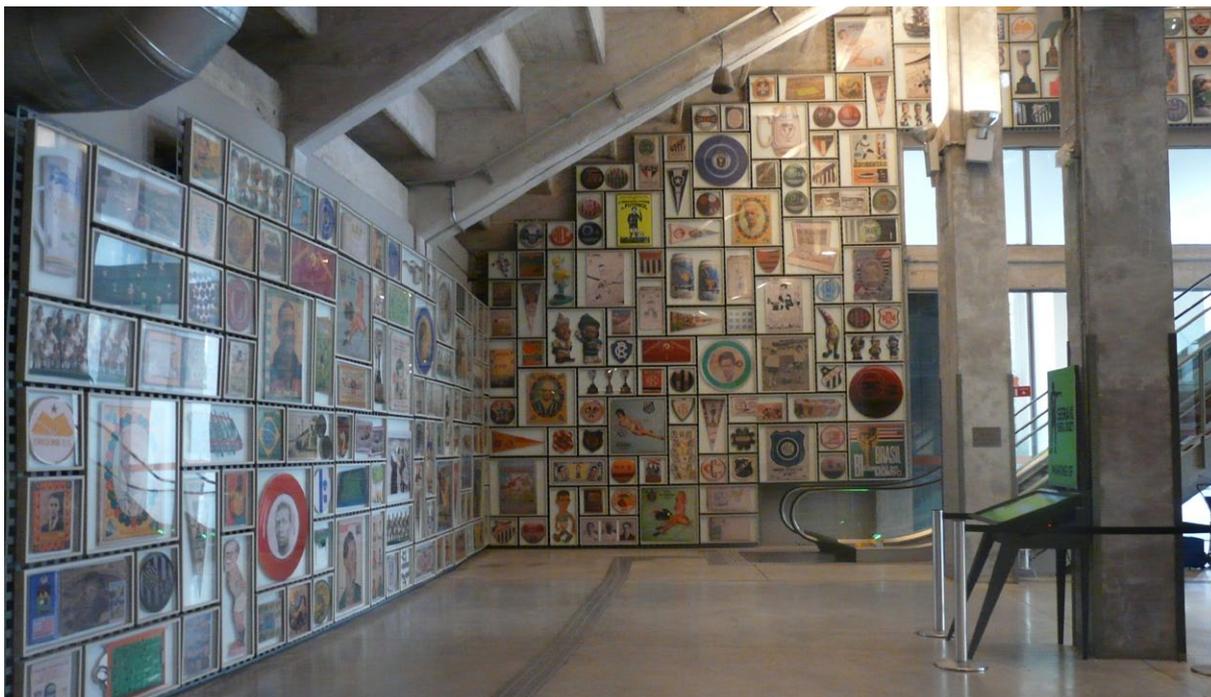


Figura 32 – Vista geral do *Hall* com a instalação **Grande Área**. Os objetos foram fotografados e ampliados para caber nas molduras padronizadas.

Para entrar no espaço de exposição permanente é necessário subir a escada rolante. É possível também utilizar escada convencional ou elevador (reservado à deficientes, idosos e outros casos especiais). Existe um traçado texturizado no chão para indicar as direções aos deficientes visuais ao longo de toda exposição. De alguma forma, esse traçado se configura numa indicação sutil para todos os tipos de visitante do caminho a ser percorrido.

O “percurso do torcedor”, como é chamada a exposição permanente, é unidirecional. Se o visitante decidir ir primeiro à exposição permanente, ele terá que voltar o trajeto inteiro para visitar a exposição temporária.

Subindo para o primeiro pavimento, ao sair da escada rolante, o visitante é recepcionado por um vídeo onde **Pelé (2)**, vestido formalmente, dá as boas-vindas. Esse espaço ainda é bastante iluminado e funciona como mezzanino do térreo, oferecendo uma vista ampliada deste e se integrando na sua monumentalidade.

Em seguida, vê-se o mapa do espaço, o logotipo do museu marcando a entrada, em forma de corredor. Esse “portal” é um segundo espaço de transição. **Pé na bola (3)** ainda recebe a iluminação vinda do mezanino e apresenta uma instalação composta de seis telas. Apresenta vídeos de anônimos (vemos apenas as pernas), jogando futebol em diversos terrenos, de forma descompromissada. É uma representação do futebol amador, da “pelada”.

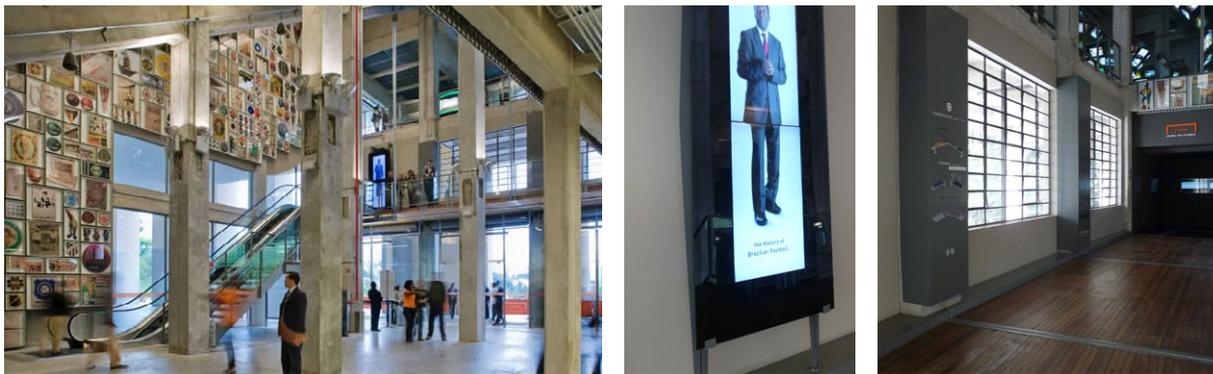


Figura 33 –Novo ângulo da **Grande Área**, com a escada rolante. Após sua subida, a tela que exibe a **Saudação de Pelé**. Seguindo pelo mezzanino, vê-se a planta do museu com a localização do visitante. Logo adiante, o logotipo no portal indica que ali é a entrada oficial do museu. A primeira imagem foi retirada de <http://www.mauromunhoz.arq.br>. A segunda e terceira fotos foram tiradas pela autora.



Figura 34 – Instalação **Pé na Bola**: Na entrada oficial do percurso é exibido do lado esquerdo do percurso, uma animação com a planta do museu e as instalações em três dimensões. No corredor de transição, o vídeo **Pé na bola**, composto por seis telas exibe cenas de futebol amador, focalizando os pés e as jogadas, sem a identificação dos jogadores.

Essa passagem leva a uma extensa sala, pouco iluminada, que abriga três instalações: **Anjos Barrocos (4)**, **Gols (5)** e **Rádio (6)**. A primeira delas, **Anjos Barrocos**, exibe séries de fotografias de jogadores brasileiros consagrados, em posições estática de jogada. Essas imagens estão projetadas em diversas telas transparentes pendentes do teto. O princípio de organização entre as imagens de cada tela parece ter sido a posição do corpo dos jogadores, com o intuito de proporcionar continuidade de movimento entre o conjunto de fotografias. As imagens estão acima da cabeça dos visitantes e parecem flutuar no espaço. As duas próximas instalações se encontram no final desta mesma sala, sem uma indicação clara de sequência de percurso. A instalação **Gols** exibe vídeos de depoimentos de pessoas públicas narrando seus gols preferidos entremeados pelos registros das jogadas com o som original do jogo.

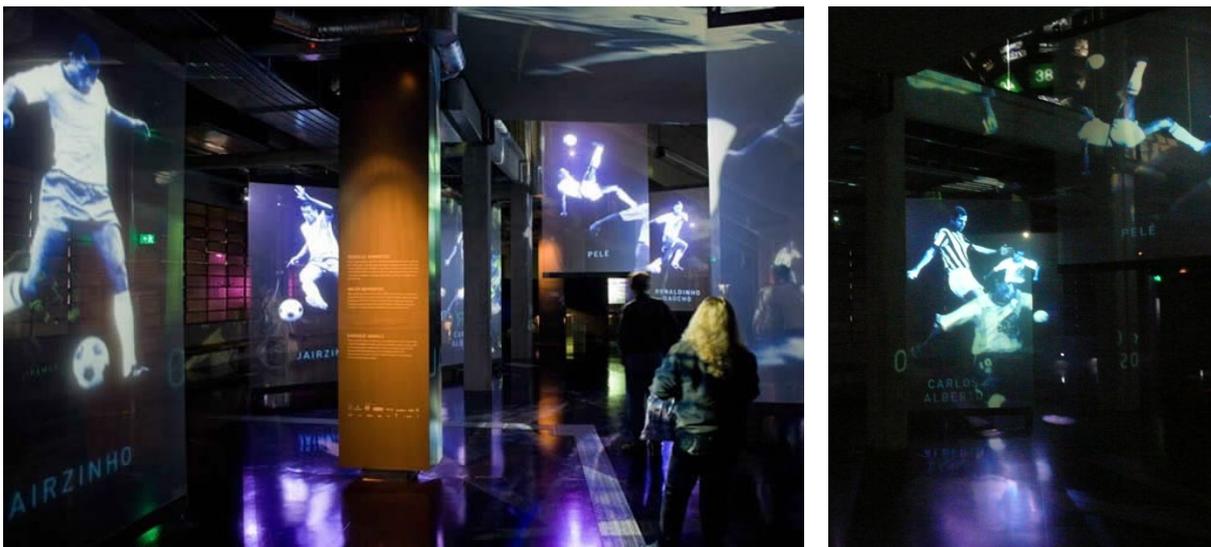


Figura 35 – Sala **Anjos Barrocos**, projeta em 11 telas de substrato transparente, imagens dos maiores 25 jogadores brasileiros. São imagens estáticas e padronizadas com uma tonalidade azul, apresentadas em sequência. O efeito de *fade in* e *fade out* é utilizado para as transições, que acompanham o ritmo do som ambiente, um toque de tambor. As jogadas são continuadas pelo próximo jogador, o efeito de fusão leva à sensação de movimento. A mesma imagem de jogador é projetada em mais de uma tela, efeito não esperado pela equipe, ocasionado pelo fato da tela permitir a ultrapassagem da imagem. A reforma do prédio eliminou paredes fazendo aberturas que mostram os outros andares.

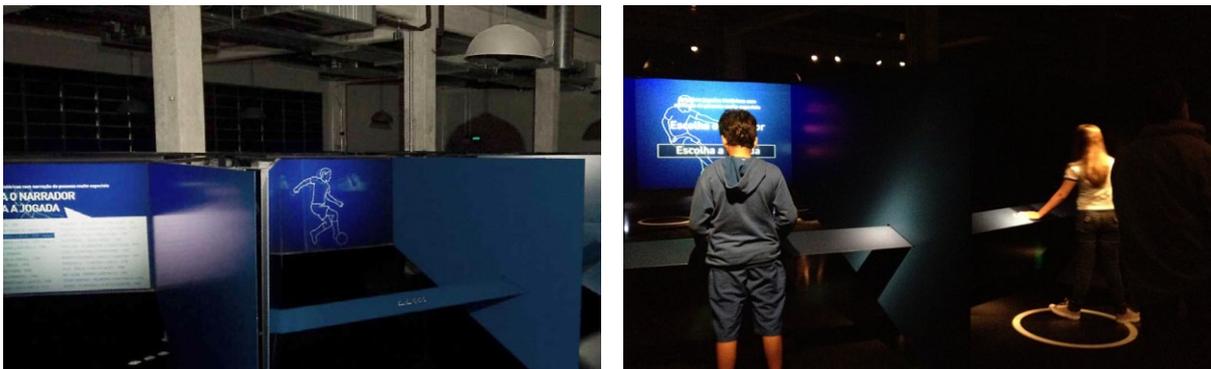


Figura 36 – **Gols**, vídeos de 26 personalidades narrando seus gols preferidos (em inglês, espanhol e português). Estrutura ovalada composta de dez cabines, com capacidade de uma a quatro pessoas cada, com *sound tube*, dispositivo de direcionamento de som.

Rádios são registros de narrações de partidas selecionadas e dispostas em ordem cronológica através de um *dial*. O visitante entra em uma das cabines e escolhe qual quer ouvir. Apesar de ser uma instalação sonora, é complementada por animações tipográficas, fazendo uma espécie de tradução visual do ritmo e da intensidade da narração.

Saindo dessa sala, o visitante sobe a escada rolante e encontrará a instalação **Exaltação (7)** em um espaço de passagem, onde é visível a estrutura e arquibancadas do estádio. Nas paredes do estádio e em telas esticadas, com presença de forte cheiro de umidade e iluminação escassa, são projetadas imagens de cerca de 27 torcidas de times brasileiros apresentadas com seus “gritos de guerra”.



Figura 37 – Instalação **Rádios**. Nove cabines individuais exibem animações tipográficas, acompanhando o ritmo de narrações que foram transmitidas por rádio. Na primeira das quatro imagens, o dispositivo em forma de *dial* que serve para escolher a jogada. Elas estão organizadas por ordem cronológica e dispõem dos nomes dos narradores. Ao deslocar manualmente o cursor, ouve-se o som chiado de troca de estações de rádio. Ao escolher a jogada, aparecem informações sobre o narrador. A narração é acompanhada de animações tipográficas que tratam de traduzir visualmente recursos sonoros, como gritos, inflexões, mudanças de velocidade na fala, etc. São disponibilizadas um total de 15 jogadas.

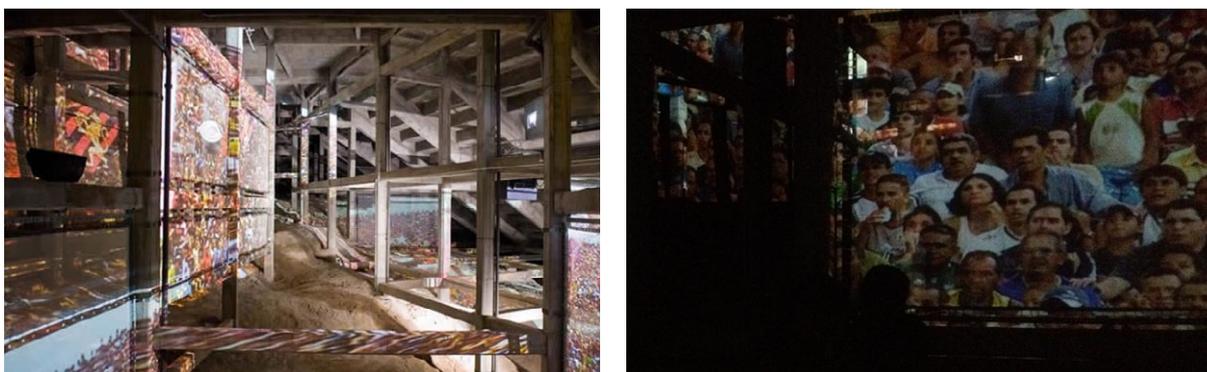


Figura 38 – Saindo da sala anterior, encontra-se a escada rolante para o segundo andar e já escuta-se o som da Instalação **Exaltação**. Um vídeo de 17 minutos e 22 segundos, exhibe estádios lotados. A edição alterna silêncios de expectativa com gritos de torcida e reações à jogadas. O visitante se encontra embaixo da estrutura que sustenta a arquibancada. As projeções ocupam todas as superfícies.

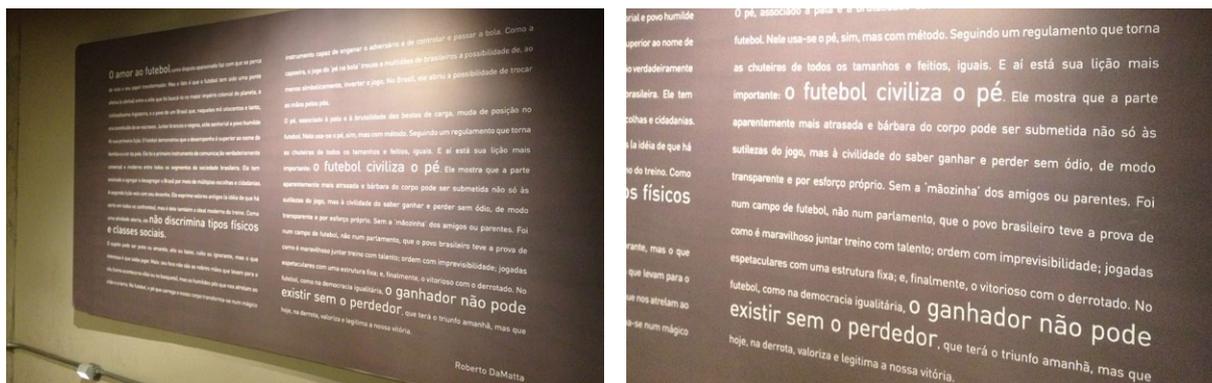


Figura 39 – Ao sair da sala da **Exaltação**, passa-se por uma porta giratória, encontra-se na passagem para a próxima sala um painel com texto do antropólogo Roberto DaMatta.



Figura 40 – Próxima sala do percurso, **Origens**. Ela exhibe em torno de 430 imagens e um vídeo, repetido em monitores camuflados com molduras. As imagens reproduzidas são do final do século XIX até os anos 1930. As molduras são estruturas de caixas que giram através de um eixo central pivotante, exibindo imagens de dois lados. As legendas foram colocadas discretamente nas laterais das molduras.

A seguir o visitante entra na sala das **Origens (8)** e se depara com um espaço repleto de fotografias e vídeo (repetido em diversas telas espalhadas pelo espaço), expostos enquadrados em um sistema de molduras douradas pivotantes. Esta sala expõe registros dos primórdios do futebol brasileiro até os anos 30, ilustrando a transformação de esporte de elite em esporte popular.

Na sequência vemos os **Heróis (9)**, sala que aponta quais seriam os brasileiros responsáveis por formar o que se chama de identidade nacional e iguala em importância cultural alguns jogadores à escritores, pintores e intelectuais. A sala exhibe a projeção de um vídeo sobre uma estrutura de painel formado por triedros. O vídeo costura citações sobre vinte personalidades. Os triedros rotacionam periodicamente criando ritmo para a narrativa e efeitos para as transições de assunto do vídeo.

Saindo de Heróis entra-se em **Rito de Passagem (10)**, uma sala em forma de corredor (e passagem) que apresenta um vídeo sobre a derrota da copa de 50. Tem como trilha sonora de fundo o som de uma batida forte de coração.



Figura 41 – Sala **Heróis**: aponta quais seriam os brasileiros responsáveis por formar uma identidade nacional. Igual em importância cultural alguns jogadores à escritores, pintores e intelectuais. O dispositivo principal é uma parede formada por triedros (20 unidades), que rotacionam em eixo vertical de forma sincronizada. Essa “superfície” recebe a projeção de um filme que cita os 20 heróis escolhidos. Contextualiza-os de forma generalizada pois a duração do filme, pouco menos de seis minutos, não permite um aprofundamento de questões, funcionando mais como uma citação / exaltação. Na parede oposta, são projetadas sucintas biografias com retratos dessas personalidades. Os heróis são: Raquel de Queiroz, Anísio Teixeira, Carlos Drummond de Andrade, Carmem Miranda, Domingos da Guia, Gilberto Freyre, Getúlio Vargas, Jorge Amado, Leonidas da Silva, Mario de Andrade, Monteiro Lobato, Nelson Rodrigues, Noel Rosa, Oscar Niemeyer, Pixinguinha, Cândido Portinari, Di Cavalcanti, Sergio Buarque de Holanda, Tarsila do Amaral e Heitor Villa Lobos.



Figura 42 – **Rito de Passagem** é uma sala em forma de corredor (e passagem). Ela se situa entre a sala dos Heróis e a sala das Copas do Mundo. Apresenta um vídeo sobre a derrota da copa de 50.



Figura 43 – **Copas do Mundo** apresenta em forma de totens, imagens e vídeos sobre cada Copa, relacionando-as ao contexto histórico, cultural, social e político. Usa o modelo de organização de peças estelares. É necessário contornar espacialmente o dispositivo para ter uma noção da totalidade de conteúdo. São apresentadas cronologicamente a partir da entrada da sala. Não existe necessariamente um totem dedicado a cada Copa e não é possível perceber um padrão para o agrupamento entre elas. Cada totem exhibe um filme, repetido em três monitores, com cenas da época retratada. Ele é acompanhado por uma contextualização textual, exibida em monitores abaixo dos vídeos. As fotos possuem legendas. Cada totem exhibe também seu conteúdo planejado para a indicar a autoria das imagens.

A próxima sala é **Copas do Mundo (11)**. Ela apresenta em forma de totens circulares, imagens e vídeos sobre cada uma das Copas do Mundo em conjunto com imagens da época, para expor o contexto histórico, cultural, social e político. Na saída dessa sala são exibidas em duas vitrines de vidro, bolas utilizadas em algumas copas do mundo e a camiseta que Pelé usou na final da Copa de 1970.



Figura 44 – Na saída da sala das **Copas do Mundo** vê-se uma camisa da Copa de 1994 autografada por jogadores daquela seleção, substituindo a camisa que Pelé usou na final da Copa de 70, que se encontrava em processo de higienização. Vê-se também uma vitrine de vidro abrigando bolas usadas em Copas. Esse espaço é o único que exhibe objetos originais com valor histórico. Desse espaço é possível avistar o *hall* e o mezzanino pelos quais o visitante já passou. A planta exemplifica a disposição do espaço, saída da sala das **Copas e Pelé e Garrincha**. Em sentido horário, a segunda imagem foi retirada de <http://mauromunhoz.arq.br> e a planta, de um termo de referência para licitações encontrado no site www.museudofutebol.org.br

Mais a frente, vemos **Pelé e Garrincha (12)**, sala com duas estruturas circulares da mesma forma e tamanho homenageando respectivamente os dois jogadores, exibindo vídeos e fotos de suas jogadas mais importantes.

O visitante então percorre a **passarela (13)**, aberta para a praça Charles Muller. Apesar de ser uma passagem e não uma sala, a passarela é colocada no circuito como um local para se perceber o estádio e seu entorno. Entra-se na sala **Números e curiosidades (14)**, que reúne os dados técnicos, as regras e as curiosidades do



Figura 45 – Duas estruturas circulares da mesma forma e tamanho homenageiam respectivamente **Pelé e Garrincha**, exibindo vídeos e fotos de suas jogadas mais importantes. A sinalização de luzes bastante popular nos placares de estádio é utilizada para passar frases em movimento. A relação de proporção da estrutura com o espaço e seu formato redondo, sugerem uma circulação em seu entorno de proximidade. Porém para a sinalização ser lida, é necessário afastamento por causa da velocidade e tamanho da tipografia em movimento.

esporte. Como um grande almanaque em três dimensões, exhibe dados através de gráficos, táticas de técnicos conhecidos através de mesas de pebolim e objetos através de vitrines. Neste espaço ainda é possível visitar a **Arquibancada (15)** do estádio.

A próxima instalação é **Dança do futebol (16)**, que reúne passes e dribles com beleza de execução. Sugere uma aproximação estética do futebol com a dança. O material selecionado é do “Canal 100” e as jogadas são comentadas por jornalistas esportivos. O visitante então desce a escada rolante e encontra o espaço **Jogo de Corpo (17)**. Esse salão reúne algumas propostas de interação digital. Existe a possibilidade do visitante chutar a gol com bola de verdade, mas goleiro, campo e gol projetados. A velocidade da bola é medida, e uma foto do lance é tirada. O visitante pode ter acesso a foto através do site do museu. Outra experiência é um campo projetado com sensores de movimento. Pode-se jogar em grupo. A bola é projetada no chão e os visitantes devem “chutá-la” em direção ao gol. Além dessas duas experiências, é possível assistir à um vídeo com tecnologia de visualização em três dimensões do jogador Ronaldinho Gaúcho executando dribles e embaixadinhas

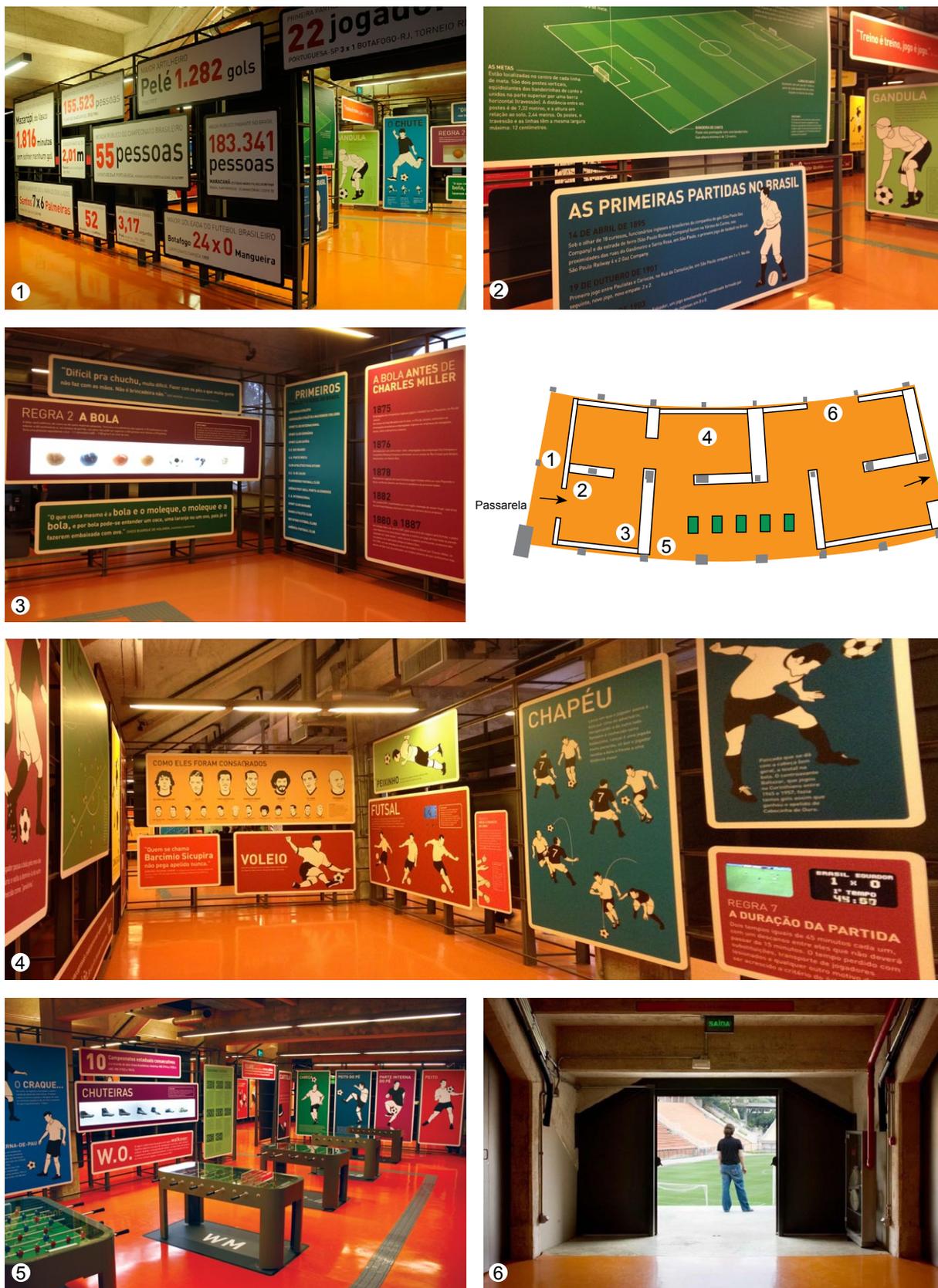


Figura 46 – **Número e Curiosidades:** a sala que concentra a maior quantidade de dados sobre o esporte, foi pensada como um almanaque em três dimensões. Explora a ideia de placa e de sistema de sinalização como partido visual. Alguns dos módulos têm acopladas vitrines que abrigam objetos. Outros possuem vídeos com esclarecimentos sobre os assuntos específicos das placas. São disponibilizadas mesas de pebolim para os visitantes jogarem. Elas tem configurações diferentes entre si e das mesas convencionais. Foram desenhadas com os bonecos-jogadores posicionados para permitir os esquemas táticos indicados no chão.



Figura 47 – **Dança do Futebol**: compreende três módulos que reúnem cada qual, um conjunto de vídeos sobre futebol. Em formato de geodésica, disponibilizam três telas com o mesmo conteúdo, editado pelos temas Dribles, narrado pelo jornalista Celso Unzete, Defesas, por João Máximo (jornalista e também coordenador de conteúdo do museu) e Canal 100, pelo também jornalista Juca Kfourri. Anteriormente existia uma quarta geodésica destinada à Gols, narrada por Marcelo Duarte. Por não existir nenhum tipo de assento, o visitante precisa assistir a coletânea de jogadas em pé. Nota-se pela sessão de licitações do site do Museu, que já foi feita uma avaliação negativa sobre essa questão. Existe uma alteração projetual na estrutura para incorporar bancos, já em processo de busca de fornecedores. Na saída da sala e descida para o 1º pavimento, são expostas bandeiras de times brasileiros pendendo do teto do edifício.



Figura 48 – **Jogo de corpo** é o espaço do museu que concentra as experiências interativas que sugerem ao visitante um **envolvimento corporal**. É possível jogar futebol em um campo projetado, de tamanho reduzido, com bola virtual. Dois campos são disponibilizados para contemplar o fluxo de visitantes. Também é possível assistir um filme com tecnologia em 3 dimensões com imagens do jogador Ronaldinho Gaúcho fazendo dribles com a bola. Essa cena é emtremeada com imagens da representação do esqueleto do jogador que posteriormente, é somada à representação da massa muscular. Para assistir ao vídeo, é necessário entrar em uma sala com arquibancada, gradeada. Esse espaço se encontra atrás da parede que sustenta um fichário com as informações de todos os times que já participaram do “Brasileirão”, campeonato interno de maior importância.

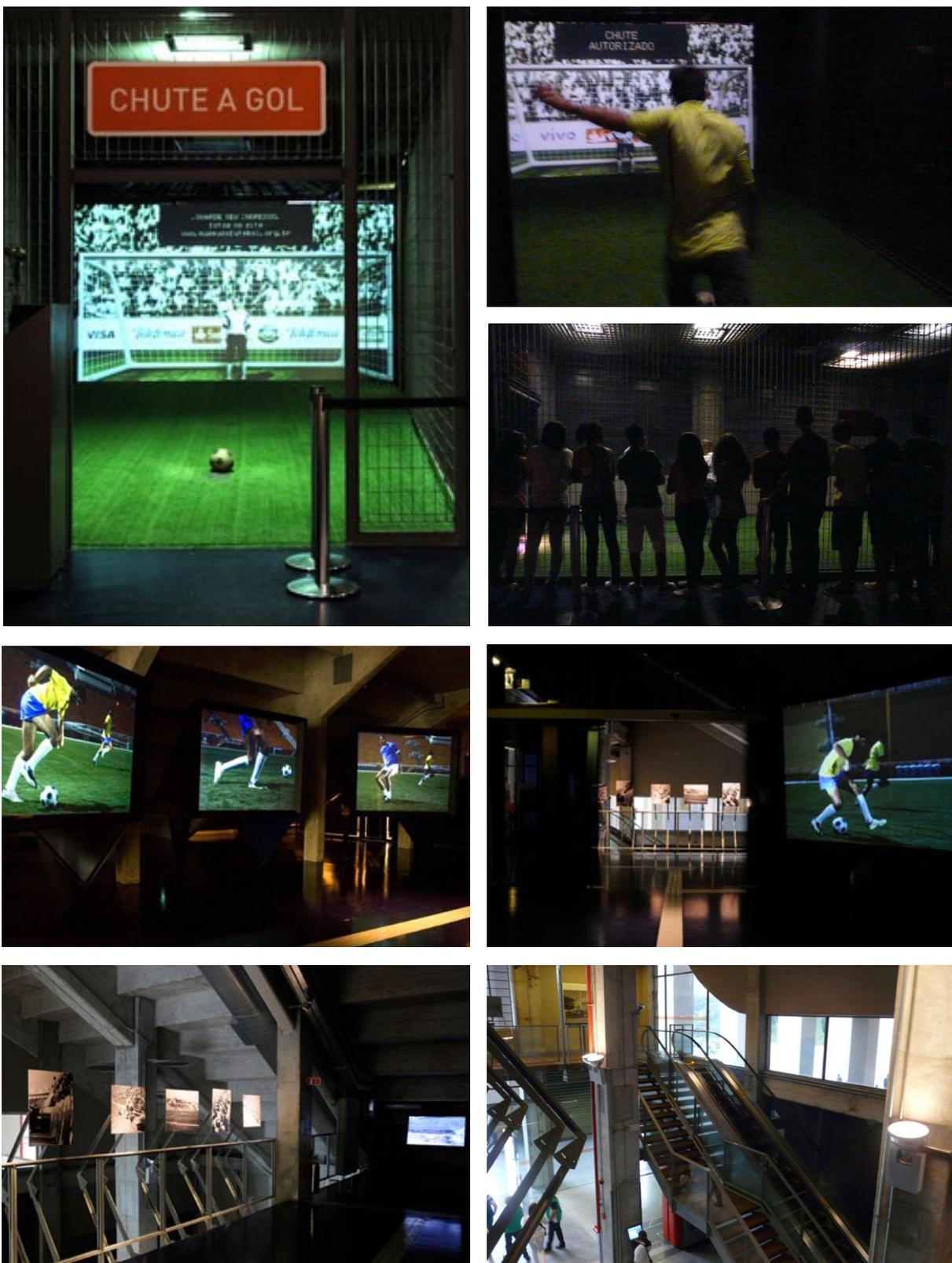


Figura 49 – No mesmo espaço, **Jogo de corpo**, é possível chutar a gol (com bola real) em direção à imagem de um goleiro projetado. Ele é programado através de sensores, para identificar a saída da bola e se movimentar para um dos dois lados do gol. O visitante tem a velocidade de seu chute medida e o lance fotografado. Através do número do ingresso é possível ver a foto no site do Museu. Essa é uma das atrações mais populares, formando fila para chutar e fila para assistir ao chute. Ao lado do espaço fechado aonde se tem a experiência descrita anteriormente, existe uma vídeo-instalação formada por três telas. Ela exibe em camera lenta, a movimentação corporal de atletas em campo. Já estamos no final do museu. Na saída, antes da descida para o térreo, estão expostas maquete, plantas e imagens da construção do estádio. Esse espaço é chamado de **Homenagem ao Pacaembu**.

e ainda ver projetada em câmera lenta uma jogada em animação que mostra com detalhes os movimentos do corpo dos atletas. Por fim, esse mesmo ambiente abriga um fichário com os dados de todos os times que já participaram do “Brasileirão”, maior campeonato brasileiro. A última instalação é **Homenagem ao Pacaembu (18)**, onde são vistas imagens fotográficas da construção do estádio, desenhos técnicos e filmes da inauguração. O visitante desce a escada rolante, passa a roleta e encontra a dobradinha loja de museu e café, inevitável em qualquer museu contemporâneo.

5.2.3 Discurso em narrativa

Oficialmente o percurso do museu é norteado por três eixos temáticos: emoção, história e diversão⁸⁴. As salas em torno de cada um dos conceitos estão agrupadas próximas espacialmente. O eixo emoção orienta as salas **Grande Área, Pé na Bola, Anjos Barrocos, Gols, Radios e Exaltação**. O eixo histórico orienta as salas da **Origem, dos Heróis, Rito de Passagem, das Copas do Mundo e Pelé e Garrincha**. O eixo diversão rege as salas dos **Números e Curiosidades, da Dança do Futebol, Jogo de Corpo e Homenagem ao Pacaembu**. Em relação ao conteúdo é dito que:

“O Museu do Futebol foi concebido como uma sequência de experiências lúdicas, que relacionam o esporte e a vida brasileira no século XX. Um verdadeiro “parque temático” em torno da paixão que o futebol desperta. Nos três andares que ocupa do Pacaembu, o Museu do Futebol constrói uma narrativa específica para o visitante. Os pilares em que se formula seu projeto – arquitetura, conteúdo e museografia – foram integrados para transmitir ao público três conceitos que norteiam a visita: emoção, história e diversão. Esses conceitos agrupam várias salas do Museu, e, ao mesmo tempo, se misturam nos mesmos espaços.”⁸⁵

Cabe aqui fazer duas observações em relação à essa divisão temática. É curioso existir uma separação clara entre história e diversão, por se tratar de um museu que se considera um “parque temático”, recheado de experiências lúdicas. Faz parecer que a diversão vem depois da obrigação, e que conteúdo com aprendizado é excludente de divertimento. A segunda questão é a inserção da instalação **Homenagem ao Pacaembu** no eixo de diversão. Apesar de se encontrar em um espaço do museu já de transição para a saída, ainda é considerado uma parte oficial do percurso. Foi montado

⁸⁴ Esse discurso aparece no press release, website do museu e outras peças promocionais.

⁸⁵ Site institucional do museu: www.museudofutebol.org.br/o-museu/o-projeto

de maneira bastante tradicional, e reúne objetos que contam a história do estádio, como uma maquete, desenhos técnicos, fotos da construção. Nos perguntamos o que faz essa instalação quase burocrática, na passagem para a escada rolante, ser considerada divertida? A classificação entre os eixos parece ter sofrido *a posteriori*, um remendo no discurso.

A história do Brasil contada através do futebol é o jargão defendido pelo curador e repetido pelos outros meios de comunicação do museu. O objetivo do museu é afirmar o futebol como uma importante manifestação cultural brasileira, fortalecendo a ligação do esporte com a história do país. Duas das salas históricas – **Origem e Heróis** – são dedicadas a criação de um mito de origem e de louvação do esporte, colocando-o no patamar de outras manifestações culturais, como literatura, música, cinema. O então governador de São Paulo no momento da inauguração do museu, José Serra, exemplifica esse tom ufanista em seu texto institucional:

“Não se trata apenas de criar um museu dedicado ao esporte de um país, mas sim de valorizar o próprio país por meio de uma de suas expressões mais significativas: o futebol. O Museu do Futebol serve de exemplo para a tese de devolver ao brasileiro o sentimento de pertencimento a uma origem comum, a um desejo de construção de um ideal de país.”⁸⁶

O museu do século XXI se aproxima do museu do século XIX ao se apresentar como formulador e legitimador da identidade nacional. A grande diferença entre eles está no tipo de acervo (e respectivamente as formas criadas para exibí-las). Enquanto a cultura material e artística – objetos como representação de tempo, costumes e cultura – compunha o acervo representativo da nação da primeira geração de museus, o museu do futebol no país do futebol tem o seu acervo prioritariamente formado pelas mídias de comunicação de massa – fotografia, rádio, cinema e televisão. Não podemos deixar de citar que as Organizações Globo (ligada à Fundação Roberto Marinho) são há muitas décadas, as detentoras com exclusividade das transmissões pela televisão dos principais campeonatos. Ela as divide entre seus canais, TV Globo, Sportv e Premiere Futebol Clube. Seus meios de comunicação ainda incluem o jornal O Globo, com extenso acervo fotojornalístico e da respectiva Rádio Globo, transmissora de jogos antes mesmo da televisão. A Fundação Roberto Marinho foi a responsável pela concepção do projeto do Museu do Futebol. O uso extensivo de recursos midiáticos reforça a vivência do futebol mediado pela tela. Em termos pragmáticos, o financiamento de direitos de imagem e reprodução para um acervo tão

⁸⁶ Texto transcrito da sinalização institucional encontrada no *hall* do Museu.

vasto (só na sala das Origens são cerca de 430 fotografias, na sala das **Copas**, 380 e 16 vídeos com imagem de arquivo) só seria viável com o aval e apoio institucional das Organizações Globo. Podemos fazer um exercício de especulação ao imaginar como poderia ser um museu sobre futebol com conteúdo menos midiático. Manuel Borja-Villel, diretor do Reina Sofia (Madri), em entrevista recente ao jornal espanhol “El confidencial” afirma que a função do museu em um momento em que o mercado e as indústrias de comunicação são tão poderosos, é gerar espaços de resistência e conhecimento.⁸⁷

Quando a própria indústria de comunicação assume o museu como conceptora e o oferece ao estado, que função ela propõe a esse museu? Considerado um dos museus com maior investimento em tecnologia do país, ele a utiliza para reinterar o senso comum sobre o esporte ou para abrir frentes de significação? O quanto o museu utiliza seu espaço para estimular o senso crítico do visitante? Assuntos sérios como racismo são tratados como se tivessem ficado no passado, nas “origens”, como se diluído no tempo pela genialidade dos jogadores mestiços e negros. As legendas de fotos do início do século, atentam para a exclusão de negros nos campos e nas arquibancadas. Aos poucos, o país é mostrado como uma democracia racial. Porém ainda hoje presenciamos alguns episódios de racismo contra jogadores brasileiros negros em times europeus. A questão não é colocada em discussão: para o museu ela faz parte do passado.

O tom de euforia e celebração, a visão de uma nação unida pela paixão pelo futebol, transforma o percurso em uma ode às vitórias brasileiras. A principal vitória é a criação de um futebol que é visto como arte e que por sua beleza estética deve estar no museu.

O discurso de equiparação do futebol às outras formas culturais, evidente na sala **Heróis**, serve para legitimar o futebol como elemento da cultura, como parte fundamental da identidade brasileira. Em convencimento retórico, atribui-se o mesmo grau de importância a alguns jogadores, Leonidas da Silva e Domingos da Guia, à outros personagens de indiscutível valor em suas áreas de expressão e reflexão, como Mario de Andrade, Gilberto Freire ou Noel Rosa. Ao expor em um filme curto (pouco menos de seis minutos) as realizações de aproximadamente vinte personalidades entremeadas com as mudanças ocorridas nas décadas de 30 e 40, o museu se apoia

⁸⁷ “La función del museo, en un momento en que el mercado y las industrias de la comunicación son tan poderosos es generar espacios de resistencia, libertad y conocimiento.” <http://www.elconfidencial.com/cultura/2013/03/11/ldquola-cultura-no-es-una-industriardquo-116533/>

em uma valorização cultural eufórica, simplificadora e reducionista quando poderia expor uma outra face já suficientemente legítima que asseguraria a importância do esporte para o país: o futebol, amadurecido, já possui a sua própria cultura. O país vem criando uma “gramática” do esporte, através das discussões das mesas redondas, das gírias e expressões de jogadores e comentaristas, do amadurecimento tático e estratégico ao longo dos anos, evolução dos perfis dos times e dos jogadores. O futebol já tem sua história própria no país. Exemplificamos alguns temas que fazem parte da cultura do esporte e que não são vistos no museu:

- Por que não estão expostas as análises táticas utilizadas por todas as equipes brasileiras em todas as copas para poderem ser analisadas e comparadas?
- E por que não uma comparação entre as estratégias de jogo brasileiras com outros países, em diversas épocas?
- E as diferenças entre o futebol jogado por homens e o futebol feminino do ponto de vista fisiológico?
- E os jogos com resultados polêmicos, com erros históricos, seja pela atuação do árbitro, pela jogada maliciosa do atacante, não mereciam ser discutidos através de tira-teimas?
- Os campeonatos já foram organizados de diversas formas ao longo da história e o Brasil já foi eliminado mesmo invicto em 1978, na copa da Argentina. Por que não falar das regras de organização dos campeonatos?
- Muitos cronistas escreveram lindamente sobre futebol, por que não usar esse material para compreender a própria época em que foram escritas?

A única sala em que é permitida uma quantidade maior de informação textual é a sala **Números e curiosidades**. Apresentada como um grande almanaque, agrupa as informações factuais, recordes, números sobre o esporte e suas regras oficiais.

O Museu do Futebol não é um museu de aprendizagem mas um museu de diversão. Não que essas duas vertentes não possam coexistir. Ao escolher a estratégia de valorizar o futebol contando-o através da história do país, o museu não foi a fundo em nenhum dos dois temas. O que se sai conhecendo sobre futebol? Quem são os 25 maiores jogadores na opinião do curador, que você compartilha o seu gol preferido com Nelson Motta, que o hino da sua torcida é mais emocionante que o das outras, que quando o esporte chegou no Brasil negros não o jogavam, que Leonidas da Silva e Domingos da Guia são agora finalmente reconhecidos, que foi muito traumatizante

perder a copa de 50, lembrar as regras do futebol (porque quem gosta do esporte sabe-as de cor), saber em qual velocidade você consegue chutar uma bola.

O Museu do Futebol oferece um ambiente espetacular e procura dar nova roupagem para um tipo de acervo que tem por característica ser midiático. Os registros de lances e gols não são exclusividade do museu, e podem ser facilmente acessados pela internet ou revistos pela televisão pelo visitante. O desafio da equipe de projeto do museu era resignificar esse material através da edição, da seleção e da forma de exibí-lo. As estratégias utilizadas buscaram vincular os registros à memória afetiva do visitante, lembrando a ida ao estádio em dia de jogo, o gol preferido, oferecendo a possibilidade de jogar dentro do espaço do museu.

Duas questões precisam ser levantadas: o quanto essa resignificação gera de conhecimento e de pensamento reflexivo no visitante – função e responsabilidade do museu que o fazem se diferenciar de um parque de diversões – e o quanto essas propostas dialogam com o espaço do museu. Elas poderiam ser novamente revistas pela internet ou pela televisão?

5.2.4 Interação e novas mídias

A exploração de mídias eletrônicas em exposições não é algo tão recente. Em 1985 Jean-François Lyotard e Thierry Chaput já exploraram diversas possibilidades de sensores ligados a computadores, com a intenção de criar experiências efêmeras para a exposição *Les Immatériaux*, no Centre Georges Pompidou. As duas décadas de uso gradativamente mais frequente nos museus contribuíram para o amadurecimento na forma como curadores e designer utilizam esses recursos, mais conscientes de suas características e potencialidades. Usado para disponibilizar o acervo catalogado para pesquisa em uma época sem internet difundida, como apoio educativo para o conteúdo exposto, ou máquina geradora de realidade virtual, o microcomputador teve seu acesso democratizado. Videogames, aparelhos celulares e outros dispositivos aumentaram a intimidade e naturalidade dos visitantes com as linguagens digitais.

Uma grande vantagem dessas mídias em relação às mídias impressas e estáticas, é que a quantidade de informação que pode ser oferecida não está limitada à questões de disponibilidade de espaço. Ela depende apenas da capacidade de armazenamento

de memória do dispositivo. Além desse fato, elas são mídias mais fáceis de inserir atualizações de informação, já que não precisam ter sua estrutura de organização de dados alterada. A tradução para diversas línguas também é um recurso que pode ser disponibilizado ou acrescentado com o tempo. É uma mídia que, bem projetada como sistema, possibilita um incremento gradativo, podendo ser aperfeiçoada ao longo do tempo, seja através do comentário dos visitantes, ou por atualização de pesquisas.

A interação pode-se dar por uma série de componentes: mecânicos, eletrônicos, gestos corporais. No Museu do Futebol, tem-se dois tipos de interação formuladas.

Nas instalações **Gols e Rádios**, o visitante se depara com a situação de escolher o conteúdo que quer assistir através de um menu, que apresenta uma quantidade limitada de opções. A diferença entre eles está no dispositivo de contato físico e a forma de organização das informações. Em **Gols** temos botões com as opções: idioma, narrador, jogada, seta para cima (▲), ok, seta para baixo (▼). É possível escolher o gol pela jogada ou pela pessoa que o narrou e a lista de opções de conteúdo se dá na tela. Em **Rádios**⁸⁸, as jogadas/narrativas estão organizadas em ordem cronológica e a escolha delas se dá através da alteração física do botão através de uma menu impresso. A tela exhibe somente o conteúdo selecionado (sem menu). Quando o visitante desliza o botão, ouve-se o barulho simulado de mudança de *dial* do rádio. Em ambos os casos a experiência do visitante é próxima da uso do computador pessoal, tendo sido o mouse substituído pelo botão. Os conteúdos das duas instalações, se disponibilizados na internet, seriam vistos sem perda de qualidade de interação ou sentido.

Outro tipo de interação mecânica utilizada bastante tradicional é a exibição de parte do conteúdo de maneira velada, para fazer com que o visitante participe do processo de descobrimento desse conteúdo. Encontramos essa estratégia na sala das **Origens**. Nesse caso específico, as imagens estão acondicionadas em caixas-molduras presas em eixos pivotantes. Cada moldura exhibe duas imagens (frente e verso), otimizando o uso do espaço. Apesar de ser uma solução engenhosa, a quantidade de fotos expostas na sala está na ordem das centenas. Apenas um visitante muito empenhado disponibilizaria energia e tempo suficiente para girar todo o conteúdo e ler todas as minúsculas legendas, que se encontram nas laterais das molduras. O que acaba acontecendo é que os visitantes descobrem o mecanismo,

⁸⁸ Existem alguns links no site youtube onde é possível ver a reprodução de algumas das narrações:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=u5IOU-eD8PU

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ifxKyI1R9M

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=QrKV8RKTfR8

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=AYzQ55iy2T8

o testam e acabam vendo grande parte da sala com os lados que já estão expostos.

Um tipo de interação mecânica encontrado que não é possível de se obter fora do museu são as mesas de pebolim personalizadas. Elas foram montadas para possibilitar jogadas táticas sugeridas pelo museu: a quantidade de jogadores por fileira é modificada de acordo com a concentração desejada de jogadores nas áreas do campo.

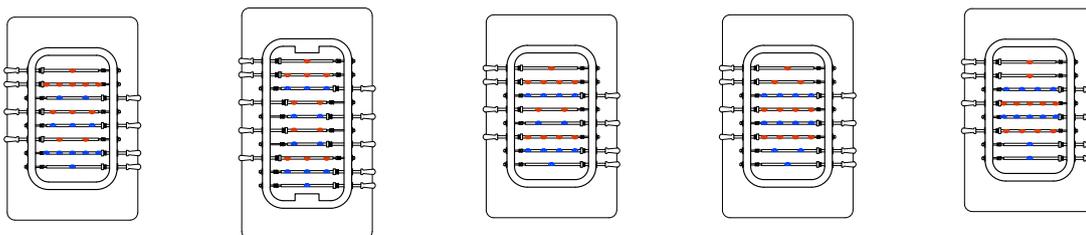


Figura 50 - Cinco modelos de mesa de pebolim da sala **Número e Curiosidades**. A variação na quantidade de jogadores por área do campo, possibilita as jogadas técnicas indicadas: 2-3-5; WM; 4-2-4; 4-4-2 e 4-5-1. Desenhos foram retirados de termos de referência para licitação no site www.museudofutebol.org.br/o-museu/compras

O segundo tipo de interação formulada envolve sensores de movimento. Elas são encontradas em **Jogo de Corpo**. Dois dispositivos convidam ao jogo mas sugerem experiências diferentes. Um campo de futebol reduzido é projetado no chão com uma também reduzida bola. Ao entrar na área sensível ao movimento - o campo - é possível chutar a bola e tentar fazer o gol. É um jogo coletivo, não exige técnica ou grande habilidade. O outro dispositivo é inserido dentro de uma área gradeada. Simula uma parte do campo e projeta a imagem de um goleiro na parede em escala real. A imagem é programada para, através de sensores, identificar a saída da bola e se movimentar (aleatoriamente) para um dos dois lados do campo. Outros tipos de sensores são usados para medir a velocidade da bola e para tirar uma fotografia de cada lance. Através do número do ingresso é possível ver a foto no site do Museu. Não a toa essa é uma das atrações mais populares, formando fila para chutar e fila para assistir ao chute. Ela consegue ser uma experiência completa: cria expectativa e envolve o visitante, gera competição saudável entre amigos e registra a visita.

Não podemos dizer o mesmo do vídeo com o jogador Ronaldinho Gaúcho (ver figura 51). Também circunscrito em uma área gradeada e trancada durante a sessão (lembrando uma jaula), o filme utiliza a tecnologia em três dimensões. O jogador aparece em jogadas solo, sobre fundo preto, fazendo dribles e embaixadinhas. O recurso em três dimensões só é aproveitado, percebido com clareza, em raros

momentos em que o jogador aproxima o corpo ou a bola da câmera. A imagem de Ronaldinho é entremeada com a imagem de seu esqueleto e tecido muscular. As imagens permanecem na mesma distância, exibindo o corpo inteiro do jogador. Como não existe aproximação de câmera, não é possível ver detalhes dos tecidos. Um material que poderia ser informativo e esclarecedor vira uma brincadeira frustrante e ingênua. Diversão vazia de conteúdo é diversão cansativa.

O Museu se apresenta como um espaço lúdico, interativo, com inovações tecnológicas, do século XXI. Das 18 experiências que compõe o percurso, apenas cinco delas proporcionam algum nível de interação (**Gols, Rádios, Origens, Números e Curiosidade e Jogo de Corpo**) sendo um total de seis experiências. Frente ao que vemos sendo feitos em outros museus ao redor do mundo, o tipo de interação proposta é tímida. Como exemplo podemos citar a exposição comemorativa de 90 anos da Bauhaus. Uma mesa funciona como interface para diversos tipos de informações sobre a rede de relações formada pela escola (biografias dos membros, as relações entre eles, seus projetos). Através da colocação de objetos sensíveis (que representam pessoas) na mesa, o visitante aciona ou desconecta a visualização dessas relações. Mais importante do que empregar tecnologia de ponta, é construir uma experiência que seja significativa.



Figura 51 - Exposição de 2008 em homenagem a Bauhaus, "ImpulsBauhaus". Imagem retirada de <http://vimeo.com/5333614>

5.2.5 Atualização do acervo e exposições temporárias

Apesar das exposições permanentes atualmente serem vistas como exposições de longa duração, tendo sua perenidade e renovação consideradas pela própria

instituição que a abriga no momento de projeto, não podemos deixar de considerar a responsabilidade no uso de grande soma de dinheiro público aplicado em museus desse porte. A equipe de projeto deve ter o compromisso ético de pensar um sistema de exposição de longa duração que seja flexível de modo a poder ser atualizado em termos de conteúdo e de degradação. Apesar de não existirem diretrizes objetivas que determinem um período de troca de exposições, essas ocorrem por uma série de razões como: desgaste dos objetos expostos, envelhecimento dos expositores, necessidade de atualização de informações expostas e renovação das estratégias expositivas para reatrair e manter o público visitante que já o conhece.

No caso do Museu do Futebol, a maior parte do acervo é formada por material de reprodução, exigindo planejamento de manutenção mas podendo ser reposta sem a necessidade de restauração, pois se lida muito pouco com a questão de originais⁸⁹. Desgaste de acervo e de expositores são tratados com os mesmos fornecedores, já que o acervo se constitui digitalmente, tanto em termos de desenhos técnicos de projeto quanto em termos de imagens fotográficas e em movimento.

Os conteúdos que necessitam de atualização frequente no museu são os dados do fichário que apresenta todos os times que já participaram do Campeonato Brasileiro (atualização anual) que se encontra em **Jogo de Corpo** e a sala dos **Números e Curiosidades**. Como apresenta recordes sobre uma série de dados sobre futebol, como número máximo de gols em uma mesma partida, maiores estádios brasileiros, jogador com estatura mais baixa, está suscetível à atualizações. A **sala das Copas** evidentemente também precisa ser atualizada de quatro em quatro anos, já que exhibe imagens de todas as Copas do Mundo.

Das instalações que necessitam de atualização, é a única com geração de conteúdo novo que exige ocupação de espaço extra. As copas são agrupadas nos totens sem uma lógica aparente. O primeiro totem agrupa as copas de 30, 34, 38, 50 e 54. Duas das copas em que o Brasil saiu campeão ganham destaque ocupando totens individualmente: as copas de 58 e 70. Porém as copas de 1962, 1994 e 2002 dividem os totens com as respectivas 1966, 1998 e 2006/2010. Desde a sua inauguração em 2008, o museu já precisou adaptar o conteúdo para o registro da copa de 2010. Optou por agrupá-la na mesma estrutura das copas de 2006 e 2002, editando tanto o vídeo quanto as imagens das copas anteriores⁹⁰.

⁸⁹ Os originais encontrados são a camisa de Pelé na Copa de 70; os modelos de bolas em todas as copas (mas não necessariamente colocadas em jogo); modelos de chuteiras antigas até as atuais; bandeiras de clubes)

É difícil avaliar se é possível colocar um totem a mais para a copa de 2014. Os totens que ocupam a lateral direita da sala estão encaixados entre as vigas do teto. Ainda existiria espaço físico para um totem extra, porém esse espaço serve de escoamento do fluxo de pessoas da sala. Seria necessário um estudo aprofundado para saber a real viabilidade. Uma outra forma da sala ser atualizada sem que tenha que ser totalmente reprojeta, seria uma nova organização dos vídeos e *backlights* reagrupando as copas mais antigas para abrir lugar para as próximas. Como os totens funcionam em módulos de mesmo formato, essa edição de conteúdo geraria uma nova edição do material em vídeo (contextualização, lances das copas e tela que exibe suas respectivas legendas) e a reimpressão do *backlight* que indica os autores das fotos mas não exigiria a reimpressão de imagens de arquivo. Dessa maneira, a atualização da Sala das **Copas** ainda teria folêgo para durar alguns anos. Como a sala lida com registros dos jogos e registros de acontecimentos culturais e políticos de cada época, a reedição do conteúdo teria que escolher que informações seriam retiradas. O momento de repensar definitivamente a sala será quando o resultado de inúmeras reedições desbalancear a relação entre contexto histórico e jogos, gerando uma discrepância entre esses dois aspectos da instalação.

As exposições temporárias⁹¹ ocupam uma sala no térreo e também funcionam como uma forma de atualização do acervo. Com duração média de quatro a seis meses, podem aprofundar questões que não aparecem na exposição de longa duração, fazer conexões com eventos esportivos ou com outras áreas de conhecimento. Elas envolvem menos recursos digitais interativos do que a exposição permanente mas investem em recursos mecânicos táteis e audiovisuais que também proporcionam interação. No momento dessa pesquisa, novembro de 2012 a abril de 2013, a exposição montada “**Será que foi, seu juiz?**”, discutia os problemas visuais que os árbitros e seus assistentes enfrentam ao avaliar as jogadas em campo. A interferência de inúmeras ilusões de ótica, é o mote dessa exposição, que ao mesmo tempo que

⁹⁰ O relatório do 4º trimestre de 2011 do Instituto da Arte do Futebol Brasileiro - IFB Organização Social de Cultura presta contas das alterações feitas na Sala das Copas no respectivo período (página 167): “O conteúdo da Sala das Copas passou por uma revisão de legendas e atualização de imagens, atividades já descritas em relatório anterior. O totem das Copas do Mundo de 2002 e 2006 teve seu conteúdo revisto e atualizado, de modo a contemplar também a Copa de 2010 e imagens que contextualizam seu acontecimento. Neste trimestre a equipe do Museu executou o trabalho pesquisado e implementou as alterações propostas no espaço expositivo. Os vídeos que compõem o totem, um sobre as copas contempladas (2002, 2006 e agora 2010) e sobre o contexto do período serão atualizados no próximo trimestre.”

⁹¹ As exposições temporárias foram em ordem cronológica: “Mania de Colecionar” (19/05/09 a 04/12/2009), “Ora, Bolas! O Futebol pelo Mundo” (05/12/2009 a 14/03/2010), “Copas do Mundo de A a Z” (01/06/2010 a 28/11/2010), “Olhar com outro olhar” (18/06/2011 a 30/10/2011), “Vestiário” (14/02/2012 a 15/07/2012), “Será que foi, seu juiz?” (de 6 de novembro com previsão de encerramento para 9 de junho de 2013).



Figura 52 – A entrada e o interior da exposição temporária "Será que foi, seu juiz?", que utiliza recursos óticos para discutir os enganos e truques que podem dificultar a avaliação dos juízes no campo, provocados pela visão.

explica e exemplifica princípios de física, valoriza o papel dos juízes.

Em “**Será que foi, seu juiz?**” o futebol foi usado como meio para outro tipo de conhecimento – que também faz parte do universo do esporte – e não como fim. Truques visuais como corredor de espelhos, erro de paralaxe, ponto cego, são utilizados para ensinar física divertindo, propondo ao visitante uma postura reflexiva, já que dá recursos para ele analisar jogadas polêmicas e tirar suas próprias conclusões. A entrada da exposição se dá em um labirinto de espelhos, já testando desde o início os reflexos do visitante.

5.2.6 Estratégias visuais

5.2.6.1 A sinalização como recurso visual

Daniela Thomas e Felipe Tassara⁹² dizem que a proposta museográfica procurou trazer a rua para dentro do museu. As luminárias industriais aparentes, as estruturas de andaime da sala dos **Números e Curiosidades**, o sistema de sinalização luminoso dos estádios em **Pelé e Garrincha**, o fechamento de salas com chapas de aço utilizadas em container, as grades no espaço do chute ao gol: materiais que remetem ao mobiliário público. A identidade visual do museu é constituída da representação do campo a partir

⁹² Press release disponibilizado pela Secretaria de Turismo da cidade de São Paulo através do link: http://imprensa.spturis.com/imprensa/releases/pdf/MF_release.pdf

da perspectiva entre as duas traves. A menor, mais distante, se encontra dentro da maior, mais próxima. O espaço de jogo, o campo, se encontra nesse intervalo da perspectiva, sem a presença de jogadores, bola e outros elementos visuais. De uma simplicidade geométrica ímpar, coloca o observador na altura do gramado – e do jogo, mas também o convida para entrar: a trave também pode ser vista como um portal.

O uso da identidade visual no espaço é discreto e aparece sutilmente, marcando a entrada oficial, depois das boas-vindas do jogador Pelé e antes da passagem em **Pé na bola**, em totens institucionais no térreo e nos campos de futebol projetado no chão na sala **Jogo de Corpo**.

Seguindo o partido da museografia, a comunicação visual das instalações utiliza a tipografia *Din*, desenho alemão projetado na década de 1930 para ser utilizada em sinalização de estradas, implantada pelo *Deutsches Institut für Normung* (Instituto de padronização alemão). Em entrevista Jair de Souza explica que poderia ter escolhido outras fontes de sinalização, como a usada no metrô de Londres, ou a helvética, que é utilizada no metrô de Nova York ou até a Parisine, utilizada no metrô de Paris. Porém a *Din*, mesmo utilizada largamente na Alemanha, não ficou visualmente vinculada à um lugar e não ficou reconhecida como uma fonte alemã. Ele coloca que além de uma família tipográfica que possibilita flexibilidade de aplicação, ela tem "força, presença, uma certa violência mas tem um arredondamento também, uma visibilidade incrível."

Além da escolha tipográfica, o partido visual vinculado a idéia de sinalização também foi explorado em **Números e Curiosidades**, sala com a maior quantidade de informações textuais. Placas com bordas brancas, cantos arredondados e fundos de cor saturada, exibem informações objetivas sobre futebol. Listas, recordes e cronologias são apresentados em textos sucintos e algumas vezes complementados com vídeos demonstrativos. Desenhos esquemáticos representam as regras do esporte, jogadas e expressões conhecidas (como "bicicleta", "cama-de-gato"). Algumas vitrines para objetos estão inseridas nas placas. Essa é a sala que exhibe a maior quantidade de informações sobre o futebol como esporte, como cultura. Percebemos a estratégia da simplificação das informações textuais como tentativa de não deixar o conteúdo maçante para os visitantes. Porém ele é democraticamente simplificado para todos. O visitante torcedor provavelmente conhece a maioria das informações relativas ao jogo. Não é disponibilizada a chance de aprofundar as questões. Cada um dos temas ou regras expostas poderia dar uma exposição temporária por si só.

Assuntos como futebol de praia ou futebol feminino aparecem em apenas uma



Figura 53 - Placa sobre Futebol de praia da sala **Números e Curiosidades**. Transcrição do texto principal: “Também chamado de futebol de areia, ou *beach soccer*, mistura as regras do futebol com as do *futsal*. Cada equipe é formada por cinco jogadores. A quadra tem 37 metros de comprimento por 32 de largura, com piso de areia. As partidas duram 36 minutos, divididos em 3 tempos de 12 minutos cada um.” O quadro “Você sabia?” diz: “No futebol de praia não há empate. As partidas são sempre decididas em prorrogações de três minutos e se o empate persistir, há disputa de pênaltis.”

placa cada. Na diagramação das placas, as figuras tem predominância em relação às informações textuais. O tom de almanaque prioriza informações factuais. Na placa sobre futebol de praia, por exemplo, os dados fornecidos são apenas o número de jogadores, o tempo de duração de cada partida e o tamanho da quadra. Essas informações são dados importantes se comparadas com o futebol de campo. Porém podem ser pesquisadas na internet facilmente por qualquer visitante em sites de busca populares como a *wikipedia*. As características peculiares desse tipo específico do futebol aparecem apenas em um quadro intitulado “Você sabia?” (situado na mesma placa) aonde é dito que essa modalidade de futebol não permite empate.

Percebe-se a falta de intenção em propor análises críticas sobre as indiossincrasias do esporte. Será por que essa ala da exposição já faz parte do eixo dedicado ao divertimento? Nesse quesito, são fornecidas mesas de pebolim (ou totó) customizadas convidando os visitantes a se tornarem jogadores. Elas estão dispostas a frente da placa que descreve alguns esquemas táticos que ficaram conhecidos como “Carrossel”, “4-4-2”, “pirâmide”, entre outros. Embaixo das mesas estão colocados alguns desses nomes, sugerindo que os visitantes possam utilizá-los ao jogar. A disposição dos bonecos-jogadores das mesas muda conforme o esquema tático indicado no chão.

A estratégia de usar a sinalização como recurso visual na sala com maior quantidade de informação é sintomático do tratamento dado ao conteúdo ao longo

de todo museu. Há a intenção de neutralidade de discurso, da apresentação de fatos como dados, da simplificação jornalística, da priorização das imagens em detrimento do texto, como se elas falassem por si só. A estratégia de fornecer principalmente informações básicas não contempla tipos de público diferentes. O torcedor especialista provavelmente já conhece os dados gerais sobre o esporte como as regras, os nomes dos passes, as características do campo.

5.2.6.2 O valor pela acumulação

A ocupação extensiva das paredes com obras de arte é uma das maneiras mais tradicionais de expor. Ela é utilizada em duas salas do Museu do Futebol – **Grande Área e Origens** – de forma planejada, dentro de um desenho rigorosamente geométrico de grade. Enquanto a estratégia era usada no século XIX para expor quadros de diversas procedências, tamanhos e molduras, aqui ela é planejada de antemão para conter conteúdos produzidos para encaixar no desenho programado.

Na **Grande Área**, os objetos de torcedores foram coletados e fotografados. As imagens seguem um padrão de registro bastante realista, sendo possível confundir a imagem com o próprio objeto: fundo branco e sombra, mantendo um aspecto tridimensional, emolduradas uma a uma por caixas de acrílico transparente. Evita-se a margem, deixando os objetos quase tocando as molduras. Partindo do fato de que



Figura 54 – **Grande Área**: detalhes das fotografias expostas. Os objetos foram fotografados, ampliados para caber nas molduras padronizadas. O fundo de todos os quadros é de cor branca. As imagens dos objetos foram recortadas e coladas em um afastador. Esse recurso gera sombra nas imagens bidimensionais. Não existe legenda ou outra referência sobre os objetos como procedência, ano de fabricação, material, escala.

a maioria dos objetos será observado à distância, as decisões de emoldurar cada uma das fotos, recortar as imagens dos objetos, criar uma sombra real através da colocação de afastadores entre o fundo da moldura e a imagem, sugerem a existência dos objetos, formando um grande acervo do museu.

Não foi mantida a mesma escala de apresentação para todos os objetos e essa é a dica para o visitante atento percebê-las como representações já que objetos pequenos como botões, estão super dimensionados. A não existência de legenda para as imagens as torna um grande painel decorativo, exercendo a função de um papel de parede tridimensional. Imagens cheias de cor, molduras discretas, comuns as usadas em objetos de arte contemporânea. O fato de alguns objetos estarem próximos ao teto, com pé direito triplo, inviabiliza o reconhecimento do que se encontra exposto a esta distância. Por essa razão, muitos dos objetos funcionam apenas como representação de diversidade. A estratégia é clara: para um pé direito monumental, um conjunto monumental de objetos para cobrir suas paredes. Apesar das imagens dos objetos expostos serem interessantes individualmente, elas estão ali para materializar a paixão do torcedor: gigantesca, imensurável.

A outra sala que trabalha com acumulação espacial, sala das **Origens**, segue o mesmo princípio de organização ortogonal. As molduras douradas para as imagens reproduzidas de arquivos, tiradas entre o final do século XIX e 1930, padronizam o discurso. São 431 fotografias e um vídeo expostos. Como estratégia de resolução espacial para um universo tão grande de imagens, as molduras rotacionam de forma pivotante em um eixo central vertical, possibilitando que as imagens sejam expostas duas a duas, não havendo distinção entre frente e verso.

Independente da década, tudo mostrado na sala está dentro do rótulo de “origem”, do que é antigo, distante e tradicional. Apesar dessa sala ser a primeira do eixo histórico, as referências ao contexto das fotos aparecem discretamente nas laterais das molduras, sendo necessário rotacioná-las para acessá-las. Além de terem um corpo de letra bastante reduzido, para entender a qual legenda se refere a imagem, é necessário decifrar um diagrama. As imagens aparecem numeradas e a identificação do que é frente e verso é feita com as letras “a” e “b”. As legendas dos dois lados se misturam. O código é complexo pois a quantidade de variáveis desse sistema é grande. Os vídeos e as imagens posicionadas nas extremidades não rotacionam por questões de peso e suporte da estrutura pivotante. Portanto essas imagens são identificadas apenas com números. Como as laterais não são acessíveis (porque essa parte da estrutura é imóvel),

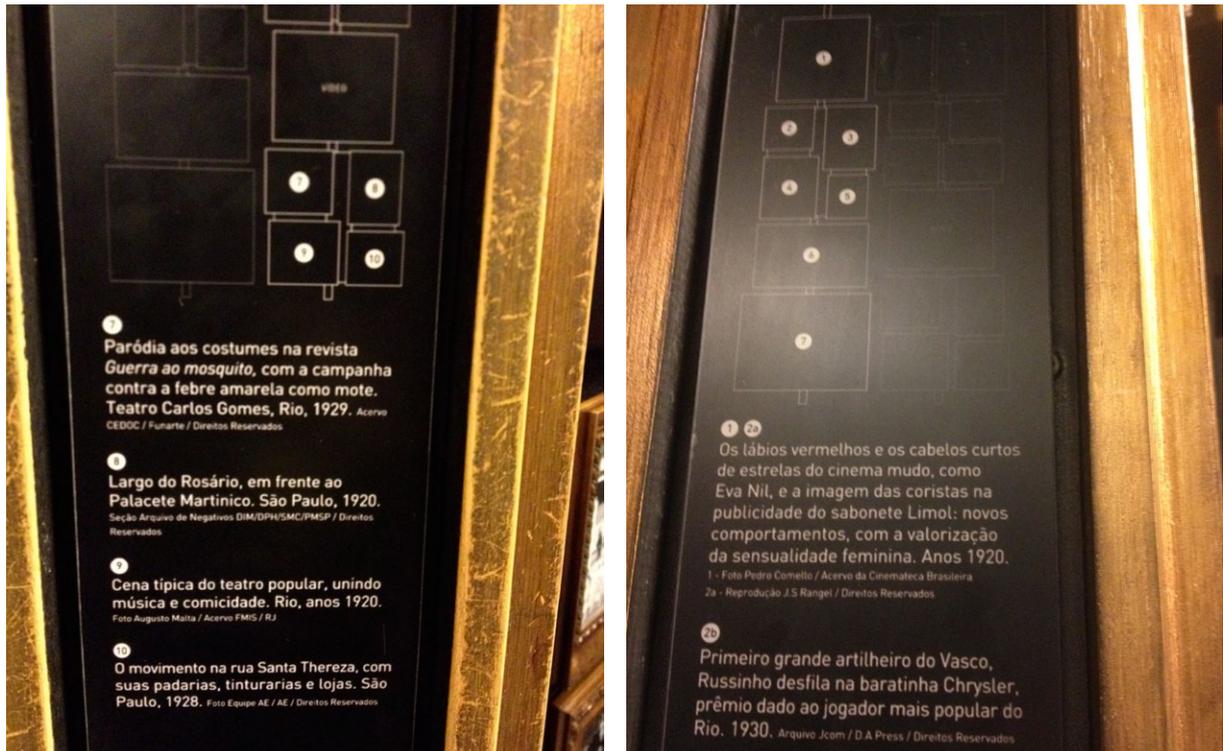


Figura 55 – **Origens:** detalhes do diagrama das legendas posicionadas nas laterais das molduras. As imagens das extremidades do eixo vertical são imóveis e identificadas apenas com números. Por não rotacionarem as legendas relativas a essas imagens foram colocadas em áreas que rotacionam, distantes visualmente (visível na primeira imagem). Na segunda imagem, a legenda agrupa imagens que rotacionam com imagens estáticas (1 e 2a).

as legendas dessas imagens aparecem na estrutura pivotante acima delas. Algumas imagens se referem a contexto próximos e estão agrupadas na mesma legendas. Ou seja, o visitante precisa entender o sistema através de diagramas e deduções. A instalação perde sua contextualização, dificultando o acesso à informação.

Nas salas de acumulação, ambas molduras funcionam cenograficamente, simulando o valor histórico do objeto reproduzido. As imagens de arquivo foram reproduzidas para entrar no formato planejado da sala mas são pretensamente originais. As imagens dos objetos simulam ser os objetos tridimensionais e reforçam a ideia ao serem emolduradas. Independente do tratamento visual, dourada ou transparente, ambas são cenográficas. A diferença entre elas está no grau de simulação.

O museu midiático quer ser o museu de objeto. A reprodução, fotográfica em ambos as salas, simula ser original através do mecanismo de exposição. Seria uma estratégia para legitimar um acervo formado em sua maioria por objetos “cópias”? Ambas as salas não referenciam (ou a fazem de forma confusa) os acervos expostos apesar de lidarem com a apropriação e edição de conteúdos que vieram de fontes diversas. O trabalho de edição, de curadoria, é desvalorizado em favor da visualidade da acumulação de reproduções-objetos.

5.2.6.3 A desmaterialização das estruturas

O desaparecimento visual das estruturas é a estratégia utilizada em duas salas para criar ambientes imersivos. Segundo Jair de Souza⁹³, em **Anjos Barrocos** a equipe de projeto procurou o material mais transparente possível, uma placa de vidro com partículas de cristais, que pudesse refletir a luz do projetor mas também ser visto por trás com transparência. Um efeito inesperado foi revelado no primeiro teste do material: quando projetado percebeu-se que as imagens passavam pela superfície da tela e refletiam em outras superfícies, como o teto, o chão ou até mesmo outra tela de fundo. O efeito multiplicador de planos não havia sido previsto e foi considerado uma grata surpresa. Pode-se dizer que deu um caráter menos organizado do que o planejado ao espaço mas que não afetou o caráter onírico da experiência. Pelo contrário, o amplificou.

Apesar das telas variarem de altura e de comprimento, estão dispostas acima da cabeça dos visitantes. Os jogadores são colocados de maneira a flutuar no espaço, colorizados por um tom de azul padronizado, gerando uma representação altamente simbólica.

O tom azulado das imagens evoca um caráter celeste mas também aproxima-se do preto de fundo, pelo baixo contraste. Essa relação cromática contribui para a sensação de diluição do corpo dos “anjos” e para trazer sutileza nas transições entre imagens. A fantasmagoria é reforçada pelo som de tambor ritualístico, que marca o ritmo da transformação de um jogador em outro. As imagens foram escolhidas para criar sequências de movimentos de corpo que permitisse uma continuidade visual na mudança de jogadores.

A outra instalação que explora a imersão espacial desprovida de estruturas expositivas aparentes é a sala da **Exaltação**. O desaparecimento nesse caso se dá para valorizar o desenho arquitetônico do edifício. Esse espaço foi descoberto pela obra de adaptação do estádio em museu e se encontrava fechado, isolado, desde sua inauguração. O cheiro forte de terra original e úmida permanece. As entranhas do estádio, colunas de concreto e vigas, estão mais do que amostra: elas estão evidenciadas pois são a base para as projeções de imagem das torcidas. O som ecoa alto por todo o espaço, as imagens das torcidas ocupam grande parte das superfícies planas. O teto em forma negativa da arquibancada exhibe massas de pessoas: o simulacro do estádio

⁹³ Em entrevista realizada em 2012 pela autora.

cheio em dia de jogo importante impacta por se sobrepor fisicamente ao espaço real dos torcedores. Os gritos de torcida são o outro elo para transportar o visitante para a emoção e expectativa trazidas pelos dias de jogo. A edição das imagens joga com a entrelaçamento do barulho ruidoso e silêncio total, criando o suspense que emociona.

5.2.6.4 Acervo que ganha discurso x discurso que ganha acervo

A criação de um museu temático dificilmente parte de um acervo já constituído como acontece com os museus de artes. É comum a criação de recortes temáticos para exposições temporárias dentro do acervos de instituições ou colecionadores que disponibilizam seu acervo montado sob uma ótica já direcionada. Raramente um museu completo é concebido a partir de um conteúdo dado. Geralmente se percebe a importância socio-cultural de um determinado assunto, seja para uma pequena comunidade ou para um grande público e é feita uma pesquisa inicial sobre as possibilidades de desdobramento e desenvolvimento do tema. A partir da pesquisa se desenvolve uma rede de relações e modos como a temática pode se desenvolver, e também de profissionais colaboradores. É então necessário criar uma diretriz de projeto para que o grupo de trabalho envolvido tenha clareza para onde seguir. Cria-se um discurso em forma de narrativa, moldando o conteúdo em prol do que se quer dizer.

Um sintoma comum dos museus que definem seus acervos simultaneamente a definição de suas estratégias expositivas é a criação de formatos padronizados de exibição antes da existência da totalidade de acervo. Na sala das **Copas do Mundo**, existem oito totens circulares. Eles exibem material fotográfico e vídeos de 19 Copas. Os totens são formados pela mesma quantidade de módulos de fotografias. Não existe uma explicação aparente para os agrupamentos entre as Copas⁹⁴. Copas com mais material ou consideradas mais importantes foram deixadas com destaque, sozinhas: as de 58 e 70. Outras que o Brasil também foi o vencedor, estão agrupadas. Essas estruturas em forma de “taça”, tem presença marcante, por concentrar uma quantidade grande de informações e por suas dimensões no espaço. Sua altura quase alcançando o teto, gera uma barreira a ser avançada. Para o entendimento da estrutura como um todo é necessário se movimentar em seu entorno. Por esses motivos cada totem

⁹⁴ totem 1 (Copas de 30, 34, 38, 50 e 54); totem 2 (Copa de 58); totem 3 (Copas de 62 e 66); totem 4 (Copas de 70); totem 5 (Copas de 74, 78 e 82); totem 6 (Copas de 94 e 98); totem 7 (Copas de 86 e 90) e totem 8 (Copas de 2002, 2006 e 2010).

em si já é uma unidade de leitura, um conjunto de significado. A divisão de Copas entre as estruturas não apresenta um motivo aparente. Como a estrutura foi pensada para exibir tanto registros das Copas quanto dos contextos sociais e culturais dos períodos respectivos, parece que alguns momentos históricos não tiveram relevância. Ao comparar os conteúdos entre as estruturas existe um descompasso entre registros relacionados aos campeonatos e registros de contexto.

5.2.7 Uma caixinha de surpresas? Últimas considerações

A maior parte do conteúdo do Museu do Futebol é mediado: através da transmissão da tv, da narração, do olhar do fotógrafo. Não é surpreendente visto que é um esporte que amadureceu e se desenvolveu junto com as mídias de comunicação de massa. O desafio em utilizar essas mídias está em lidar com a sua capacidade de reprodução fora do museu – no mundo – resignificando-as através de nova mediação: o olhar da instituição. Esse olhar inclui a maneira de editar o conteúdo e a de exibí-lo.

O Brasil ainda possui uma taxa alta de analfabetos funcionais. Esse é um desafio para museus e outras instituições de ensino. Percebemos que o Museu do Futebol não prioriza as informações textuais. Nota-se como recursos frequentes narrações, legendas curtas e textos sucintos. O Museu conta com uma equipe de monitores espalhada pelas salas e com o recurso de audio-guia. Também não valoriza o pensamento reflexivo sobre o assunto. O único texto mais intelectualizado exibido, de Roberto Damatta, é apresentado em um corredor que leva o visitante da sala **Exaltação** para a das **Origens**. **Exaltação** é um dos momentos de ápice do Museu, onde o torcedor se arrebatava com os gritos das torcidas organizadas. O texto exige concentração de leitura em um espaço de transição. Uma quantidade muito reduzida de visitantes se dispõem a lê-lo. Essa depreciação para o que é produto de um exercício intelectual se repete em **Heróis** e em **Origens**. Ser um museu sobre um esporte popular não deve ser motivo para ter um tratamento popular no sentido reducionista da palavra.

O Museu do Futebol atinge a função do museu do século XXI de entreter e ensinar? Considerando a degradação do ensino brasileiro nas últimas décadas, amargando índices abaixo da média internacional (segundo Programa Internacional de avaliação de alunos - PISA de 2012)⁹⁵, o Museu do Futebol supre o papel de fonte transmissora de

⁹⁵ <http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/desempenho-dos-alunos-brasileiros-fica-bem-abaixo-da-media-mundial>

informação. Porém se formos analisar sob uma perspectiva mais abrangente, ele não se interessa em formar uma massa crítica, já que oferece um tipo de conteúdo factual, que não levanta questões. Quando utiliza a paixão e a emoção para criar uma conexão com os torcedores/visitantes, é bem sucedido. Porém mais uma vez, o tipo de conteúdo e mensagem passados ativam a memória mais do que informam, como é o caso das experiências do eixo Emoção: gols narrados em **Rádios**, em **Gols**, as imagens dos maiores jogadores do país em **Anjos Barrocos** e os gritos de torcida em **Exaltação**.

A maioria das instalações exibe de forma direta todo o seu conteúdo⁹⁶. As estratégias utilizadas para surpreender e encantar o visitante se dão no contraste entre as ambientações das salas mais do que nas soluções de disposição do conteúdo. O mistério e encantamento se dão no entrar e sair das instalações pela diferença de iluminação, de som e de mídias utilizadas.

NÍVEIS DE ILUMINAÇÃO POR INSTALAÇÃO

MÍDIAS UTILIZADAS POR INSTALAÇÃO

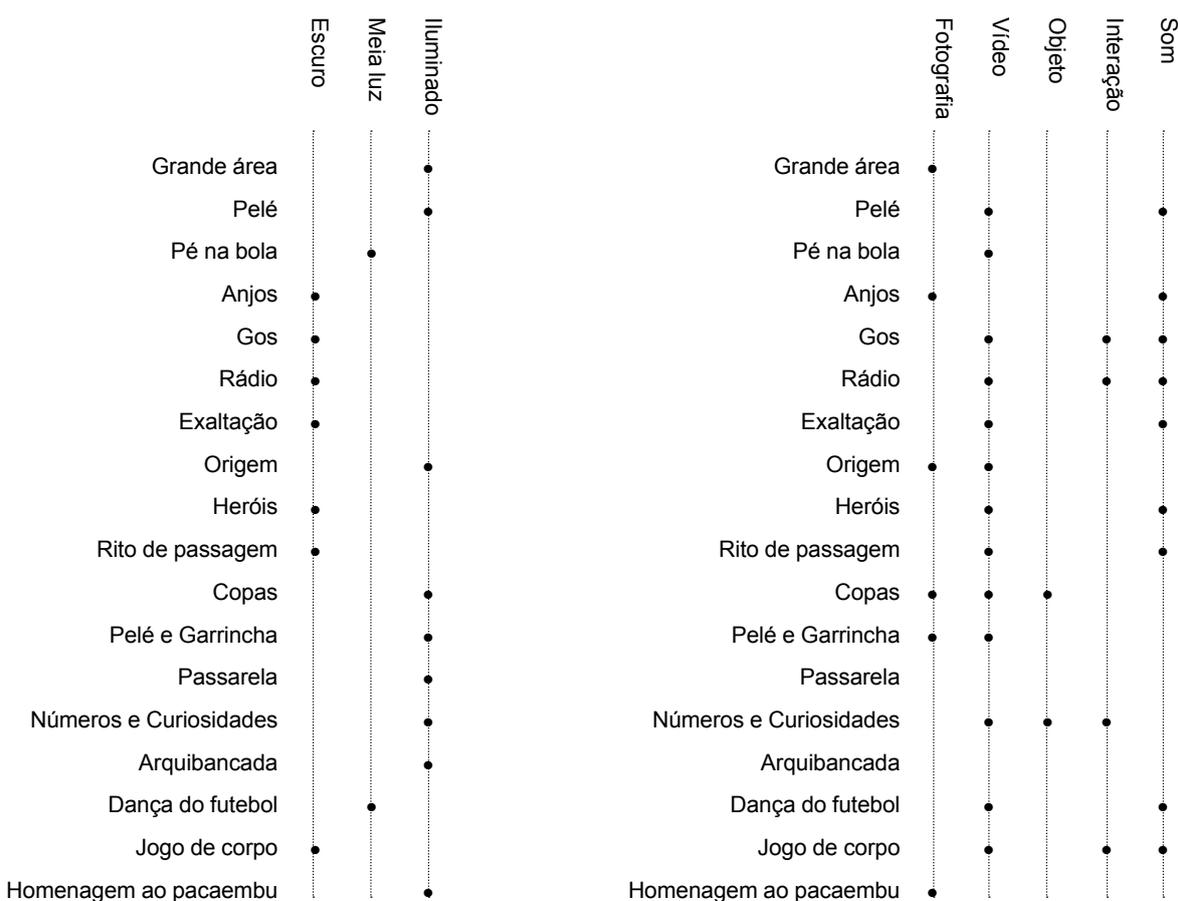


Figura 56 - Museu do Futebol: Níveis de iluminação por instalação e Mídias utilizadas por instalação.

⁹⁶ Com exceção de Gols e Rádios.

5.3 Museu da Língua Portuguesa

Inaugurado em 2006 na cidade de São Paulo no Prédio da Estação da Luz, o Museu da Língua se tornou um marco na cultura do país. Foi considerado pioneiro em diversos aspectos. Trata-se de um museu sobre uma língua (o diretor do Museu, Antonio Carlos de Moraes Sartini afirma que é o único no mundo mas sabe-se que existe o museu da Língua Africâner, o *Die Afrikaanse Taalmuseum*, criado em 1975 na África do Sul). Dispõe de grande quantidade de instalações com recursos interativos e audiovisuais, acima dos padrões de museus brasileiros. Além disso desenvolve um programa permanente de ações com a Rede Pública de Ensino do Estado e Município de São Paulo e possui um setor educativo comprometido em envolver a comunidade geograficamente próxima. A Fundação Roberto Marinho optou por não chamar um curador geral para o museu, formando uma equipe multidisciplinar de criação composta por museólogos, arquitetos, linguistas, historiadores, artistas, poetas, sociólogos, cenógrafos e designers. A direção geral ficou a cargo de Hugo Barreto (secretário geral da Fundação Roberto Marinho), a expografia com escritório de design americano Ralph Appelbaum Associates e a coordenação de conteúdo e roteiros com a diretora e roteirista Isa Grispum Ferraz. A museologia foi de responsabilidade de Marcelo Mattos Araújo e Cristina Bruno (museólogos) e a direção artística e tecnológica do designer e curador Marcelo Dantas com a arquiteta Jeanine Menezes. Cada uma das instalações contou com um grupo variado e específico de colaboradores. O museu ocupa uma área total de 4.333 m².

5.3.1 O prédio

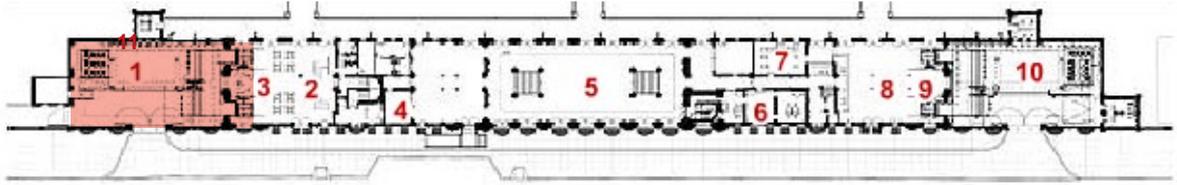
A estação servia para escoar a produção de café vinda de Jundiaí para o porto de Santos. Nas primeiras décadas do século XX, foi a principal porta de entrada de imigrantes na cidade de São Paulo. O edifício original é de 1856 e era modesto. Foi reconstruído e ampliado entre 1897 e 1901 pelo arquiteto inglês Charles Henry Driver, tendo suas estruturas modulares de ferro trazidas de navio da Inglaterra. Em 1946 sofreu um incêndio e passou por uma grande intervenção. A partir da segunda



Figura 57 - Fachada do prédio que abriga o Museu da Língua Portuguesa e a estação da Luz. Imagem retirada de http://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa

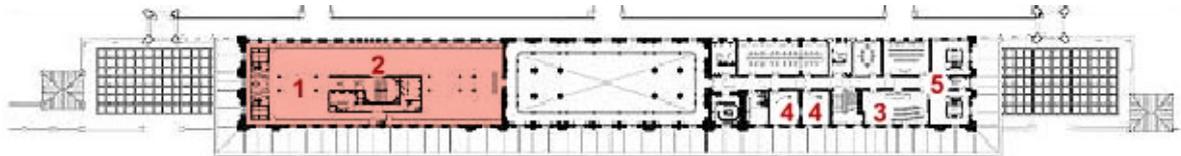
metade do século, a malha ferroviária começa a perder importância em relação ao transporte de passageiros. Ao longo dos anos, a área do prédio que hoje abriga o museu, foi ocupada por diversas companhias de trem: São Paulo Railway (1901/46), Estrada de Ferro Santos-Jundiaí (1946/57), Rede Ferroviária Federal (1957/92) e Companhia Paulista de Trens Metropolitanos (1992/2002). Com a transferência da última companhia, começou o projeto de revitalização do prédio e da região, muito degradada. A reforma da Estação da Luz foi realizada pelo arquiteto Paulo Mendes da Rocha e seu filho Pedro Mendes da Rocha. Por ser um prédio tombado, sua readequação para museu não poderia interromper o fluxo de passageiros da estação de trem, alterar a arquitetura do saguão central ou interferir na ala oeste do prédio, única parte que não foi afetada pelo incêndio.

Como o edifício foi ocupado originalmente por escritórios, as escadas e elevadores eram pequenos, divididos em setores. A circulação vertical do prédio foi resolvida através da instalação de quatro elevadores posicionados em pares nas extremidades longitudinais da edificação, como relatado pelo arquiteto Pedro Mendes



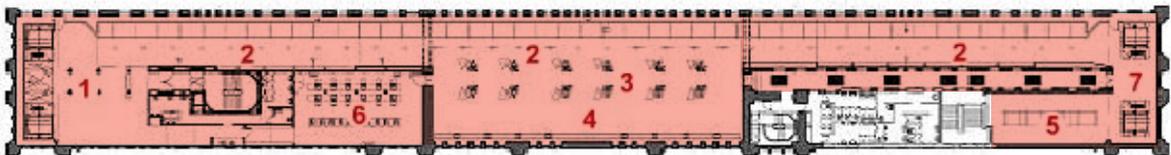
Térreo

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 Pátio coberto leste | 6 Administração |
| 2 Saguão leste/café (não finalizado) | 7 Espaço digital (não finalizado) |
| 3 Elevadores da ala leste / Árvore da Língua | 8 Saguão oeste/livraria |
| 4 Bilheteria (previsão original) | 9 Elevadores da ala oeste |
| 5 Saguão Central | 10 Pátio coberto oeste |
| | 11 Bilheteria atual (ativada) |



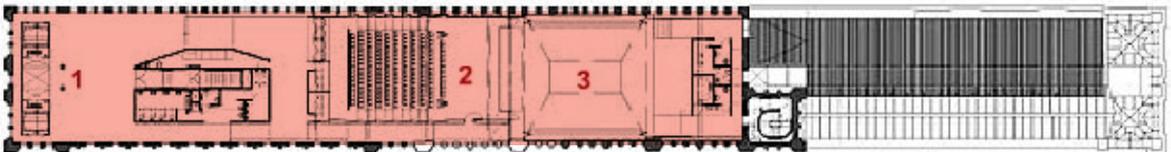
1º Pavimento

- | |
|--|
| 1 Elevadores da ala leste / Árvore da Língua |
| 2 Espaço para exposições temporárias |
| 3 Núcleo educativo |
| 4 Administração |
| 5 Elevadores da ala oeste |



2º Pavimento

- | |
|--|
| 1 Elevadores da ala leste / Árvore da Língua |
| 2 Grande Galeria |
| 3 Palavras Cruzadas |
| 4 História da Língua Portuguesa |
| 5 Beco das Palavras |
| 6 Edição de Imagens (sem acesso do público) |
| 7 Elevadores da ala oeste |



3º Pavimento

- | |
|--|
| 1 Elevadores da ala leste / Árvore da Língua |
| 2 Auditório |
| 3 Praça da Língua |

Figura 58 - Plantas do Museu da Língua Portuguesa: Térreo, 1º Pavimento, 2º Pavimento e 3º Pavimento. As áreas com acesso permitido aos visitantes estão sinalizadas de vermelho. Retirado de <http://www.arcoweb.com.br/arquitetura/pedro-e-paulo-mendes-da-rocha-museu-sao-06-07-2006.html>

da Rocha⁹⁷. Não seria possível cavar um espaço para instalar o poço dos elevadores pois logo abaixo do prédio estão os corredores de acesso ao metrô e ao trem. Por isso, a instalação dos mesmos exigiu a elevação do acesso aos pátios laterais dando origem à laje de concreto em frente das bilheterias. Outra elevação projetada, nesse caso para proporcionar conforto ao auditório, foi do piso do terceiro pavimento. Ao chegar no andar, percebe-se que as janelas quase tocam o chão. Ele foi elevado para proporcionar boa visibilidade em todas as fileiras do auditório. Ao chegar na **Praça da Língua**, ambiente contíguo ao auditório, o piso já está no nível original.

Na época da concepção da reforma, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN considerou que o projeto interferiria bastante a edificação original (os recorte de piso e forro para instalação dos elevadores, a elevação da cota dos pátios laterais) mas deu parecer favorável por acreditar que os espaços essenciais – a *gare* e a torre do relógio – não haviam sido prejudicados. Pedro afirma que “não se pode tocar o prédio só um pouquinho, sob pena de não se fazer uma boa intervenção. Nossa preocupação foi sempre a de constituir, além do passado, o patrimônio do amanhã”.

5.3.2 O percurso

A chegada ao museu se dá pela extremidade do prédio da estação, através de um pátio interno aonde encontram-se a bilheteria e as catracas de acesso. Ao comprar o bilhete, o visitante recebe um ingresso com hora marcada para a sessão de filme que acontecerá no auditório do 3º andar. Após passar pela catraca, o visitante consegue acessar o museu apenas por elevador. O ascensorista faz um importante papel de recepcionista e sugere ao visitante por onde ele deve começar sua visita, considerando o horário da sessão de cinema em seu ingresso. Dependendo do tempo de espera para a sessão, o visitante poderá visitar o espaço de exposição temporária (1º andar), começar a ver a exposição de longa duração (2º andar) ou aguardar para entrar no auditório para a sessão de cinema (3º andar).

Tanto nos *halls* de espera do elevador e até mesmo dentro dele pois suas paredes são transparentes, é possível avistar a escultura de bronze chamada **Árvore de**

⁹⁷ Em entrevista para a revista eletrônica Arcoweb: <http://www.arcoweb.com.br/arquitetura/pedro-e-paulo-mendes-da-rocha-museu-sao-06-07-2006.html>. Texto resumido a partir de reportagem de Evelise Grunow publicada originalmente em PROJETO DESIGN, Edição 315 Maio de 2006.

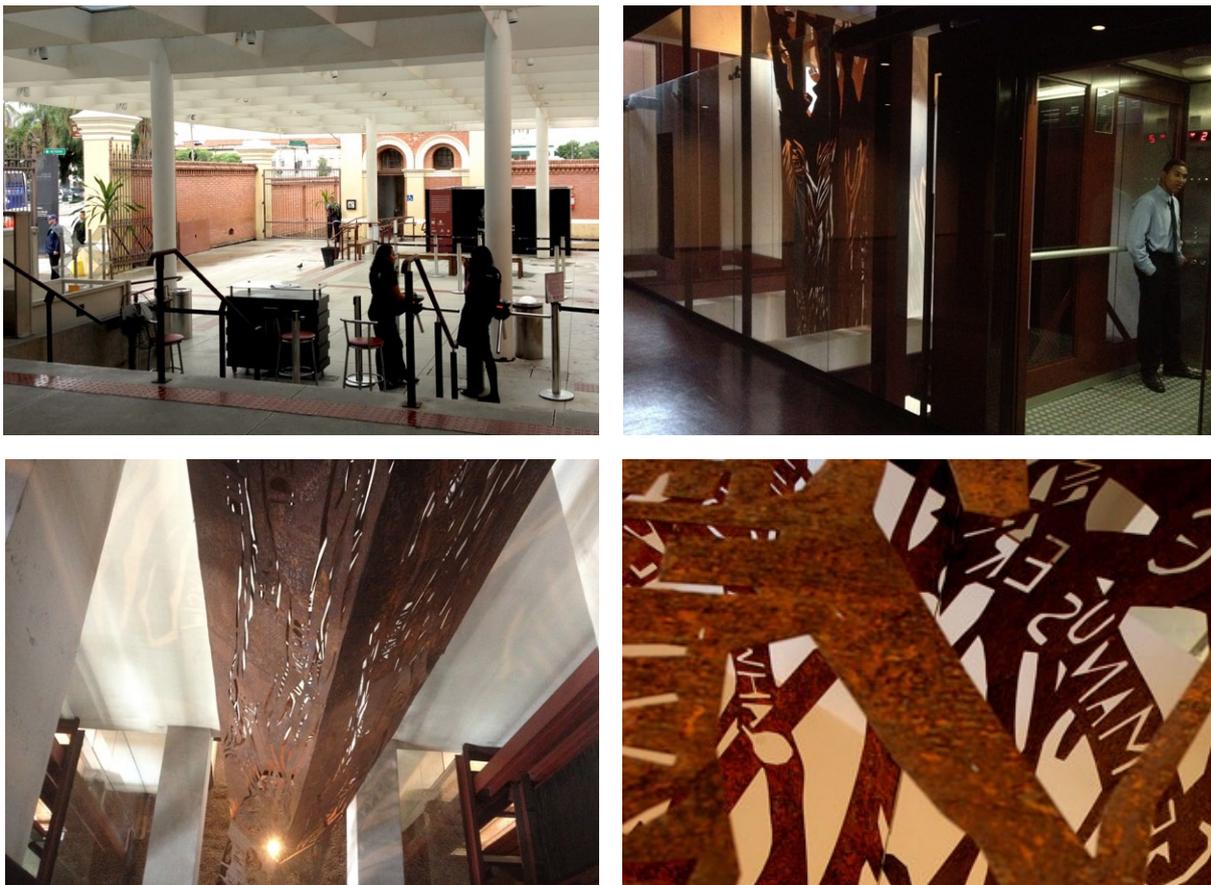


Figura 59 - Museu da Língua Portuguesa: Vista do pátio interno que dá acesso ao museu, já tendo passado a catraca. O elevador e a caixa que o estrutura são feitos de vidro, possibilitando avistar de seu interior, a escultura-instalação feita de bronze, **Árvore de Palavras**.

palavras, com 16 metros de altura, que ocupa os três andares do edifício. Ela é criação do artista Rafic Farah. É formada por palavras de diversos idiomas que contribuíram para a formação do português em Portugal e no Brasil – situadas na parte de baixo da escultura que seria a "raíz da árvore" – e por representações de objetos e animais. Faz parte da mesma instalação a música que se ouve no interior dos elevadores, com o compositor Arnaldo Antunes repetindo as palavras "língua" e "palavra" em vários idiomas.

Seguindo a indicação do museu, o auditório do terceiro andar é o ponto inicial do percurso. Saindo do elevador vê-se a sinalização que indica o caminho único, a esquerda. O visitante encontra a porta do auditório mas para entrar é necessário se posicionar no espaço destinado para a formação de uma fila de espera. Nesse espaço de transição, iluminado pelas amplas janelas do edifício, misto de corredor e *hall*, podemos encontrar os painéis com a ficha técnica do museu. As sessões acontecem com intervalos de 45 minutos. O primeiro filme, que é passado no **auditório**, tem duração de 10 minutos e a segunda experiência audiovisual, na **Praça da Língua**, 20 minutos.

O auditório tem as características de um cinema convencional e tela de projeção



Figura 60 - Hall do terceiro pavimento. As janelas quase tocam o chão, resultado da elevação do piso em prol de conforto visual no auditório. Imagem retirada de <http://www.arcoweb.com.br/arquitetura/pedro-e-paulo-mendes-da-rocha-museu-sao-06-07-2006.html>. Sinalização no hall do mesmo andar indica o percurso.

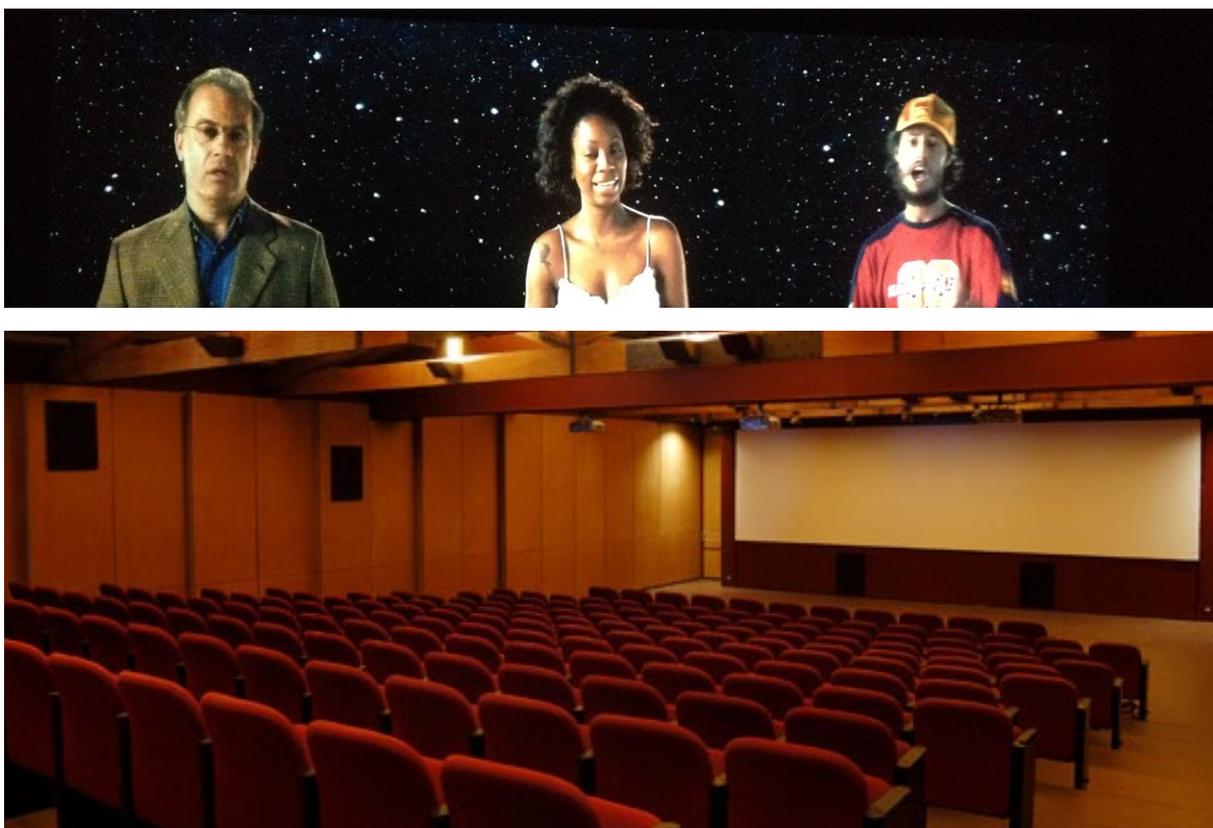


Figura 61 - Cena do filme que é exibido no Auditório e seu interior. Imagem do auditório retirada de <http://museu-dalinguaportuguesa.org.br/>

com proporção bastante horizontalizada, devido ao pé direito do espaço e ao fato da tela estar presa a uma parede que se movimenta em giro através de um eixo horizontal. Antes do começo do filme, vê-se uma animação utilizando a identidade visual do museu: uma constelação de letras, que quando vista à distância, se assemelha à forma de uma



Figura 62 - Logotipo do MLP criado por Rafic Farah. A formação de uma unidade oval por pequenos pontos sugere a figura de universo mas também pode ser vista como a representação de uma impressão digital. As duas maneiras de interpretar refletem a concepção do museu, que enxerga a língua como o universo propriamente humano e formador de identidade. A segunda imagem mostra um quadro da animação que utiliza o partido da identidade visual. A animação faz das letras, estrelas desse "universo". Utiliza o recurso de afastá-las da borda para o centro da tela em movimento que diminui o progressivamente o corpo da letra até se transformar em ponto.

impressão digital. O filme exibido é narrado pela atriz Fernanda Montenegro e discorre sobre dois temas: as características gerais da linguagem (a capacidade de planejar o futuro e lembrar o passado e dar significado ao que somos e fazemos) e a origem da língua portuguesa falada no Brasil (aventura marítima portuguesa, influência das línguas indígenas e de outros imigrantes). O vídeo afirma que a língua portuguesa é uma formação única, original e misturada. "É nosso retrato, nossa pátria mais profunda".

Com o término da sessão, a parede da tela de projeção se rotaciona no eixo horizontal abrindo uma passagem surpreendente para a próxima sala do percurso, a **Praça da Língua**. É um espaço quadrado, com arquibancada nos quatro lados e teto original do edifício à mostra. Trechos de músicas e literatura são cantados e recitados. Essas funções são exercidas em sua grande maioria, por atores e músicos conhecidos. A curadoria foi de José Miguel Wisnik e Arthur Nestrovski e foram montados três programas, que são alternados de tempos em tempos. Simultâneo ao som, são apresentadas animações relativas ao assunto do trecho do texto. Elas alternam ilustrações com desenhos tipográficos de palavra, e a poesia concreta parece ser uma referência direta para muitas dessas animações. São projetadas nas paredes e no teto de forma que possam ser vistas de todos os assentos. A edição alterna animações que aproveitam o espaço de forma diferente: uma única imagem que circula pelas quatro paredes, uma única imagem que se projeta em todo o teto, duas imagens iguais projetadas em paredes opostas. O espaço é definido pelo museu como "planetário da língua", em uma analogia que reforça a ideia de língua como o universo propriamente humano e formador de identidade, em alusão à identidade visual do museu. Ao final



Figura 63 - **Praça da Língua**: Imagens de algumas das animações que fazem parte do programa de 20 minutos de duração. O uso do espaço varia conforme o texto narrado. Alguns trechos recitados são relacionados a imagens pictóricas porém a maior parte deles explora visualmente a forma das palavras, variando o peso das letras, a tipografia e uso de cor.

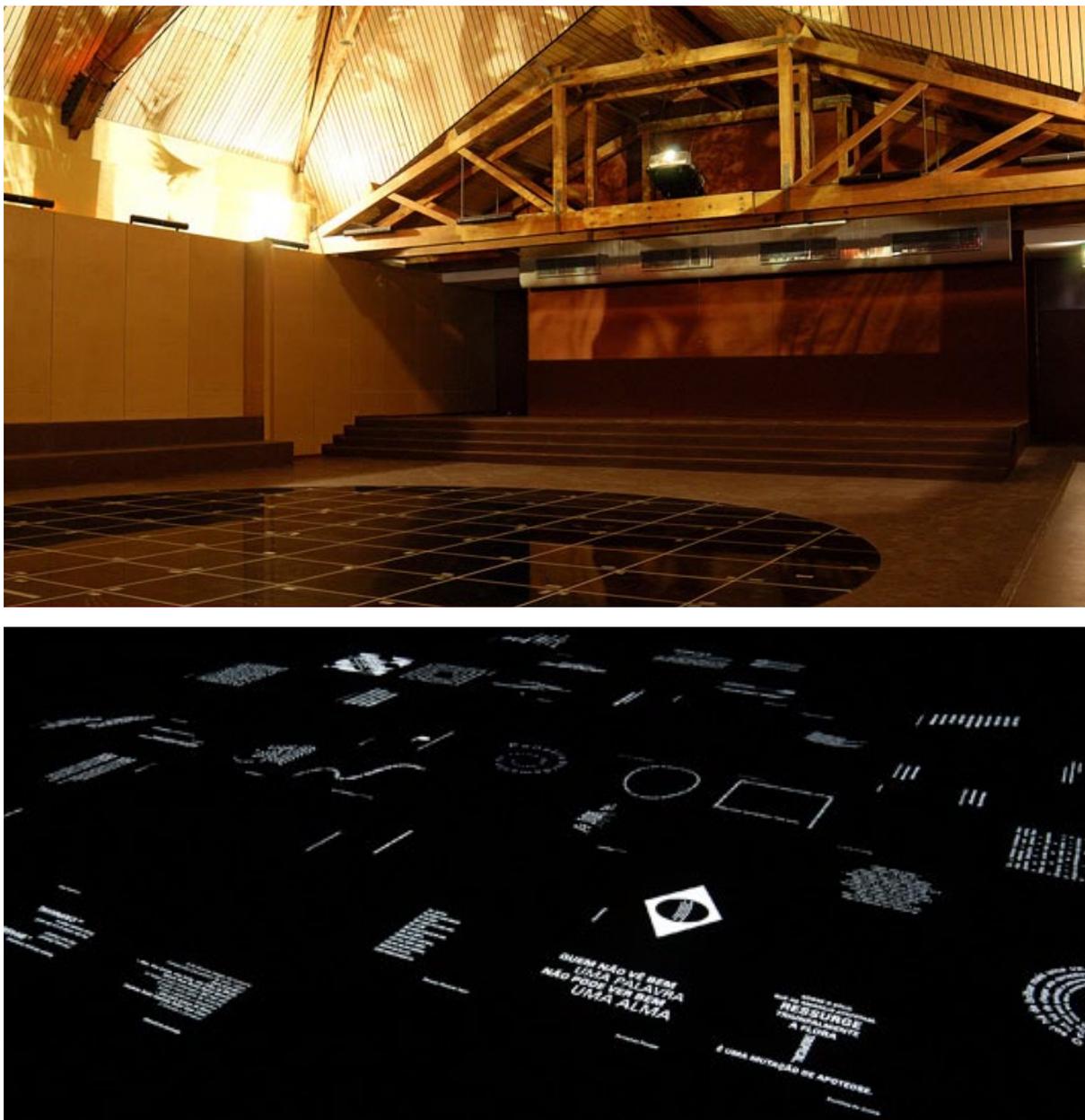


Figura 64 - O espaço da **Praça da Língua** iluminado no momento de transição entre as sessões. O centro do piso é formado por 36 tijolos quadrados de vidro recoberto com película adesiva. A iluminação abaixo do piso (*backlight*), faz o chão “acender” ao final do espetáculo, revelando os textos selecionados. São os mesmos textos que foram animados. Primeira imagem foi retirada de www.globo.com, autoria de Luciano Bogado. Segunda imagem foi retirada de <http://museudalinguaportuguesa.org.br/>

da sessão, o piso se torna iluminado (por *backlight*), revelando poesias impressas em sua superfície.

Ao sair da sala percorre-se um comprido e iluminado corredor com vista para o Parque da Luz. É possível chegar ao segundo andar de elevador porém a escada de segurança se configura bastante visível por se encontrar no centro do edifício. Ela é mantida aberta, como uma opção de escoamento para um auditório cheio e solução para não comprometer o fluxo de visitantes.

No segundo andar a iluminação ambiente já se encontra reduzida em relação à experiência do andar anterior, exigindo um outro tipo de comportamento corporal. Como no andar superior, existe apenas uma opção de percurso. O ambiente funciona como caixa preta e não exhibe janelas. A primeira instalação, à esquerda da sala, é a **Grande Galeria**, tela de projeção de vídeos com extensão de 106 metros, o comprimento quase total do museu. Apesar de ser posicionada ao longo de um corredor, é possível ter noção de sua dimensão total desde a sua chegada. Paralelamente ao caminho, e a tela, há um banco destinado ao visitante que desejar ver os filmes. A tela monumental, que utiliza 36 projetores, é composta por onze filmes de seis minutos, exibidos em conjuntos de três⁹⁸. Os filmes abordam os temas Carnavais, Músicas, Cotidiano, Natureza e cultura, Culinária, Danças, Festas, Futebol, Raiz Lusa, Religiões e Relações Humanas. Como



Figura 65 - Tela da **Grande Galeria**, corredor que cobre a extensão total do prédio, equivalente em dimensão e posição (está sobreposta) à gare de trem que se encontra no térreo. A primeira imagem foi tirada pela autora, segunda imagem foi retirada de <http://museudalinguaportuguesa.org.br/>

⁹⁸ Os filmes são exibidos na seguinte ordem: carnavais, raiz lusa e cotidiano; musica, religiões e futebol; festas, raiz lusa e culinária; relações humanas, natureza e cultura e danças.

forma de ocupação do espaço, os filmes são projetados em 4 módulos repetidos consecutivos, o que evita a aglomeração frente as telas e retenção de fluxo.

A partir do segundo terço da tela a sala se expande de corredor para espaço mais aberto, com proporção retangular. Esse espaço de respiro é equivalente em

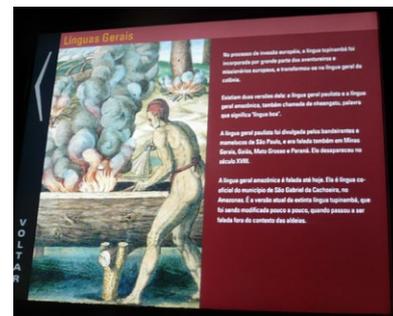
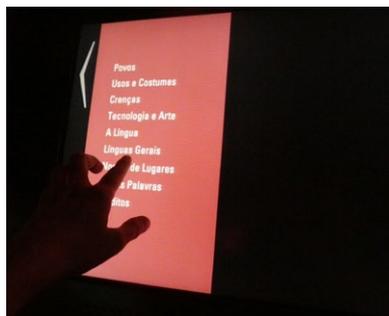
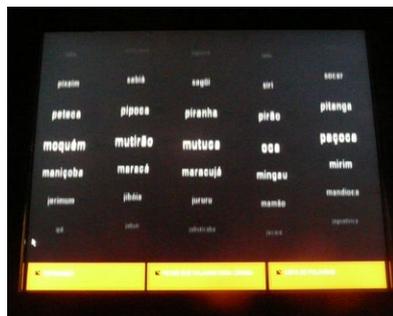


Figura 66 - Totens em formato de prisma com base triangular da instalação **Palavras Cruzadas**. Cada um deles é dedicado a uma língua que tenha influenciado a formação do português brasileiro. Têm acoplados uma vitrine que abriga objetos exemplificadores dessa influência e um terminal informativo. A primeira imagem foi retirada de <http://museudalinguaportuguesa.org.br>. Imagens seguintes tiradas pela autora.

proporção, área e localização ao saguão central por onde os passageiros da estação de trem circulam. Encontra-se nele, além da continuação da **Grande Galeria**, as instalações **Palavras Cruzadas**, **Linha do Tempo** e o **Mapa dos Falares**. Não existe uma ordem específica para ser experimentada porém o fato do início cronológico da **Linha do Tempo** estar no final da sala, faz com que muitos dos visitantes passem primeiro pelas **Palavras Cruzadas**, situada centralmente na sala. Essa instalação é composta de oito totens triangulares. Cada totem tem acoplado um computador com tela sensível ao toque e uma vitrine. Contam também respectivamente com um banco em formato triangular e equipamento de controle de isolamento de som (conhecido como *sound tube*). Os totens exibem conteúdos diferentes entre si, exemplificando as influências sofridas pelo português no Brasil por outras línguas, e da influência do português em outros países, separados da seguinte maneira: “tupinambá”; “outras línguas indígenas”; “quicongo, quimbundo, umbundo”; “iorubá e evé-fon”; “inglês e francês”; “espanhol”; “português no mundo” e “línguas de imigrantes” (alemão, árabe, chinês, hebraico, italiano e japonês). As vitrines exibem objetos que estão relacionados à essas influências. A maioria dos objetos não tem valor histórico ou patrimonial e exercem um papel simbólico⁹⁹.

As próximas experiências podem ser vistas em ordens diversas. O **Mapa dos falares** é uma plataforma digital que disponibiliza um mapa do Brasil para ser navegado pelos visitantes. Ao selecionar uma localidade marcada no mapa, é exibido um vídeo com as formas de falar e os sotaques da região específica. A **Linha do tempo** se situa na parede oposta a grande galeria e por estar em ordem cronológica, precisa ser lida a partir do final da sala. Ela é precedida por um painel impresso que organiza em forma geneológica as "grandes famílias linguísticas do mundo". A **Linha do tempo** começa em 4000 anos antes de Cristo organizada em três eixos paralelos de referências linguísticas que formarão o português falado no Brasil: ameríndia, língua portuguesa e africanas. A partir do século XVI, a linha se torna única, por reunir as três influências e se desenvolve até o ano 2000. O painel cronológico preso na parede é majoritariamente impresso, com inserções de monitores que expõe pequenos filmes ou mapas animados. Esse extenso painel (aproximadamente 29 metros) é acompanhado de uma bancada com informações adicionais, como impressão de documentos, terminais de computador com conteúdo relativo à cada período e telas luminosas estáticas.

⁹⁹ Podemos citar como exemplos de objetos do totem Inglês e francês, um "tênis allstar", um *abat-jour* (abajur) e um *soutien* (sutiã). O totem espanhol exhibe uma matilha, um sapato para flamenco, brinco de bailarina, peinete, castanholas espanholas e árabes, bandeja árabe e foto de navio de imigrantes europeus no Canal de Santos, reproduzida do Acervo Memorial do Imigrante, São Paulo.

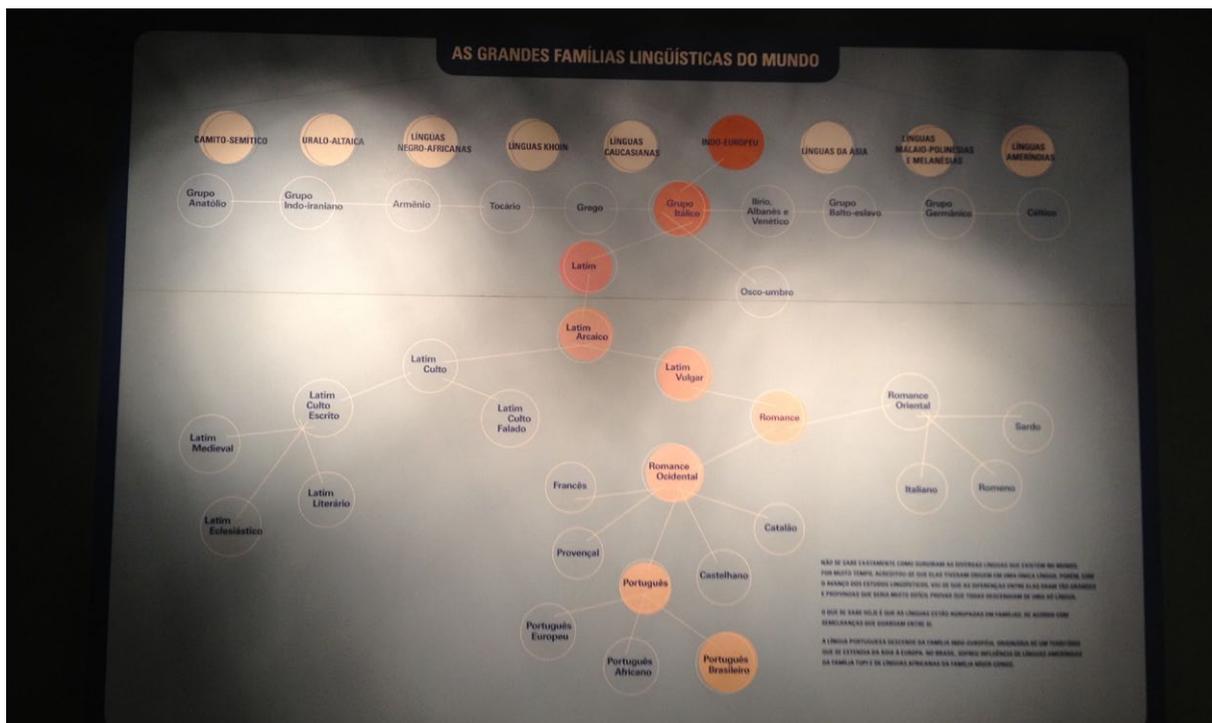


Figura 67 -O painel impresso que organiza em forma geneológica as “grandes famílias linguísticas do mundo” precede a **Linha do tempo** tando espacialmente quanto temporalmente.



Figura 68 - A **Linha do tempo** é formada por um painel impresso acoplado por balcão, monitores de vídeo, de computador e telas estáticas com iluminação backlight. Imagem retirada de <http://museudalinguaportuguesa.org.br>

Percorrida a área central do andar, resta ao visitante continuar pela terceira parte da tela da **Grande Galeria** e chegar até a última sala, considerada a experiência mais interativa do museu. Lá ele encontra o **Beco das Palavras**, que propõe uma brincadeira coletiva através da etimologia. A criação é do jornalista e roteirista Marcelo Tas, o design interativo é da designer Liana Brazil e o desenvolvimento tecnológico

do engenheiro Russ Rive (ambos da empresa Superuber). Três mesas de alturas diferentes, exibem pedaços de palavras – radicais, prefixos ou sufixos – que devem ser agrupadas para formar palavras. Com o uso de projeção e sensores de movimento, o visitante devem usar o movimento das mãos no ar para reunir as sílabas em palavras. Quando bem sucedido, o significado aparece projetado na mesa e em alguns casos são fornecidos explicações extras em vídeo e áudio.

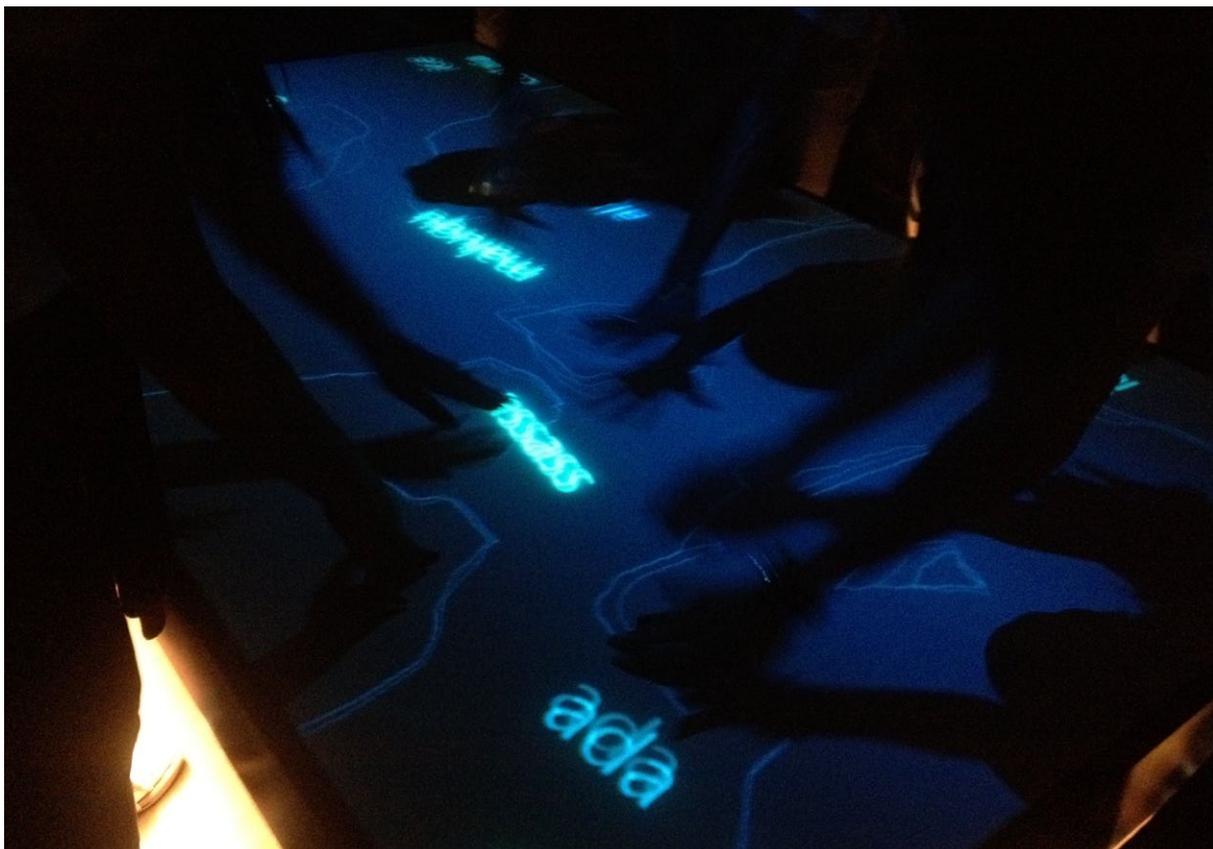


Figura 69 - **Beco das Palavras** é um jogo coletivo e interativo que ensina etimologia, ao estimular o visitante a formar palavras através de gestos corporais.

Existe um corredor adicional que entre a entrada da sala do **Beco das Palavras** até o início da **Linha do Tempo**. Ele exibe painéis com a história do edifício da Estação da Luz e do processo de restauração realizado antes da implantação do museu. Chamado de **História da Estação da Luz**, é o único ambiente do andar que é iluminado por luz natural e que exibe as características originais do prédio, como piso. Apesar de ser um corredor, a porta de acesso para a **Linha do Tempo** costuma ficar trancada, obrigando o visitante a retornar pelo mesmo ponto que entrou. A presença física de uma porta que não abre e não está sinalizada nesse sentido, também confunde o visitante sobre estar no caminho certo.

Se o visitante escolher descer pelo elevador dos fundos, não terá mais acesso ao resto do museu sendo direcionado apenas a saída. Ele pode percorrer de volta todo o andar para acessar os outros pavimentos do museu. O segundo andar é destinado às exposições temporárias. No momento das visitas, o espaço estava sofrendo reforma e se encontrava fechado.

Desde a abertura do museu, as exposições temporárias vem se dedicando principalmente a homenagear grandes escritores brasileiros. Em contraste com a exposição permanente, costumam explorar recursos menos tecnológicos e mais plásticos. A exposição de abertura foi dedicada à Guimarães Rosa e o romance "Grande Sertão: Veredas". Foi concebida e desenhada por Bia Lessa. Na comemoração de um ano do museu foi a vez de "Clarice Lispector: a Hora da Estrela" (que será objeto específico de análise mais a frente desse capítulo), com curadoria de Ferreira Gullar e Julia Peregrino e cenografia de Daniela Thomas e Felipe Tassara. Se seguiram homenagens à Gilberto Freire, Machado de Assis, Fernando Pessoa, Oswald de Andrade e Jorge Amado. Também foram pensadas exposições não só relacionadas com literatura mas com outros aspectos da língua como: a influência da língua francesa, - em "O Francês no Brasil em todos os sentidos" e a adequação linguística, em "Menas: o certo do errado e o errado do certo". Menas discutia a amplitude e a criatividade da língua, enumerando os "erros" linguísticos mais comuns e relativizando a noção de padrão culto.

5.3.3 Discurso

O museu apresenta como seus principais objetivos institucionais¹⁰⁰ a valorização da língua como elemento fundamental da cultura e como retrato de sua diversidade.

Após três anos da inauguração do Museu, seu diretor Antonio Sartini participou do seminário Museus e Comunicação, organizado pelo Museu Histórico Nacional, com colóquio e artigo que descreviam a atuação e posicionamento da instituição frente as

¹⁰⁰ No *website* do Museu são listados seu objetivos:

- Mostrar a língua como elemento fundamental e fundador da nossa cultura;
- Celebrar e valorizar a Língua Portuguesa, apresentada suas origens, história e influências sofridas;
- Aproximar o cidadão usuário de seu idioma, mostrando que ele é o verdadeiro "proprietário" e agente modificador da Língua Portuguesa;
- Valorizar a diversidade da Cultura Brasileira;
- Favorecer o intercâmbio entre os diversos países de Língua Portuguesa;
- Promover cursos, palestras e seminários sobre a Língua Portuguesa e temas pertinentes;
- Realizar exposições temporárias sobre temas relacionadas à Língua Portuguesa e suas diversas áreas de influência.

funções de preservação, pesquisa e difusão. Ele definiu que:

“(...) preservar, para o Museu da Língua Portuguesa, é promover o entendimento, valorizar a própria língua. É fazer com que os usuários do nosso idioma se sintam envolvidos e partícipes do processo constante e pulsante do Português, é promover o entendimento da língua como grande fator de nossa identidade cultural. Instigar, nesse caso particular, passa a ser uma importante ferramenta para a preservação. Pesquisar, também a partir das próprias características da instituição, é mais do que desvendar os fenômenos linguísticos ou sociológicos de nosso idioma, é encontrar caminhos para apresentá-los e torná-los acessíveis à sociedade em geral, é procurar canais constantes de diálogo com um público grande e muito diversificado. Difundir, no que tange mais especificamente às exposições, é achar uma ou várias escritas que permitam alcançar os objetivos, que proporcionem materialidade a um patrimônio tão imaterial como a língua, a qual, na verdade, não pode ser confundida com um texto escrito ou oral, com um livro ou com regras gramaticais ou ortográficas, ainda que todas essas manifestações façam parte desse patrimônio.”¹⁰¹

O museu se apresenta com acervo imaterial já que seu tema de interesse é a língua portuguesa. De fato, a proposta do museu é mostrar o valor da língua dentro da cultura, mostrando que ela é parte da identidade de quem a fala. A língua é um objeto vivo, em transformação, não palpável. Porém o que se faz com ela ganha visualidade, massa e materialidade, seja através de livros, revistas, jornais, desenhos esquemáticos, música. O diretor afirma que o museu tem como grande diferencial dos outros museus o fato do "visitante entrar no museu com o acervo, visitar o acervo do museu e levar o acervo para casa. Porque o acervo do Museu da Língua Portuguesa é a língua portuguesa e o visitante é dono do patrimônio"¹⁰². Esse discurso funciona como um incentivo para a conscientização de que todos temos uma ferramenta poderosa e que cabe a cada um saber usá-la e tratar de entendê-la. Mas a máxima também incentiva a ignorar o processo intelectual envolvido em conceber o próprio museu – que precisou criar linguagens, discurso e contextos através da língua – pois reduz o conteúdo do museu, a língua, a um uso instrumental. Simplifica o papel da memória, da história e de outras formas de registro de pensamento, e da produção de discurso, já que escamoteia o próprio discurso construído. A isso contribui o fato do museu não desenvolver atividade de pesquisa propriamente dita, já que considera que esse papel está sendo cumprido através da difusão feita pelas exposições e pelo setor educativo. As exposições temporárias são concebidas e coordenadas por equipes externas, que são responsáveis

¹⁰¹ SARTINI, Antonio Carlos de Moraes. A experiência e a experimentação no Museu da Língua Portuguesa - relatos e observações. In: BENCHETRIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro. *Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010.

¹⁰² Depoimento dado ao vídeo produzido pela Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo UFDPC - Proac. *Museu da Língua Portuguesa - Série Monumentos de São Paulo*. Exibido em 2008 pela TV Cultura, TV USP e TV ALESP. Disponível no endereço: http://youtu.be/DwjfnQuE_Mc

por selecionar e produzir os conteúdos exibidos. A atividade de pesquisa para esse fim é feita de forma pontual e terceirizada, não gerando acervo documental próprio.

Museus que desenvolvem atividade de pesquisa, como os Museus de Arte Moderna do Rio e de São Paulo, as fazem com base na coleção do museu, tendo como finalidade estudá-la, ampliá-la e exibí-la. Rever o acervo com novos olhos e propor maneiras diversas de lê-lo e interpretá-lo é o papel dos pesquisadores dessas instituições. Como o Museu da Língua considera “não possuir acervo”, ou melhor, ele está em qualquer lugar (literalmente na boca do povo), que parâmetros poderiam orientar uma atividade investigativa interna e com quais propósitos? O museu conta com linguistas colaboradores que são consultados quando a ocasião pede. Não caberia à instituição manter uma atividade da pesquisa acadêmica no campo da lingüística, pois esse papel cabe a universidade.

Porém as exposições temporárias do museu costumam ser consideradas inventivas, lúdicas e fora dos padrões convencionais. O museu não possui um banco de dados disponível para consulta aberto ao público¹⁰³. O registro dos projetos das exposições e tudo que os envolve (como conteúdo selecionado e produzido, fotografias, desenhos técnicos e de etapas de projeto, vídeos) já poderia servir de fonte de pesquisa tanto para estudantes de letras quanto para estudantes de artes visuais e design. Poderiam ser produzidos registros com a experiência dos visitantes e depoimentos dos mesmos. Todo esse material poderia ter ainda um segundo papel: constituir um acervo material propriamente dito. Acervo que poderia ser re-editado, re-formatado, reordenado, como feito em uma cultura de pós-produção (citada no capítulo 3). O Museu da Língua Portuguesa trata mais do que aspectos da língua, dos aspectos da linguagem, sua interpretação e transposição. Uma das riquezas de seu acervo, não percebida institucionalmente, se constitui de fato, das soluções encontradas para tradução de aspectos verbais em visuais.

5.3.4 Interação e novas mídias

O Museu da Língua Portuguesa foi inaugurado com grandes doses de tecnologia digital para os padrões de museu brasileiros e ficou reconhecido por isso. Em 2006,

¹⁰³ A autora foi muito bem recebida pelo setor educativo e pelo diretor do museu quando entrou em contato com a instituição. Teve disponibilizada imagens da exposição temporária Clarice Lispector: A Hora da Estrela. Porém o acesso ao material de pesquisa é restrito ao setor educativo.

dispositivos que dispensavam o uso de *mouse*, teclado ou outro tipo de botão, eram pouco difundidos em termos de aparatos institucionais e pessoais. Em menos de dez anos, a adoção de telas sensíveis ao toque foram incorporadas aos telefones celulares com múltiplas funções e aos dispositivos *tablets*, se tornando cada vez mais populares. A “Apple” lançou o “Iphone” em meados de 2007 e o “Ipad” em 2010, com tela multitoque, que reconhece toques simultâneos e possibilita que o usuário faça na tela o movimento de pinça do polegar e do indicador. A empresa “Microsoft” lançou em 2010 o “Kinect”, dispositivo de rastreamento de movimento para ser utilizado originalmente em conjunto com o videogame. Permite que o usuário jogue através de seu gestual, dispensando o controle. De tecnologia de ponta, à tecnologia difundida, as experiências que causavam espanto nos visitantes na inauguração do museu, estão sendo aos poucos inseridas no cotidiano dos mesmos.

A discussão da inserção de aparatos tecnológicos em museu se dá principalmente em três âmbitos: a durabilidade da novidade e necessidade de atualização da experiência; a manutenção do dispositivo em termos de desgaste físico e de *software*; e a viabilidade de desenvolvimento da tecnologia/projeto específico para o espaço em termos financeiros e temporais. O último aspecto é determinante principalmente para definir estratégias visuais das exposições temporárias. O fato delas serem planejadas geralmente com seis meses em média de antecedência, dificulta a criação de projetos que envolvam design interativo.

As instalações que proporcionam interação homem-máquina no museu são a **Linha do tempo**, o **Mapa dos Falares**, **Palavras Cruzadas** e **Beco das Palavras**. Todas elas foram pensadas como sistemas de informação, apresentando possibilidade de atualização ou inserção de informação adicional. As experiências nos totens (**Palavras cruzadas**) não se relacionam espacialmente com a sala, sendo focada na relação do visitante com a tela do monitor. Podemos nos perguntar se elas teriam alguma perda de significação e de experiência, se fossem apresentadas como um *website* ou um aplicativo de celular. Seus conteúdos se conectam de forma simbólica com as vitrines, que apenas exemplificam visualmente algumas das palavras que estão no banco de dados.

A **Linha do tempo** apresenta quatro categorias de formato: informação impressa nos painéis e na bancada, vídeos inseridos nesses mesmo painéis (que apresentam animações e pequenos filmes), computadores e informações impressas em telas luminosas nas bancadas (*backlight*). Essas telas luminosas são constantemente manuseadas, principalmente por crianças, que entendem que a disposição na

bancada, próxima ao computador e ao corpo, e a iluminação por baixo, são os códigos para o conteúdo interativo. A frustração com a não interação ainda pode sugerir um equipamento quebrado, sem manutenção. Os códigos se alteram ao longo do tempo e esse é um dos problemas de se usar tecnologia de ponta ao se conceber um museu. A democratização do uso dos tablets e celulares somada à mensagem de que se está em um museu interativo, sugere ao visitante uma postura mais experimental e intuitiva. Tudo é tocado. O entendimento de um código de forma errônea e a frustração com ele afasta o visitante do conteúdo.



Figura 70- **Linha do Tempo**: Telas estáticas com texto impresso e iluminação *backlight*. Jovens entendem o código da iluminação como sendo conteúdo interativo.

Já o **Mapa dos falares** é um banco de dados de registros de falas de diversas localidades brasileiras. Através de depoimentos de pessoas comuns, é possível comparar os sotaques e expressões específicas de cada região. Ele é apresentado através de duas telas: a maior, vertical, exibe um mapa que pode ser aproximado ou afastado. Utiliza a plataforma *googlemaps* como base de programação. Estão marcadas no mapa apenas as cidades que tem conteúdo. Ao selecionar uma delas, a segunda tela, disposta verticalmente, exibe um vídeo de entrevistas com locais.

Beco das Palavras é a instalação que solidifica a imagem do Museu da Língua como uma instituição com tecnologia de ponta. Essa imagem de inovação se dá mais pelo sucesso do solução de projeto do que na tecnologia empregada. Sensores de movimento, programação e telas sensíveis à toques simultâneos são os componentes do dispositivo. Fazer da etimologia, divertimento, foi o desafio. As sombras dos visitantes marcadas sobre a mesa, ajudam a saber como se posicionar diante dos sensores. Quando corpos se encostam, sombras se unem. A competição por quem

vai formar a palavra primeiro, deixa os visitantes em estado de alerta. Independente de quem conseguiu, todos ouvem a explicação sobre a formação da palavra em questão. Quando a palavra permite uma visualização mais concreta, imagens e desenhos são incorporados na explicação para manter a parte didática do jogo, também interessante.

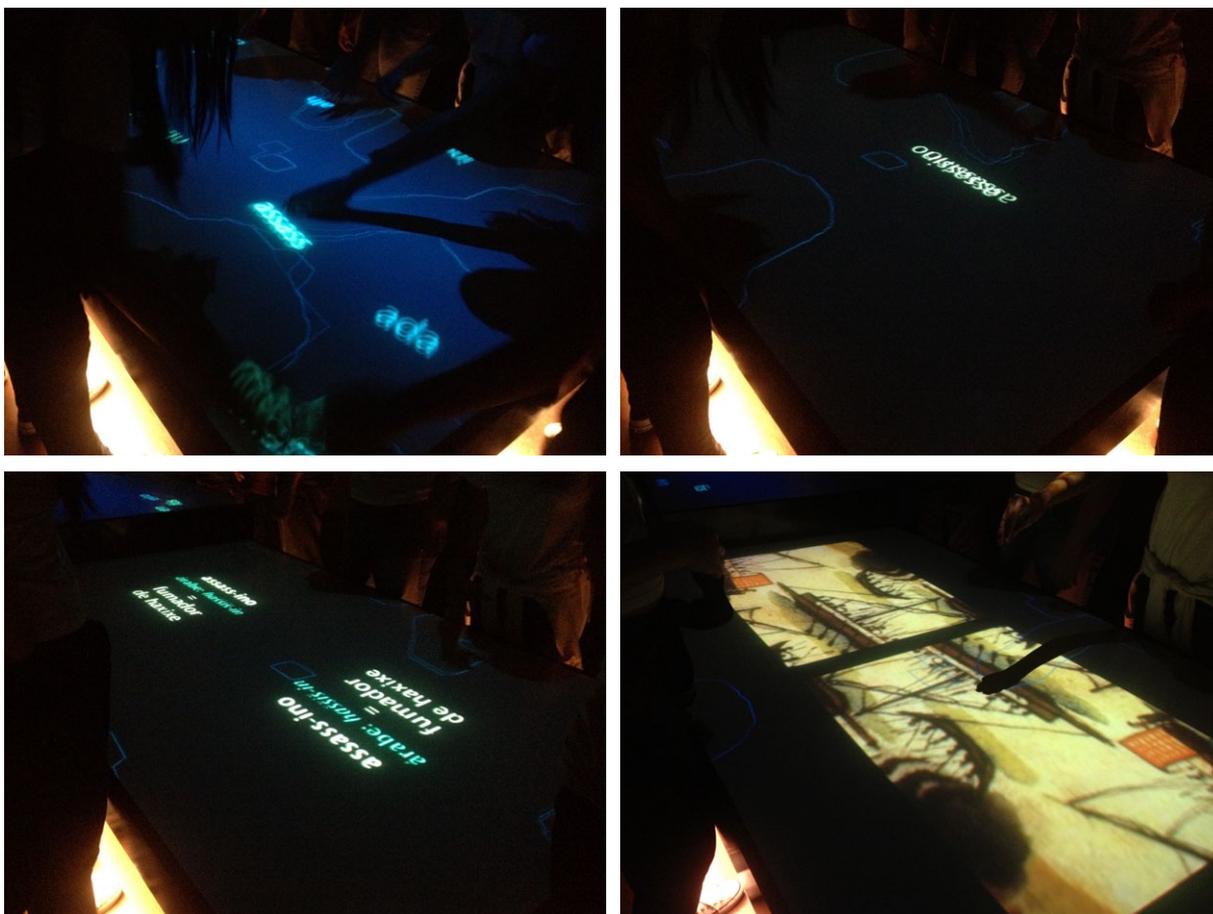


Figura 71- **Beco das Palavras**: palavra sendo formada através dos gestos dos visitantes. Ao unir partes que podem formar palavras existentes, o dispositivo apresenta a definição. Em alguns casos, a explicação é complementada por imagens.

5.3.5 Estratégias Visuais

5.3.5.1 A retrospectiva evolucionista

A linha do tempo é um recurso clássico em exposições. Ao concebê-la, a equipe do museu já encontrava um grande desafio: a língua é um organismo vivo, que se modifica e se adequa ao tempo. Essa retrospectiva deveria ir até qual momento histórico? Como atualizá-la já que ela nasceria com a validade vencida?

A retrospectiva começa no ano de 4000ac, dividida em três matrizes que correm paralelamente: Ameríndias, Língua Portuguesa e Africanas. Nesse período a Língua Portuguesa ainda está em princípio de formação, portanto esse título inicial funciona como um recurso didático (e tem como subtítulo *Do Indo-Europeu ao Latim Vulgar*). Essa matriz se localiza na área mais privilegiada, a altura dos olhos (de adultos e adolescentes) e tem largura maior do que as matrizes Africanas e Ameríndias. A partir de 1500, o painel se transforma em uma única matriz, a brasileira. De maneira geral, os períodos históricos não são visualmente marcados por unidades regulares de espaço. Na área dedicada ao Brasil, esse fato fica mais evidente por trazer grandes discrepâncias: a década de 1920 ocupa três vezes o espaço do período de 1870 a



Figura 72 - **Linha do Tempo**: os períodos históricos não são visualmente marcados por unidades regulares de espaço. A década de 1920 ocupa três vezes o espaço ocupado pelo período de 1870 a 1919.

1919. Os marcos de tempo não obedecem um padrão de regularidade. Eles estão divididos da seguinte maneira: 1500 | 1530 | 1540 | 1550 | 1700 | 1750 | Séc. XIX | 1850 | 1870 | 1920 | 1930 | 1950 | 1960 | 1990 | 2000. É curioso existir uma mudança de nomenclatura na marcação acima. “Século XIX” parece contemplar observações gerais sobre o século todo, como uma preparação para as datas seguintes (1850 e 1870). Mas compreende o período de 1800 a 1849.

citados (com data de lançamento e autor), sem nenhum outro tipo de referência ou explicação de sua importância. Sem discutir o reconhecimento profissional de Bosi, a lista não deixa de ser fruto de uma seleção muito pessoal e aparentemente arbitrária, já que não apresenta justificativas. Visualmente, é disposta de forma a ocupar a borda da já pouco profunda bancada, tendo pouco destaque em relação aos outros muito elementos impressos como quadros explicativos e tabelas. Em relação a personalidade da escolhas curatoriais, podemos exemplificar como um caso de sucesso voltado para referências literárias, a biblioteca criada pela diretora Bia Lessa no evento de 2012 no Rio de Janeiro. A sala *Capela Espaço da Humanidade* dentro da exposição *Humanidade2012*, reunia seleções de livros feitas por 120 personalidades convidadas. Era formada por 10.000 livros disponíveis para consulta. As seleções indicavam os percursos intelectuais e afetivos dessas pessoas. A admiração do visitante pela personalidade gerava o elo de interesse pelos livros.

5.3.5.2 Envolvimento corporal progressivo

Seguindo o percurso sugerido pela instituição, pode-se notar a existência de uma progressão de ativação do corpo na compreensão e seleção de conteúdo a ser visto. O ponto inicial, o filme na sala escura de cinema, no **auditório**, é um formato tradicional de mídia, contemplativa. O visitante só tem acesso à sala seguinte, contígua ao auditório, se participar da sessão. Apenas após a “obrigação institucional”, ele terá acesso à uma experiência ainda passiva, contemplativa, mas que já envolve alguma movimentação corporal. Na **Praça da Língua**, as projeções de imagem são multidirecionais, um ambiente já imersivo. A edição entre os trechos de poemas e músicas tira partido do espaço tridimensional, fazendo com que o visitante envolvido percorra-o com os olhos. O acento também é menos confortável do que o da sessão anterior, já que é moldado em forma de arquibancada, em arena. Esse fato já predispõe uma mudança de postura corporal. O formato de arena possibilita a visualização da reação dos outros visitantes.

A próxima instalação, **Grande Galeria**, disponibiliza o conteúdo ao longo de um corredor, independentemente da presença do visitante. Os onze filmes passam na mesma sequência e posição da tela, em *looping*. Os temas dos filmes estão sinalizados

claramente na tela. A edição, de seis minutos cada, foi montada em micro-narrativas, para possibilitar o entendimento dos assuntos tratados independente do momento em que se comece a ver. Sem ordem determinada de leitura, cabe ao visitante escolher o que deseja ver e quanto quer se aprofundar no assunto. Para isso é necessário parar a caminhada. Esse corredor é percorrido tanto por quem chega quanto por quem já viu a exposição pelo fato de não existe uma rota de saída clara. Os elevadores do final do corredor não dão acesso ao primeiro pavimento. Normalmente o percurso se dá em descida do terceiro ao primeiro pavimentos. Se o visitante quiser usar a escada de emergência, também terá que se deslocar para a entrada, perto dos elevadores principais. Por isso, a **Grande Galeria** funciona como um lugar de passagem mas também de passeio. Se decidir sentar, o visitante precisa se desviar do fluxo de visitantes que passa entre ele e a tela. A tela foi posicionada na parede de maior extensão, fazendo com que ao andar, o visitante use sua visão lateral. Esses fatores aproximam o espaço do museu com o da rua.

As experiências do **Mapa dos falares** e das **Palavras Cruzadas** envolvem escolha de conteúdo através de toque em telas sensíveis e possibilitam a fruição do conteúdo por mais de uma pessoa. É bastante frequente ver grupos de estudantes a volta dessas instalações, experimentando coletivamente. O controle das ações ainda é feito de forma individual, uma pessoa por vez, pois a tecnologia do equipamento (anterior às telas *multitouch*) apenas substitui a função do *mouse* pelo dedo, que vira um cursor.

A **Linha do tempo** envolve diversos meios de comunicação, exigindo um envolvimento corporal no espaço para acompanhar o percurso cronológico. Os computadores sensíveis ao toque se encontram presos à bancada, solicitando uma leitura diagonalizada para baixo. As informações impressas se encontram tanto na bancada quanto no painel que preenche a parede. O visitante precisa movimentar mais do que os olhos se tiver interesse em ler a linha de conteúdo que quase toca o teto. Essa distância inclusive ultrapassa o limite de alcance visual recomendado pela ABNT¹⁰⁴. A última instalação, **Beco das Palavras**, envolve a movimentação extensa dos braços. As mesas estão disponibilizadas em três altura diferentes, para contemplar visitantes de todas as idades.

As atividades propostas pelo museu sugerem paulatinamente ao visitante uma

¹⁰⁴ O teto do segundo pavimento é mais baixo do que o padrão médio: 2,67metros. Os visitantes se posicionam próximos da bancada da linha do tempo para se utilizar dos computadores e para conseguir ler as informações no tamanho diminuto das tipografias empregadas. Segundo a norma da ABNT NBR 9050:2004, o limite de alcance visual para a distância de 1 metro, é ter informações até a altura de 1,91m. Para a distância de 0,75m, a altura máxima recomendada é 1,80m.

mudança de postura corporal. O museu tradicional, passivo, está representado por um formato também tradicional de exibição, o cinema. Ao revelar a passagem secreta para o “planetário de palavras”, a tela que se transforma em porta, causando espanto e surpresa na maioria dos visitantes, o museu indica que não é tão tradicional quanto parece. Instigar é o primeiro passo para investigar. Envolver o caminhar como a forma de escolher o conteúdo, evidencia ao visitante que a informação dada não é uma obrigação mas uma opção. Se ele quisesse ver todos os vídeos, levaria pouco mais de uma hora apenas na **Grande Galeria**. As atividades seguintes envolvem acesso e escolha de informação através da interação com toque. Por último, a experiência que completa o ciclo de envolvimento corporal: **Beco das Palavras** funciona sendo jogado de maneira colaborativa, por quem se dispõe a se movimentar em compasso com o grupo. Mãos e braços são utilizados para controlar e direcionar pedaços de palavras que flutuam sobre as mesas com a finalidade de dar sentido a eles. O discurso institucional se realiza: todos temos uma ferramenta poderosa nas mãos, a língua, e cabe a cada um saber dominá-la.

5.3.6 Atualização do acervo e exposições temporárias

A maior parte das instalações do Museu da Língua são passíveis de atualização. Podemos dizer que os formatos pensados para as instalações são simplificados em termos de estrutura física. A grande exceção é a **Linha do Tempo**, que por ter sido projetada em um local com limitação espacial, não tem para onde crescer. A estratégia de colocar como última informação uma superfície espelhada, com a mensagem “nossa língua, nosso melhor retrato”, concluindo que todos somos autores, alunos e professores, funciona como marco de finalização, pois projeta para um futuro. Mas por ter como última data o ano 2000, já aparenta estar desatualizada desde a inauguração do museu, em 2006.

As exposições temporárias vem tendo a função principal de aproximar o visitante a obra de escritores brasileiros consagrados, na forma de homenagens monotemáticas. Algumas poucas excessões se detiveram a explorar aspectos da língua que não fossem vinculados à literatura.

O espaço destinado às exposições temporárias é composto por um extenso *hall*

de entrada, dois corredores de larguras diferentes e uma ampla sala ao fundo. O espaço circunda a escada de emergência e os sanitários. A circulação da maioria das exposições montadas opta por determinar o corredor de maior largura como ponto inicial do percurso. Ele se encontra à esquerda da saída dos elevadores e priorizá-lo é manter a direção utilizada nos andares superiores do museu (além do fato de estar no sentido horário).

Escolhemos como exposição para análise, **Clarice Lispector: A hora da estrela**, montada em comemoração de um ano de abertura do museu e de 30 anos do lançamento do livro homônimo da escritora. A escolha desse caso de análise se deu pelo desafio de transformar o trabalho denso e introspectivo da autora em exposição para um grande público sem simplificar ou reduzir sua complexidade. Contou com a curadoria de Ferreira Gullar e Julia Peregrino e cenografia da dupla Daniela Thomas e Felipe Tassara.

A exposição aborda a vida pessoal da escritora, através da exibição de documentos, cartas, rascunhos e manuscritos mas também lança um olhar interpretativo para a sua obra, visando instigar o visitante a conhecê-la melhor. A interpretação é feita principalmente através da ambientação cenográfica como uma forma de representar visualmente características da linguagem tão propriamente desenvolvida pela escritora. A escrita de Clarice é conhecida como complexa, enigmática e que valoriza as características psicológicas das personagens. A equipe foi fiel à essas condições, sugerindo o acesso à obra através de mecanismos que revelassem mas não simplificassem seu universo. Evitou-se o didatismo e o tom professoral. “Com uma ambientação intimista, a mostra pretende oferecer aos leitores uma chance de reencontrar a escritora. Não houve a preocupação de explicar sua obra ou suas influências. ‘Não se perde por não entender’, ensinou ela em *a Descoberta do mundo*. Sonhamos encontrar um sorriso encantado e atônito daquele que lê contos como *A legião estrangeira* ou *A imitação da rosa*”, escrevem os curadores no catálogo da exposição (GULLAR e PELEGRINO, 2008, pág.6)¹⁰⁵. Ferreira Gullar completa que “Clarice é uma escritora difícil e, ao mesmo tempo, rica, criativa, complexa. Não poderíamos fazer uma exposição que a simplificasse. Queríamos apresentá-la como ela é, a Clarice misteriosa, cheia de fantasias, perplexidades e indagações sem respostas.”¹⁰⁶ A exposição foi remontada no CCBB do Rio em 2008 e no de Brasília em 2010 com poucas adaptações. Em 2013 foi montada em Portugal, na Fundação Calouste Gulbenkian, exibindo uma quantidade reduzida de originais.

¹⁰⁵ GULLAR, Ferreira; PEREGRINO, Júlia. Aventura da palavra in PAIVA, Anabela; GULLAR, Ferreira; PEREGRINO, Júlia. Clarice Lispector: a hora da estrela. Rio de Janeiro: Centro Cultural do Banco do Brasil, 2008.

¹⁰⁶ Declaração retirada da reportagem de Susana Velasco no Segundo Caderno do jornal O Globo, 17 de agosto de 2008, em ocasião da remontagem da exposição no CCBB RJ.

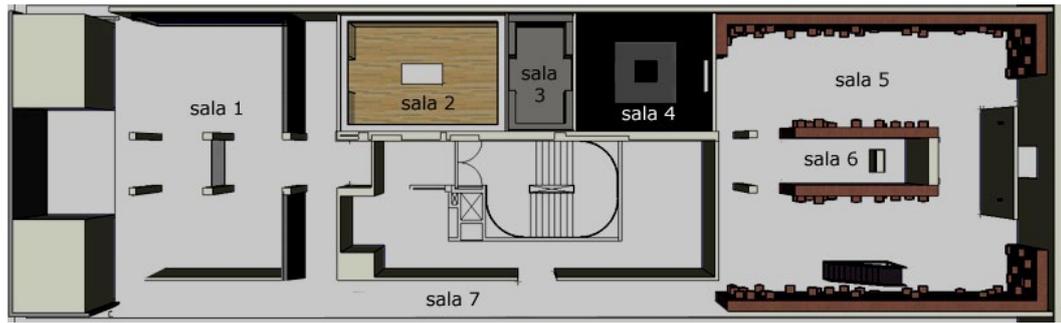


Figura 74 – Planta do projeto da exposição temporária em homenagem à Clarice Lispector. Imagens fornecidas pelo MLP.

A exposição é composta de sete salas. O visitante inicia o percurso se deparando com imensas fotos da escritora em diversas fases da vida, compostas com frases retiradas de seus livros. A maioria dos escritos fala sobre o ato de escrever. Eles aparecem com tamanhos de letras diversos, mas é necessário se aproximar para lê-los porque estão em uma segunda camada, que se encontra atrás das fotos. As fotos são impressas em filó, tecido com trama aberta que permite transparência. A foto ampliada de um olho de Clarice faz a vez de anteparo e divisor de caminho da sala. Tem como inscrição “Ver é a pura loucura do corpo”, do romance *Água-viva*.



Figura 75 – Duas vistas da Sala 1 da exposição de Clarice Lispector no Museu da Língua Portuguesa. A terceira imagem é uma simulação do espaço em três dimensões, no processo de projeto. Imagens fornecidas pelo MLP.

A sala seguinte exhibe apenas uma cama e um colchão no centro do espaço. O chão é feito de taco de madeira, como o de uma casa, diferente do chão do resto da exposição, de cor preta, cimentício. O colchão está manchado e rasgado, assimetricamente dividido em duas partes e obviamente usado. A sala é toda branca e tem em suas paredes, textos incrustados, escritos com tipografia ao estilo de máquina de escrever, em baixo relevo. As paredes são marcadas fisicamente como um papel batido à maquina, sem tinta. Novamente é necessário se aproximar para ler. O colchão exhibe um trecho do livro *A paixão segundo G. H.*: “Mas eu denuncio. Denuncio nossa fraqueza, denuncio o horror alucinante de morrer e respondo a toda essa infâmia com

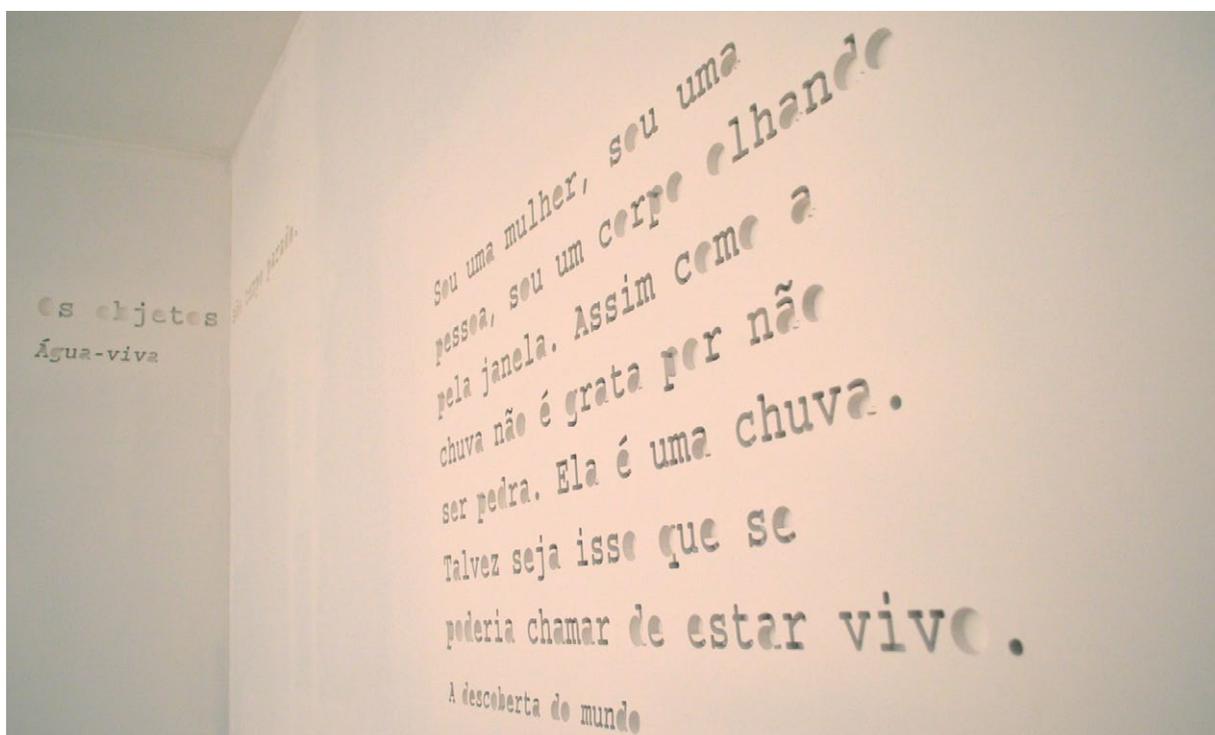


Figura 76 – A Sala 2, branca e vazia apresenta no seu centro uma cama e colchão com os versos de “A paixão segundo G H”: “Mas eu denuncio. Denuncio nossa fraqueza, denuncio o horror alucinante de morrer e respondo a toda essa infâmia com exatamente isto que vai agora ficar escrito - e respondo a toda esta infâmia com a alegria, puríssima e levíssima alegria. A única salvação de um ser humano é a alegria”. Frases em baixo relevo, em tipografia de máquina de escrever marcam nas paredes. Imagens fornecidas pelo MLP.

exatamente isto que vai agora ficar escrito - e respondo a toda esta infâmia com a alegria, puríssima e levíssima alegria. A única salvação de um ser humano é a alegria”.

A desproporção do tamanho da sala com o espaço ocupado pela cama, apresenta um vazio real, espacial. Ele é reforçado pela cor das paredes. Apesar desse quarto sem janelas estar provido de frases de diversos romances da autora, a inscrição no colchão remete ao livro que se passa inteiro no quarto de empregada, quando a patroa resolve limpá-lo após demitir sua funcionária. A sala não fornece respostas, mas cria indagações.

A sala seguinte exhibe uma série de nichos iluminados inseridos na parede, que relacionam frases de Clarice com fotos tiradas com a câmera *polaroid*. São “janelas”



Figura 77 – A Sala 3, apresenta “janelas” com composições de fotografias com trechos de livros que falam de aspectos mais cotidianos, como a paixão pela natureza e os animais. Alguns dos textos selecionados foram: “Por que é que um cão é tão livre? Porque ele é o mistério vivo que não se indaga.” (A descoberta do mundo); “Aqui está ele, o mar, a menos ininteligível das existências não-humanas. E aqui está a mulher, de pé na praia, o mais ininteligível dos seres vivos.” (A descoberta do mundo); “Olhou face a face a minúcia com que a beleza da árvore era inútil. Trezentas mil folhas tremiam na árvore tranquila.” (A maçã no escuro); “Escrevo-te em desordem bem sei. Mas é como vivo. Eu só trabalho com achados e perdidos”. (Água viva); “Não ter nascido bicho parece ser uma de minhas secretas nostalgias”. (A descoberta do mundo); Imagens fornecidas pelo MLP.

para o mundo de Clarice. Exibem fotos de cenas comuns (tiradas pela cenógrafa Daniela Thomas), com textos escolhidos que falam de questões cotidianas. A fotografia *polaroid* é caracterizada por não possuir negativo e passar pelo processo de revelação química poucos minutos após ter sido tirada. Pela falta de negativo, tem um caráter de originalidade e de dificuldade de reprodução. Ao mesmo tempo, é um tipo de máquina pouco profissional, usada de forma mais doméstica. Por esse motivo, é uma escolha estética que vai ao encontro com os trechos selecionados.

A quarta sala apresenta frases em paredes escuras. No centro do espaço, um cubo de espelhos. Ao entrar no cubo o visitante fica debaixo de uma luz piscante,



Figura 78 – A primeira imagem é uma demonstração em três dimensões do projeto da estrutura da sala 4. Um cubo de espelho é montado no centro da sala com uma luz piscante. Os reflexos dos textos se misturam com os reflexos dos visitantes. Imagens fornecidas pelo MLP.

vendo seu reflexo misturar-se com os escritos. Por ter sido casada com um diplomata, a escritora viveu muitos anos na Europa e nos Estados Unidos. Um dos espelhos apresenta uma cronologia dos lugares onde Clarice morou, em forma de constelação.

A quinta sala foi a que causou a maior repercussão nos meios de divulgação e teve grande popularidade entre os visitantes. Um espaço amplo formado por 2000 gavetas que ocupavam as paredes do chão ao teto. Apenas 65 delas podiam ser abertas, através de chaves disponíveis. Algumas estavam posicionadas em altura elevada, tendo que ser acessadas através de escada. O visitante precisa ter uma postura investigativa para se deparar com o conteúdo. Diferente da noção bergsoniana de gavetas como lugar de classificação de conhecimentos – cada categoria, uma gaveta – a sala funciona como um grande armário que revela apenas o que foi permitido. A extensa repetição, por mais que cenográfica, indica que muito do universo de Clarice

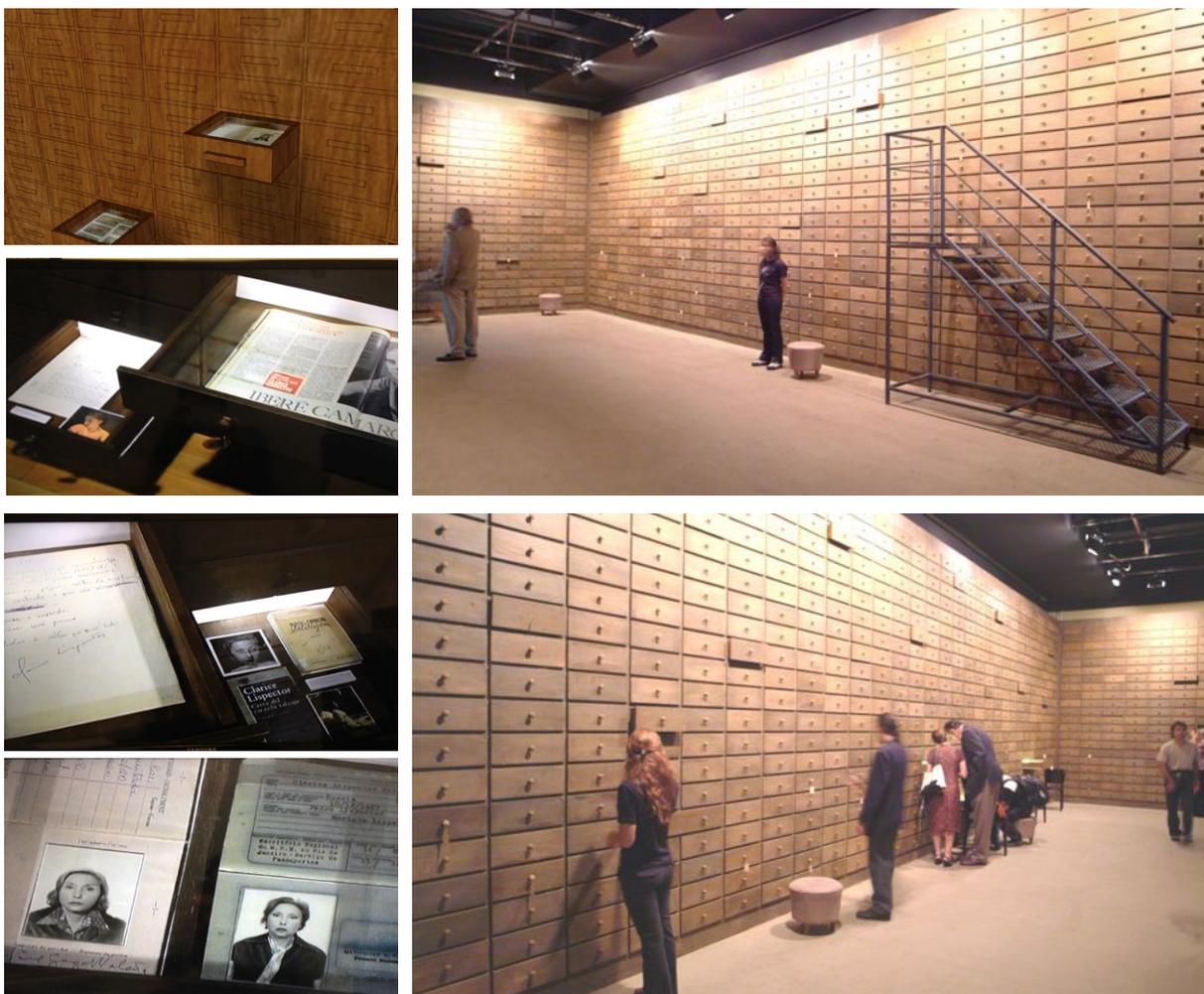


Figura 79 – A sala 5 contém 2000 gavetas mas apenas 60 delas possuem chaves, para serem abertas pelo público. Dentro das gavetas, a intimidade de Clarice: documentos pessoais da escritora, manuscritos, cartas para amigos, livros. Imagens fornecidas pelo MLP.

nunca será revelado. Menos de 5% das gavetas podem ser abertas. “Clarice Lispector deixou algumas chaves para nós. As outras ela levou com ela” – diz Júlia Peregrino. O conteúdo expõe a intimidade da escritora, revelando manuscritos, correspondências para amigos, documentos pessoais e livros.

Gaston Bachelard no livro “A poética do espaço” tem um capítulo dedicado às “gavetas, os cofres e os armários”. Ele discorre que “O armário e suas prateleiras, a escrivaninha e suas gavetas, o cofre e seu fundo falso são verdadeiros órgãos da vida psicológica secreta. Sem esses ‘objetos’ e alguns outros igualmente valorizados, nossa vida íntima não teria um modelo de intimidade. São objetos mistos, objetos-sujeitos. Têm, como nós, por nós e para nós, uma intimidade.” E completa que “o espaço interior do armário é um espaço de intimidade, um espaço que não se abre para qualquer um” (BACHELARD, 2000, pág. 91).

Julia revela que os curadores queriam colocar os originais porque para eles “era o momento que a Clarice estaria presente de corpo e alma. Saber que ela pegou nesse papel, rabiscou, é especial para o espectador ter contato com essa documentação, correspondência com outros intelectuais, dá a dimensão do universo com amigos e o universo profissional.”¹⁰⁷

No fundo da sala, é projetada a última entrevista de Clarice antes de morrer, dada em 1977 para o programa “Panorama Especial”, da TV Cultura. O material foi



Figura 80 – Sala 6: apresenta um corredor estreito com a projeção de uma barata agonizando, cena emblemática do livro “A paixão segundo G.H.”. Nas paredes a inscrição da frase: “A transcendência era em mim o único modo como eu podia alcançar a coisa? Pois mesmo ao ter comido da barata, eu fizera por transcender o próprio ato de comê-la. E agora só me restava a vaga lembrança de um horror, só me ficara a ideia”. A sala seguinte exhibe televisores com anônimos, transeuntes do Parque da Luz, lendo trechos do romance “A hora da estrela”. A maioria deles nunca tinha tido contato com a obra da autora. Os televisores estão presos na parede, de forma que os visitantes vejam o Parque da Luz como paisagem de fundo para os vídeos. Imagens fornecidas pelo MLP.

¹⁰⁷ Julia Peregrino em entrevista para vídeo sobre a exposição, quando remontada no CCBB Rio, em 2008. Acervo CCBB.

reeditado eliminando a fala do entrevistador e é exibido de frente para as réplicas do sofá e da máquina de escrever usados por ela, que tinha costume de escrever em sua sala com a máquina no colo, rodeada pelos filhos.

Dentro da sala de gavetas, temos ainda uma sala-corredor que abriga uma instalação alusiva ao episódio mais contundente de *A paixão segundo G.H.* A personagem da barata é projetada sobre um vidro, no final do corredor. No livro a moça chega ao ponto de comer a massa branca da barata agonizante na tentativa de encontrar resposta para a existência.

A última instalação segue no corredor de retorno para os elevadores. Transeuntes do Parque da Luz foram convidados a ler trechos do livro *A hora da estrela*. A edição desse material é exibida em diversas televisões espalhadas ao longo do caminho da saída.

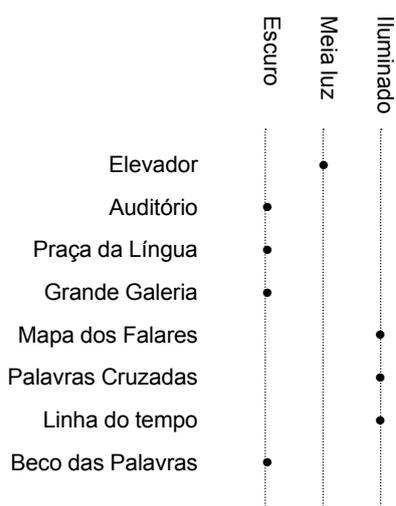
Os recursos visuais e materiais utilizados na exposição estão em sintonia com o texto da autora. Nada é direto, facilitado ou extensamente explicado. O visitante precisa se interessar e se envolver para descobrir o universo da escritora. O quarto da empregada é simbolizado pela cama, não foi reproduzido cenograficamente com detalhes. Como Ferreira Gullar colocou, a exposição “celebra uma artista que nos ensinava a romper com o que chamava de pacto com a mediocridade da vida.” Não são criadas visualidades para cenas dos livros, mas são feitas traduções conceituais através de objetos e matérias que tem simbologias fortes: a gaveta, o espelho, o véu são elementos que podem, de acordo com as circunstâncias, revelar ou esconder, confundir ou esclarecer. Os profissionais envolvidos na exposição utilizaram em todas as salas o princípio da aproximação física como acesso ao conteúdo. Ele não aparece gritado, explícito. Quem quiser mergulhar em seu universo, precisará de introspecção. Clarice é uma autora complexa, enigmática, profunda. A mostra sugere ao visitante uma postura silenciosa, concentrada, de aproximação individual com a obra. O entendimento acontece no processo de entrar e sair do mundo da autora, comparando-o com o próprio mundo interior do visitante, duas imensidões íntimas.

5.4 Museu da Língua: últimas considerações

O espaço destinado às exposições de curta duração corresponde fisicamente a um terço da edificação do museu. Essa característica faz com que essas exposições tenham uma grande influência na experiência de visitá-lo. Também é uma forma de atualizar o conteúdo do museu com questões mais especializadas.

Os dispositivos que se encontram no segundo pavimento do museu, disponibilizam uma quantidade grande de conteúdo e não pré-determinam um período de fruição, cabendo ao visitante escolher de acordo com seu interesse de aprofundamento, quanto tempo quer se deter. Apesar dessa estratégia poder parecer comprometer a responsabilidade da instituição com o aprendizado do visitante, porque não se apresenta de maneira impositiva, ela estimula que o mesmo tenha interesse em voltar, já que poderá experienciar outros caminhos dentro dos mesmos sistemas

NÍVEIS DE ILUMINAÇÃO POR INSTALAÇÃO



MÍDIAS UTILIZADAS POR INSTALAÇÃO

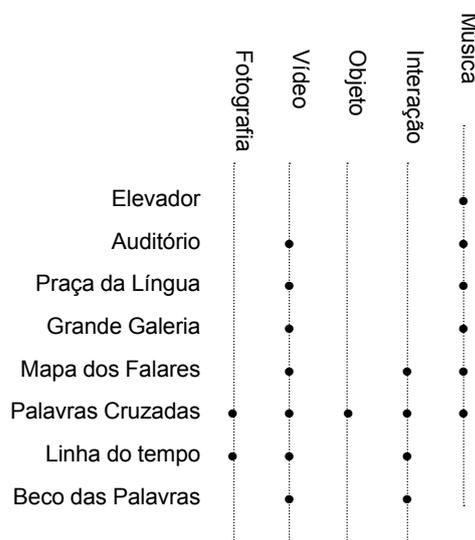


Figura 81 - Museu da Língua: níveis de iluminação por instalação e Mídias utilizadas por instalação.

Considerações Finais

Huyssen (1994, pág. 54) afirma que atualmente “o que precisaria ser capturado e teorizado são os meios pelos quais o museu e a cultura de exposição proporcionam um terreno que oferece múltiplas narrativas de significados, num tempo em que a metanarrativa da modernidade perdeu a sua persuasão e que as pessoas estão ávidas por ouvir e ver outras histórias, por ouvir e ver as histórias dos outros.” Ele acrescenta que o museu deve oferecer seu espaço como um lugar de contestação e negociação cultural.

Apesar da relativização do papel do museu como representante das riquezas e valores nacionais, percebemos que as instituições analisadas no nosso estudo de caso, apesar de serem museus projetados no século XXI, se voltam para o desenvolvimento de seus temas com o firme propósito de legitimar uma identidade genuinamente brasileira. Ambos museus evocam o orgulho e a importância da mistura, da miscigenação para a formação da língua e do futebol. A valorização do outro leva a um discurso de pertencimento, que também serve para incluir o visitante de forma geral.

O Museu do Futebol tem seu percurso dividido em 18 experiências. O Museu da Língua, em 9. Percebemos que os mecanismos para criar encantamento no visitante diferem bastante entre eles. No Museu do Futebol, o visitante percorre três andares divididos em duas alas (seis partes). Os espaços de transição (4 passagens por escada, passarela, mezzanino) são muitos e abrigam instalações. É necessário criar maneiras de fazer com que o visitante não perca o interesse nem disperse, já que o percurso é único. As estratégias de surpresa se dão principalmente no contraste de iluminação entre as salas subsequentes, variação de espaços com som ambiente e som pontual. Apesar do projeto museográfico valorizar as estruturas, algumas paredes de fechamento ajudam a criar o clima de expectativas, como no corredor de **Pé na Bola** ou **Rito de Passagem**. É um percurso labiríntico, mesmo existindo ao longo do trajeto marcos visuais de outros andares do museu e da vista do exterior do prédio.

O Museu da Língua começa com um percurso definido mas não obrigatório. O sistema de acesso por elevadores permite que o visitante acate ou não a sugestão institucional de percurso e faça sua própria ordem. A exceção se dá com a instalação **Praça da Língua**, apenas disponibilizada para quem assiste o vídeo no auditório. Isso se dá pela construção do mecanismo de surpresa. A porta que se abre do auditório para a praça é a própria tela de projeção: o museu se anuncia como maneira de

entrada para um mundo lúdico, poético e mágico. O percurso vai se diluindo entre um caminho ordenado, direcionado para um caminho mais fluído e até confuso, onde o visitante escolhe o que quer ver ou ler. No segundo andar, ele consegue ter uma visão geral da sala, podendo ou não experimentar as instalações. Diferente do Museu do Futebol, a iluminação entre as salas não é usada de maneira alternada. A maioria das instalações do segundo andar convivem em uma mesma sala. O recurso de projeção é extensamente utilizado e requer um ambiente com um nível baixo de iluminação. As demais instalações são compostas por dispositivos que são fonte de luz, como computadores e telas com backlight. A linha do tempo impressa convive com a projeção da Grande Galeria através de iluminação direcionada.

Podemos especular como se dá a avaliação do público do que são museus pós-modernos. Experiências audiovisuais imersivas ainda são mais comuns do que as interativas que envolvem mecanismos digitais (ver quadros com mídias utilizadas por cada museu apresentados nas págs. 151 e 185). Nós ainda estamos nos familiarizando com as novas tecnologias assim como os custos de implementação estão ficando mais acessíveis. Porém propor experiências inovadoras requer mais do que recursos. Requer o entendimento claro da intenção do que se quer dizer com o dispositivo, para que ele não se torne um formato pré-fabricado para um conteúdo.

Em relação a maneira que o conteúdo é disposto, no Museu do Futebol percebe-se a materialização de praticamente todo o conteúdo¹⁰⁸. Eles se apresentam objetivamente para o visitante, em textos sucintos (narrados ou escritos) com uma narrativa que mescla emoção, história e diversão. A objetividade é uma maneira de passar uma mensagem rápida para o visitante que precisa percorrer um caminho extenso obrigatório mas também uma forma de apresentar um discurso como fato. Nosso futebol teve muitas vitórias e o esporte se transformou em cultura legítima do país. A priorização dos grandes feitos e glórias, institui um estado de euforia que desfavorece uma recepção crítica da narrativa em jogo. Ele se permite ser um lugar de contestação cultural como defendido por Huyssen?

Já o Museu da Língua criou mecanismos menos didáticos. As instalações funcionam como sistemas que possibilitam múltiplos caminhos de acesso aos conteúdos. Ao mesmo tempo que não é muito direto, possibilita maior variedade de escolhas. A estrutura flexível coaduna com o tema e o discurso do museu: a língua é uma ferramenta rica e o caminho de aprendizado é responsabilidade pessoal de cada um.

¹⁰⁸ Gols e Rádios são as exceções por disporem de mecanismos de escolhas.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Robin S; DALY, Shanna R.; MANN, Llewellyn M.; DALL'ALBA, Gloria. Being a professional: Three lenses into design thinking, acting, and being. In **Design Studies**, Volume 32, Issue 6, Novembro 2011, Pag. 588–607.

AGAMBEN, Giorgio. **Qué es un dispositivo**. In: Revista Sociologica, ano 26, número 73. Cidade do Mexico: Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, maio-agosto de 2011. Pag. 249-264.

ALBRECHT, Donald; SCHONFELD, Robert; SHAPIRO, Lindsay Stamm. Marketing Easier Living. In: **Russel Wright: Creating American Lifestyle**. Nova York: Cooper-Hewitt Museum, 2001. Pag. 134-164.

ARGAN, Giulio Carlo. A pedagogia formal da Bauhaus. In: **Walter Gropius e a Bauhaus**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1951. Pags. 29-86.

ARGAN, Carlo. A crise do design. In: **História da arte como história da cidade**; São Paulo: Martins Fontes, 2005. Págs.

ASSOCIAÇÃO BRASIL 500 ANOS ARTES VISUAIS. **Brasil + 500**: Mostra do Redescobrimento. São Paulo: Associação Brasil 500 anos, 2000.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2000, 5ª tiragem, págs. 87-101.

BARBOSA, Ana Mae. 500 anos. Comemorações ou celebrações?. **Arquitextos**, São Paulo, 01.011, Vitruvius, abril 2001: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/01.011/900>>

BARROS, Bruno Oliveira. **Design como linguagem, design como retórica**. P&D Design 2008.

BATCHELOR, Ray. Mass production, design and us. In: **Henry Ford: Mass production, Modernism and design**. Manchester: Manchester University Press, 2004. Cap. 5, págs. 125-143.

BAYER, Herbert. **Aspects of Design of Exhibitions and Museums**. Curator: The Museum Journal, Volume 4, Issue 3, Julho de 1961. Pags. 257–288.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BENCHETRIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro (org.). **Museus e comunicação**: Exposições como objeto de estudo. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010.

BENJAMIN, Walter. The author as a producer. In WALLIS, Brian (ed). **Art after modernism: rethinking representation**. Nova York: The New Museum of Contemporary Art, 1984. Págs. 297 a 309.

BENNETT, Tony. **The Birth of the Museum: history, theory, politics**. Londres e Nova York: Routledge, 1995.

BERTASO, M. S. T.; BRAGA, Marcos da Costa. Sistemas expositivos projetados por Bergmiller: O caso do MAM RJ. In: **9º Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em Design, P&D 2010**, 2010, São Paulo. Anais do 9º Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em Design, P&D 2010. São Paulo: Blucher/Anhembí Morumbi, 2010.

BLAUVET, Andrew; LUPTON, Ellen (ed); **Graphic Design: Now in Production**. Walker Art Center. Minneapolis: 2011.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOURRIAUD, Nicolas. **Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World**. Nova York: Lukas & Sternberg, 2002.

BUCHANAN, Richard. Strategies of Design Research: Productive Science and Rhetorical Inquiry. In **Design Research Now**. Basel, Boston, Berlin: Birkhauser Verlag AG, 2007.

_____. Design Research and the New Learning. In **Design Issues**, Vol. 17, Nº 4. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

_____. Wicked problems in design thinking. In **Design Issues**, Vol 8, Nº2. Massachusetts: The MIT Press, 1992.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naif, 2011.

CARMEL, James H. **Exhibition techniques - traveling and temporary**. Nova York: Reinhold Publishing Corporation, 1962.

CARTER, Rob; DEMAO, John; WHEELER, Sandy. **Working with type: exhibitions**. Switzerland: Rotovision, 2000.

CAVALCANTI, Lauro. **Quando o Brasil era moderno: guia de arquitetura 1928-1960**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

CINTRÃO, Rejane. **Algumas Exposições Exemplares: as salas de exposição na São Paulo de 1905 a 1930**. Porto Alegre: Zouk, 2011.

_____. As montagens de exposições de arte: dos Salões de Paris ao MoMa. In RAMOS, Alexandre Dias (org.). **Sobre o ofício do curador**. Porto Alegre: Zouk, 2010.

CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. In: **Designerly ways of knowing**. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Verlag AG, 2007. Capítulo 1, pags. 17-31.

_____. Understanding design cognition. In: **Designerly ways of knowing**. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Verlag AG, 2007. Capítulo 6, pags. 99-116.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

DANTAS, Marcelo. Entrevista concedida ao vídeo **Museu como lugar de pesquisa**. Programa Salto para o Futuro, Série Museu e Escola: Educação Formal e Não-Formal (Episódio 2). Exibido em 2009 pela TV Brasil. Disponível no link: http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=1716

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DE FARIA, Margarida Lima. Museus Nacionais e desafios contemporâneos: do museu revolucionário ao museu efêmero. In **Museus nacionais e os desafios do contemporâneo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2011. Págs. 62 a 75.

DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. **Cenário da arquitetura e da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DE OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael. **Installation Art**. Londres:Thames & Hudson, 1996.

DERNIE, David. **Exhibition Design**. Londres: Laurence King Publishing, 2007.

DEVALLO, Jean. Comunicação e Sociedade: pensar a concepção da exposição. In: BENCHETRIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro. **Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010. Págs. 19 a 34.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Págs. 109 a 141.

FARIAS, Agnaldo. A arquitetura dos novos museus e alguns de seus aspectos contraditórios. In SANTOS, Afonso Carlos Marques dos.; KESSEL, Carlos; GUIMARÃES, Cêça de MUSEU HISTORICO NACIONAL (BRASIL). **Museus & cidades: livro do seminário internacional**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2003. Pags. 67 a 80.

FILIPOVIC, Elena. **A Museum That is Not**. e-flux journal #4 – march 2009.

FOUCAULT, Michel. O Dispositivo. in **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1998, pags. 244 - 257.

_____. **Of other spaces** (1967), heterotopias. <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>

FRANCK, Klaus. **Exhibitions - A survey of International Designs**. Nova York: Frederick A. Praeger, Publisher, 1961.

FRIEDMAN, K. (2002). Theory construction in design research: criteria, approaches, and methods. Versão atualizada de artigo publicado originalmente em J. Shackleton, & D. Durling (eds.) **Common ground: Proceedings of the 2002 Design Research Society International Conference**, Londres, Reino Unido, 05–07 Setembro 2002 (pp. 388–414). Stoke-on-Trent, Reino Unido: Staffordshire University Press.

GARDNER, James. **Exhibition and display**. Londres: B. T. Batsford LTD, 1960.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre Cenografias: o Museu e a Exposição de Arte no Século XX**. São Paulo: Edusp / Fapesp, 2004.

GREENBERG, Reesa; FERGUSON, Bruce; NAIRNE, Sandy, eds. **Thinking About Exhibitions**. Nova York: Routledge, 1996.

GROSSMANN, Martin, Org.: Mariotti, Giberto, Org. **Museu Arte Hoje**. São Paulo: Hedra, 2011 (Coleção Fórum Permanente).

GUIMARAENS, Cêça. **O patrimônio cultural no campo museográfico modernista brasileiro**. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola, Volume 2, Porto: 2010. págs. 47-63.

HEGEWISCH, Katharina. Um meio à procura de sua forma – as exposições e suas determinações. In **Revista Arte & Ensaio** nº 13. EBA-UFRJ, 2006. Tradução de Marisa Flórido Cesar. Esse artigo corresponde a introdução do livro *L'art de l'exposition - Une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle*. Paris: Editions du Regard, 1998.

HUGHES, Philip. **Disenõ de exposiciones**. Barcelona: Promopress, 2010.

HUYSSSEN, Andreas. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. In: **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Rio de Janeiro, n. 23, págs. 35-57, 1994.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Guia dos Museus Brasileiros**/Instituto Brasileiro de Museus. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011.

_____. **Museus em Números** / Instituto Brasileiro de Museus. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011. vol. 1

KARP, Ivan & LAVINE, Steven D., org. **Exhibiting Cultures: the poetics and politics of museum display**. Washington: Smithsonian Institution Press, 1991.

KINROSS, Robin. The Rhetorics of Neutrality. In Margolin, Victor: **Design Discourse: history, theory, criticism**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1989. Págs. 131-143.

KLEIN, Larry. **Exhibits: planning and design**. Nova York: Madison Square Press, 1986.

KLONK, Charlotte. **Spaces of experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000**. New Haven e Londres: Yale University Press, 2009.

KLUSER, Bernd (ed). **L'art de l'exposition** - Une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle. Paris: Editions du Regard, 1998.

KRESS, Gunther R.; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. Londres: Routledge, 1996.

KRIPPENDORFF, Klaus. On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (Of Things)". In **Design Issues**, Vol. 5, N°. 2 (Primavera, 1989), págs. 9-39. Massachusetts: The MIT Press, 1989.

LINDINGER, Herbert. **Ulm design: the morality of objects** = Hochschule für Gestaltung Ulm, 1953-1968. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991.

Loos, Adolf. **Ornament and crime: selected essays**. Riverside: Ariadne Press, 1998.

LORENC, Jan; SKOLNICK, Lee; BERGER, Graig. **What is exhibition design?** Switzerland: Rotovision, 2007.

MAAK, Niklas. The white cube and beyond. Entrevista com Charlotte Klonk, sobre o livro *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800-2000*, Yale University Press. Londres: 2011. In: **Tate etc**. Número 21 - Primavera 2011. Págs. 78-91.

MALDONADO, Tomás. Definición. In: **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1977. Cap. 1, págs. 9-18.

_____. El debate sobre la reducción productividad-producto. In: **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1977. Cap. 4, págs. 33-44.

MARGOLIN, Victor. Postwar Design Literature: A Preliminary Mapping. In _____: **Design Discourse: history, theory, criticism**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1989. Págs. 265-287.

_____. The Rhetoric of Neutrality. In **Design Discourse: history, theory, criticism**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1989.

MARINS, Carla. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, Museu de Arte Moderna, 10 de janeiro de 2012.

MARTINS, Bruno Guimarães. **Tipografia popular: potências do ilegível na experiência do cotidiano**. São Paulo: Annablume, 2007.

MONTANER, Josep Maria. **Museus para o século XXI**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

MORAES, Marcia Martins Rodrigues de. **Entre o Museu e a Praça, o legado de Lygia Clark e Hélio Oiticica**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, SP: [s.n.], 2006.

MUSEUMS AND GALLERIES COMMISSION. **Planejamento de exposições** (título original Effective Exhibitions Guidelines for Good Practice). São Paulo: EDUSP, 2001.

NEUBURG, Hans. Contribuições de BURTIN, Will; FISCHLI, Hans. **Conceptions of International Exhibitions**. Zurich: ABC Edition Zurich, 1969.

OBRIST, Hans Ulrich. **Everything You Always Wanted to Know About Curating But Were Afraid to Ask**. Londres: Sternberg Press, 2007.

_____. **Uma breve história da curadoria**. São Paulo: BEI, 2010.

O'DOHERTY, Brian. **Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space**. Berkley e Los Angeles: University of California Press, 1999.

OLIVEIRA, Olivia de. **Lina Bo Bardi – sutis substâncias da arquitetura**. São Paulo: RG GG, 2006.

PAIM, Gilberto. **A beleza sob suspeita: o ornamento em Ruskin, Lloyd Wright, Loos, Le Corbusier e outros**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2000.

PAIVA, Anabela; GULLAR, Ferreira; PEREGRINO, Júlia. **Clarice Lispector: a hora da estrela**. Rio de Janeiro: Centro Cultural do Banco do Brasil, 2008.

PARÉ, Zaven. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, 13 de junho de 2012.

PERELMAN, Chaim; OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. **Tratado da Argumentação**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PINTO, Jorge Cruz. **A caixa - metáfora e arquitectura**. Lisboa: ACD, 2007.

POLANO, Sergio. **Mostrare: L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta**. Milão: Edizioni Lybra Immagine, 1988.

POLITANO, Stela. **Exposição Didática e Vitrine das Formas: a didática do Museu de Arte de São Paulo**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Campinas, SP, 2010.

POYNOR, Rick. Art's Little Brother', in Alex Coles (ed.), Design and Art, Londres, Whitechapel e MIT Press, págs. 94-99. Também em **ICON 023**, May 2005: <http://www.iconeye.com/read-previous-issues/icon-023-|-may-2005/art-s-little-brother-|-icon-023-|-may-2005>

QUAGLIATO, Adriana Novaes. **Mostra do Redescobrimto: Arte Barroca e Espetacularização**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, SP, 2007.

SABINO, Paulo Roberto. **Eficiência no design de exposições: uma pesquisa exploratória no Museu da Língua Portuguesa**. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola, Volume 2, Porto: 2010. pp. 403-406.

SARTINI, Antonio Carlos de Moraes. A experiência e a experimentação no Museu da Língua Portuguesa - relatos e observações. In: BENCHETRIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro. **Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010. Págs. 259-272.

SENNETT, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SISTEMA de exposição. In: **MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO**. Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, [1967]. Item 11.

SOUTIF, Daniel. Do indício ao índice ou da fotografia ao museu. In **Arte & Ensaio 13**, ano XIII. Revista do programa de pós-graduação em artes visuais eba. Rio de Janeiro: UFRJ. 2006. págs. 199-217.

SOUZA, Jair de. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, 30 de agosto de 2012.

SOUZA LEITE, João de. **O discurso do design gráfico como polifonia**. Rio de Janeiro: Estudos em Design,, v. V, n. N. 1, 1997. Págs. 59-67.

_____. De costas para o Brasil, o ensino de um design internacionalista, pág.273. In: de Mello, Chico Homem. **O design gráfico brasileiro, anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2008, 2ª edição.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **ESDI: biografia de uma ideia**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

STANISZEWSKI, Mary Anne. **The power of display: A history of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

STOLARSKI, André. **Design e arte – campo minado: uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar**. Dissertação de mestrado do programa de pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo; São Paulo, 2012.

_____. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, 26 de junho de 2012.

THACKARA, John. **Design After Modernism: Beyond the Object**, Londres: Thames and Hudson, 1988.

Veyne, Paul. **Como se escreve a história** e Foucault revoluciona a história. Brasília: Editora UNB, 1998, 4ª edição.

WANG, David; ILHAN, Ali O. Holding Creativity Together: A Sociological Theory of the Design Professions. **Design Issues**, Massachusetts, Volume 25, nº 1, inverno de 2009.

ANEXO 1 - LISTA DE PERGUNTAS DAS ENTREVISTAS

Roteiro de perguntas para as entrevistas com designer, arquitetos, cenógrafos brasileiros. Em alguns casos, a entrevista funcionou de uma maneira mais livre, sem o rigor da estrutura inicial mas deixando preservados os eixos temáticos programados originalmente.

1) Como você se envolveu com a montagem de exposições / qual foi sua primeira exposição?

2) Quais são seus projetos mais interessantes? Sob quais critérios?

3) Quando um cliente te procura, ele está atrás de quais atributos? O que você espera entregar para ele?

4) Você acha que seus projetos compartilham de um vocabulário, de uma linguagem pessoal? Você acha que imprime uma assinatura perceptível ao longo dos anos?

5) Podemos entrar no espaço e reconhecer “essa é uma exposição do (nome dele)?

6) Você projeta pensando em alguém específico? Quem é o seu alvo?

7) As exposições tem sempre a mesma intenção? E função? Para que serve uma exposição?

8) A intenção da exposição é dada por qual componente? A instituição que contrata? O curador? O designer? Ou é uma colaboração?

9) Você tem princípios de projeto ou princípios visuais que segue em todos os projetos de exposição?

10) Você se formou em (___) e tem uma atuação como designer. O que o atraiu para o design? Como vê a diferença de atuação das duas áreas?

11) Que exposição que você viu que te marcou? Por quê?

12) Que exposição gostaria de ter feito?

13) Como você descreveria sua atuação? Como nomeia o seu papel? (Organização espacial? Curadoria visual? Direção de arte? Expografia?)

14) Como se compõe a equipe ideal de trabalho?

15) Como é o seu processo de trabalho? Quais são seus pontos de partida?

16) Para quê serve o design em uma exposição?

17) Desde que você começou a trabalhar na área, houve uma revolução tecnológica. Designers incorporaram rapidamente desde softwares de editoração quanto de visualização em 3d, animação. Essas tecnologias influenciaram seu modo de projetar? E o modo de exibir? Quais utiliza?

18) Existe uma forma específica para lidar com exposições de arte? Ela precisa ser pensada de forma diferente de uma exposição temática? Elas tem propósitos diferentes?

Que centros culturais e museus você frequenta?

ANEXO 3 - MUSEU DO FUTEBOL - TEXTOS INSTITUCIONAIS ENCONTRADOS NO ESPAÇO, AO LADOS DAS RESPECTIVAS INSTALAÇÕES

Texto Institucional do Museu:

“O Museu do Futebol era uma ideia que já existia no ar. Pouco depois que assumi a Prefeitura de São Paulo, pensava em algo que expressasse a memória do nosso futebol, suas performances, seus craques, suas conquistas e até sofrimento. Que, para isso, utilizasse, o que há de mais novo e criativo em matéria de tecnologia. Que emocionasse e entusiasmasse o público. Que mostrasse a evolução desse nosso esporte maior no contexto da história do nosso país. O Museu do Futebol veio para ficar e modificar o significado de museu. Dá ao futebol o mesmo status da arte, música e literatura e mostra o futebol sob um aspecto inovador, dignificando social e culturalmente o torcedor. Não é apenas fisicamente palpável; ele amplia sentidos e sentimentos comuns que são a base da nacionalidade e devolve ao brasileiro o desejo de construção de um ideal de país. Não se trata apenas de criar um museu dedicado ao esporte de um país, mas sim de valorizar o próprio país por meio de uma de suas expressões mais significativas: o futebol. O Museu do Futebol serve de exemplo para a tese de devolver ao brasileiro o sentimento de pertencimento a uma origem comum, a um desejo de construção de um ideal de país.

José Serra (Governador do Estado de São Paulo de 2007 a 2010 e idealizador do Museu do Futebol.)

Boas vindas (o jogador Pelé falando:) “Você agora vai conhecer os heróis que construíram a história do futebol brasileiro. Eu me orgulho de ser um deles. Você também vai se orgulhar. Bem vindo ao Museu do Futebol.”

Pé na bola: “Há mais de cem anos - imagine só! - muita gente criticava o futebol, que se iniciava no Brasil. Dizia-se que não existiria futuro para um esporte praticado com os pés, apesar do próprio nome do jogo (foot-ball, ‘bola no pé’). Os pés, que em geral começam a fazer seus malabarismos na pelada, acabaram levando, dos campinhos para os estádios do mundo inteiro, uma bela exibição da criatividade e da paixão do brasileiro.”

Anjos Barrocos: “Eles são 25, mas poderiam ser 50 ou 100, tantos foram os criadores do futebol-arte que se pratica no Brasil. Deuses ou heróis, ídolos de várias gerações, eles também podem ser vistos como anjos cujas asas os transportam até a catedral onde se cultuam a inventiva, a poética e a magia do jogo. Verdadeiros anjos da arte barroca!”

Rádio: “Que gol você quer ouvir? O narrado por Ary Barroso nos anos de 1940 ou por Osmar Santos quatro décadas depois? Entre e escolha pelo nome do locutor preferido ou pela época em que o gol aconteceu, participando assim da homenagem ao rádio, meio de comunicação que ajudou a unir o Brasil e o coração dos torcedores.”

Gols: “Aqui são lembrados momentos inesquecíveis do futebol! Entre na cabine para ver e ouvir dezenas de profissionais do esporte e personalidades narrarem, de memória, gols que marcaram suas vidas. Um destes pode ser também o seu gol preferido. Além dos depoimentos, você vai rever alguns dos lances mais importantes da história do futebol brasileiro.”

Exaltação: “Exaltar é erguer, elevar, celebrar, tornar alto, sublime. Esse ambiente surpreendente, nas entranhas do Pacaembu, revela os pilares que sustentam as arquibancadas, fincados na terra desde a construção do estádio, inaugurado em 1940. Esta sala é dedicada a você, torcedor, que nessa experiência coletiva, congrega os sentimentos que fazem fluir a paixão.”

Origens: “Aqui se narra uma história que começa com Charles Miller, quando o futebol chega ao Brasil no final do século XIX, e vai até meados dos anos 1930, nos primórdios da profissionalização do esporte e da aceitação de atletas negros e mestiços nos clubes. O grande craque deste período foi Arthur Friedenreich, filho de mãe brasileira e pai alemão. 430 imagens mostram o contexto da época, dos barões do café ao povo mais humilde que conquistou para si o futebol... e o reinventou!”

Heróis: “Nas décadas de 1930 e 1940, o esforço de valorizar aquilo que é próprio ao país abre espaço para os heróis da cultura brasileira. Eles estão aqui representados, dentre outros, pelo compositor Villa-Lobos, o poeta Carlos Drummond, o escritor Mário de Andrade, o pintor Cândido Portinari e - por que não? - pelos craques Leonidas da Silva e Domingos da Guia. O futebol começa a se constituir como um fenômeno cultural dos mais significativos para o país. A era do rádio amplia o interesse pelo esporte e pela música popular, criando, em nosso imaginário, novos ídolos da nação.”

Rito de Passagem: O maior silêncio que já houve no país, ao som das batidas rítmicas dos milhares de corações. Assim sofremos em 1950, quando construímos o Maracanã na certeza de uma vitória na Copa do Mundo. No entanto, houve uma derrota: a

final, contra o Uruguai, por 2x1. Bastaria o empate para sermos campeões. Não fomos. A partir daí, porém, o futebol brasileiro passaria a viver os seus grandes triunfos.

Copas do Mundo: “O Brasil é o único país a participar de todas as Copas do Mundo e também o único a ganhar a taça por 5 vezes. Aqui você encontra detalhes desses campeonatos e o pano de fundo do momento político, social, econômico e cultural em que cada um deles ocorreu. Fotos e vídeos retratam presidentes, misses, artistas, ditadores da moda, torcedores anônimos e gênios da bola; personagens de uma mesma história.”

Números e curiosidades: “Futebol é número. Número de gols. Regras. Os maiores e os menores. Aqui você encontra um trajeto polêmico entre táticas, datas, histórias e superstições. Um labirinto de curiosidades. Um almanaque para ver, sentir, participar e discutir. Vídeos sobre pelada, futsal, futebol feminino, a mãe do juiz... As bolas de futebol ao natural, como eram e como são... Os pebolins mostrando as diferentes táticas criadas pelos treinadores... Divirta-se!”

Dança do futebol: “Este é o lugar certo para você ver e rever alguns dos gestos e movimentos que fazem do futebol um espetáculo visualmente deslumbrante. Por trás da emoção de um gol, da malícia de um drible, do arrojo de uma defesa, da luta por uma bola dividida, a coreografia do futebol é tão plástica quanto imprevisível. Imagens de televisão, as de agora e as de um tempo em que o futebol só era visto no cinema pelo Canal 100 - são comentadas aqui pelos jornalistas esportivos João Máximo, Marcelo Duarte, Celso Unzette e Juca Kfuri.”

Jogo de Corpo: “Você agora vai entrar, de corpo e alma, em experiências interativas. Comece por uma bela jogada em terceira dimensão - como você jamais viu... perceba o corpo do atleta reagindo à bola - em câmera lenta, para você perceber todos os detalhes; dê o seu chute a gol (qual a velocidade que a bola vai alcançar?), entre num jogo virtual e encontre o seu time de coração no fichário com os 128 clubes que participaram do Campeonato Brasileiro.”

Homenagem ao Pacaembu: “Uma sala-homenagem ao estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu, tombado pelo Patrimônio Histórico Municipal e Estadual. Aqui você encontra as plantas arquitetônicas do Escritório Técnico “Ramos de Azevedo” / Severo & Vilarés e as fotografias feitas pelos mestres Jean Manzon, Thomas Farkas,

Peter Scheier e Hildegard Rosenthal nas décadas de 1940 e 1950. Além disso, dois filmes históricos gentilmente cedidos pela Cinemateca Brasileira, mostram a construção e inauguração do estádio.”

Texto do sociólogo Roberto DaMatta reproduzido no corredor:

“O amor ao futebol como disputa apaixonada faz com que se perca de vista o seu papel transformador. Mas o fato é que o futebol tem sido uma ponte efetiva (e afetiva) entre a elite que foi buscá-lo no maior império colonial do planeta, a civilizadíssima Inglaterra, e o povo de um Brasil que, naqueles mil oitocentos e tanto, era constituído de ex-escravos. Juntar brancos e negros, elite senhorial e povo humilde foi sua primeira lição. O futebol demonstrou que o desempenho é superior ao nome de família e a cor de pele. Ele foi o primeiro instrumento de comunicação verdadeiramente universal e moderno entre todos os segmentos da sociedade brasileira. Ele tem ensinado a agregar e desagregar o Brasil por meio de múltiplas escolhas e cidadanias. A segunda lição veio com seu desenho. Ele exprime valores antigos (a idéia de que há sorte em todos os confrontos), mas é dele também o ideal moderno do treino. Como uma atividade aberta, ele não discrimina tipos físicos e classes sociais.

O sujeito pode ser preto ou amarelo, alto ou baixo, culto ou ignorante, mas o que interessa é que saiba jogar. Mais: seu foco não são as nobres mãos que levam para o céu (como acontece com o vôlei ou o basquete), mas os humildes pés que nos atrelam ao chão e a terra. No futebol, o pé que carrega o nosso corpo transforma-se num mágico instrumento capaz de enganar o adversário e de controlar e passar a bola. Como a capoeira, o jogo do ‘pé na bola’ trouxe à multidões de brasileiros a possibilidade de, ao menos simbolicamente, inverter o jogo. No Brasil, ele abriu a possibilidade de trocar as mãos pelos pés.

O pé, associado à parte e à brutalidade das bestas de carga, muda de posição no futebol. Nele usa-se o pé, sim, mas com método. Seguindo um regulamento que torna as chuteiras de todos os tamanhos e feitios, iguais. E aí está sua lição mais importante: o futebol civiliza o pé. Ele mostra que a parte aparentemente mais atrasada e bárbara do corpo pode ser submetida não só as sutilezas do jogo, mas a civilidade do saber ganhar e perder sem ódio, de modo transparente e por esforço próprio. Sem a ‘mãozinha’ dos amigos ou parentes. Foi num campo de futebol, não num apartamento, que o povo brasileiro teve a prova de como é maravilhoso juntar treino com talento; ordem com imprevisibilidade; jogadas espetaculares com uma estrutura fixa; e, finalmente, o vitorioso com o derrotado. No futebol, como na democracia igualitária, o ganhador não pode existir sem o perdedor, que terá o triunfo amanhã, mas que hoje, na derrota, valoriza e legitima a nossa vitória.”